L' bonite des fous - Vol. IV

L'bonite des ous

Acte quatri me

par Frincheps

cte quatri me

Des affaires marchandes, les armuriers s'impliquent. Apr s quelques discussions g n rales et joutes verbales, enfin, le sujet de l' bonite des fous est explor ...

[Quelque part pr s du march , dans l'arri re-boutique d'un magasin appel Marchandises g n rales de N phron .]

[Le jour d'apr s.]

[Le Prologue, l'Aventurier, et NEPHRON entrent.]

PROLOGUE : Tandis que les acteurs qui jouent l'Aventurier et le marchand N phron agitent dramatiquement leurs l vres pour imiter une conversation, le fardeau d'informer l'audience des agissements des trois premiers actes de la pi ce repose sur les paules du pauvre Prologue. L'Aventurier, un vaurien d'Elfe noir, a t engag par deux groupes diff rents (quatre pr tres m ch s et deux mages avares) pour chacun retarder l'autre groupe, et pour d couvrir la cache perdue d' bonite des fous dans les monts de Wrothgarian. Maintenant, imaginez-vous que ce d cor si ridiculement d cor n'est autre que l'arri re-boutique d'un prosp re marchand. Et avant que l'Aventurier et N phron ne finissent par souffrir de trismus, le Prologue va ainsi vous quitter.

AVENTURIER : Donc, vous voyez, cher N phron, quelle opportunit nous avons l . Nous avons cette nouvelle marchandise, pour laquelle vous tes d'accord qu'il y aura une forte demande.

NEPHRON : Particuli rement venant des nobles ; lorsque l'un d'entre eux poss de quelque chose de neuf, tous le veulent, bien entendu.

AVENTURIER : Et n'oubliez pas les armuriers pour leurs forges, et les alchimistes pour leurs cornues et qui sait quoi d'autre...

NEPHRON : Vous semblez avoir bien tann les mages, vous avez leur emplacement, m moris la carte d'acc s, et tout a ; vous savez, nous autres marchands suspections depuis un moment que ces vieux coucous poss daient un sombre secret qui pouvait nous int resser... Maintenant, les pr tres ; l' cole de Julianos, nous travaillons d j bien avec eux, main dans la main, comme on pourrait dire. Mais bien s r, nous devons les carter de nos principaux profits ; peut- tre les laisser en distribuer une part leurs ouailles ? Et leurs temples font de bons, comment dire... entrep ts ? Mais la chapelle d'Akatosh pose probl me, toujours aller faire les choses selon sa propre initiative, aucune coop ration, rien que des fous... on doit vraiment faire quelque chose leur sujet, pour... euh... s'assurer leur coop ration...

AVENTURIER : J'ai une suggestion qui pourrait vous aider... vous vous rappelez comment le vieux Komon est parti, apparemment en emportant une jeune fille de r verb re blonde... supposez juste, que par pure co ncidence, dans son tat de... confusion... il ait embarqu par erreur quelqu'un d'important ? Cela pourrait causer tant de soucis la chapelle, si cela s'apprenait...

NEPHRON : Hmmm... En effet... il y a cette stupide noble blonde qui est tant excit e par la vraie vie dans ces quartiers de la ville. Elle se d guise (ou c'est du moins ce qu'elle pense), descend ici et joue tre pauvre. Quelle stupide idiote... Komon se cache encore avec sa blonde, n'est-ce pas ?

AVENTURIER : Oui, dans cette retraite qu'ont les pr tres, pr s des quais.

NEPHRON : Oh oui, je connais l'endroit ; on leur vend souvent des poudres spirituelles , et j'en passe... Bien... voyez, imaginez donc ce qui se passerait si Komon, par erreur, avait attrap cette vile petite comtesse... la chapelle d'Akatosh aurait tant et tant d'ennuis avec le palais si quelque chose d'affreux lui arrivait... et alors, on pourrait d barquer, proposer notre aide la chapelle durant leurs moments difficiles... Hmmm. Oui ! Laissez-moi faire, j'irai contacter quelques-uns de mes... associ s commerciaux, c'est bien a... pour faire quelques arrangements.

AVENTURIER : Et je continuerai discuter avec les pr tres, pour obtenir qu'ils soutiennent notre petite entreprise commerciale ?

NEPHRON : Oui ! Et je devrais vous pr senter certains des plus minents membres de notre confr rie... oh, pardon, de notre guilde. Laissez-moi vous recontacter dans quelques jours, quand tout sera pr t. Vous passez ici chaque soir ?

AVENTURIER : Oui, ce n'est pas s r de rester dehors apr s la tomb e de la nuit de nos jours.

NEPHRON : Je vois. Nous devrons pr parer une certaine... protection pour vous. Bien, dans quelques jours, dans ce cas.

[N phron sort, discr tement.] [CINQ ARMURIERS entrent.]

[Les armuriers et l'Aventurier se battent.] [L'Aventurier tombe.]

[Les Armuriers ligotent l'Aventurier puis le r veillent.]

ARMURIER 1 : Bon, mon bonhomme. Ne prenons pas racine ! On est au courant pour cette histoire d' bonite des fous. Et pour les mages qui ont apparemment d couvert l'emplacement. Et on vous a vu danser avec les pr tres, les mages, et les marchands. Pratiquement tous ceux qui ont deux pieds !

ARMURIER 2 : Et comment vous travaillez r ellement pour N phron.

ARMURIER 3 : Et comment vous doublez les pr tres et les mages...

ARMURIER 2 : Vous et N phron faites un tr s bon boulot avec la chapelle d'Akatosh, on doit l'admettre.

ARMURIER 1 : Mais maintenant, on veut cette r serve d' bonite des fous. On doit augmenter notre production, notre qualit - et nos prix. On peut bosser avec N phron et sa bande, mais il nous faut quand m me des entrep ts et des moyens de distribution.

ARMURIER 4 : On pourrait vous torturer pour les obtenir...

ARMURIER 3 : On pourrait laisser les pr tres apprendre pour vos plans ; ils vous jetteraient en p ture la Soci t de la nuit tomb e en un rien de temps !

ARMURIER 5 : On pourrait laisser les mages apprendre ; ils vous enverraient dans l'Oblivion pendant fort, fort longtemps !

ARMURIER 1 : Mais on pr f rerait que vous rejoigniez notre guilde. On ne peut pas se permettre de quitter Daguefilante pour un dangereux voyage dans les contr es sauvages. Nos services sont trop demand s de nos jours.

ARMURIER 2 : Mais nous pouvons envoyer un groupe de nos apprentis avec vous pour vous tenir compagnie.

ARMURIER 4 : Nos apprentis testent habituellement tous nos produits... et ils seront impatients de les tester l -bas.

AVENTURIER : Messieurs, messieurs ! Je vous en prie ; j'allais vous offrir toute cette affaire apr s avoir obtenu de l'or de tous les autres.

[Armurier 5 frappe l'Aventurier avec un tison br lant.]

Ohhh... bon, j'y avais pens ...

ARMURIER 5 : Bien s r ! Et moi, je suis une nymphe !

AVENTURIER : Oui, oui, oui, vous tes tr s persuasif. J'accueillerais fort volontiers un... euh... garde du corps de la part de si puissants gentilshommes. Ce sera fort utile l -bas.

ARMURIER 1 : Bien. Je me disais bien que vous verriez les choses notre fa on ! Quelques autres de nos membres ont pr sentement une petite... discussion avec N phron. Nous pouvons nous occuper de lui. Et pr sent, deux de nos plus grands apprentis seront toujours port e. Une question de protection, bien s r ; cette ville peut tre fort dangereuse la nuit tomb e...

ARMURIER 3 : Ainsi, continuez avec vos arrangements, travaillez avec N phron. Vous pouvez toujours communiquer la date de votre d part n'importe quel magasin d'armes. Et concernant tout probl me que vous pourriez avoir...

AVENTURIER : Certainement, messieurs. Oui, vous tes l' vidence fort persuasifs. Je vous tiendrai videmment au courant. Et, euh... merci pour votre protection.

[ORTHO, le fort grand apprenti, entre.] [L'Aventurier est d tach .] [Les cinq armuriers sortent.]

AVENTURIER : Bonjour, qui tes-vous ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Ma... protection ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Vous me semblez fort familier pour je ne sais quelle raison. tes-vous d j all en Morrowind ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Bon, bon. [part] Mon vieux me disait que la pire chose qui puisse arriver quelqu'un est une soir e pass e en compagnie d'un honn te politicien. Ceci, je pense, est la deuxi me pire chose.

[L'Aventurier et Ortho sortent.] [L' pilogue entre.]

PILOGUE : Notre pi ce comporte six actes, et nous venons de terminer le quatri me. Il est int ressant, je pense, que la licencieuse comtesse n'ait pas encore fait son apparition. Vous ne pensez pas que notre dramaturge ait oubli qu'il l'avait plac dans la Dramatis Personae, n'est-ce pas ? Eh bien, vous ne le saurez que si vous revenez pour L' bonite des fous, l'acte cinqui me. Et si votre voisin d cide de ne pas revenir, ne lui dites pas ce qui s'est pass . Nous autres acteurs devons bien gagner notre vie, apr s tout. N'oubliez pas de donner un pourboire aux serveuses pendant que nous changeons le d cor.

[L' pilogue sort.]

Ainsi s'ach ve l'acte quatri me.

L'Ébonite des fous - Vol. IV

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:004912
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	004912
Editor ID	BCSLL_DA_Valuable_FoolsEbony04
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_FoolsEbony04
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	213
Leveled lists	8
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.