Minutes de la Soci t d'histoire de la Femme de chambre argonienne - Vol. I

Soci t d'Histoire

de la

Femme de chambre argonienne

-

Minutes

Soufflegivre, 3E432

Les T moins

Dhavin (pr sident)
Vandril Indoril (votre humble scribe)
Arielle Woodhouse (pr sentatrice)
Julius Cadiusus (pr sent)
Varinturco (pr sent)
Shahavra (pr sent)
Ulrorn Blackbeard (pr sent)
Gondyr Armentine (pr sent)
Jo'Hamiir (pr sent)
Orphala Orethi (pr sente)
Artonia Melus (pr sente)

Revue et Approbation des Minutes

Les minutes de la s ance pr c dente ont t fortement approuv es pour leur inflammabilit sup rieure et leur absorption.

L'Engagement et l'Appel l'Ordre

Ceux pr sents r citent l'engagement de la VSHA. Dhavin murmure quelque chose sur les ours, qui pourrait tre interpr t e comme un appel l'ordre.

Une Pr sentation Spontan e

Le ras de pr s Ulrorn Blackbeard demande la parole. Comme le silence (ou des bavardages

continus) est pris comme une acceptation dans la loi cyrodiilienne, la parole lui est donn e. Ulrorn s'excuse pour son comportement lors de la r union pr c dente, plaidant un exc s de boisson et un entra nement enfantin dans l'Art de la Conjuration.

Trois Motions du Pr sident

Dhavin propose qu'Ulrorn soit une sorte d'idiot. La motion est appuy e. Un vote a lieu sans d bat. La motion passe l'unanimit , 10-1.

Dhavin propose en outre qu' cause de la s rie d' v nements qui a pr matur ment mis fin la r union du mois dernier, Ulrorn doive payer la premi re tourn e. La motion passe aussi l'unanimit , 10-1.

Finalement, Dhavin propose qu'apr s l'incendie malvenu la Taverne de la Fl che Cass e, nous devions d sormais tre connus comme la *Soci t d'Histoire de la femme de chambre Argonienne* d'apr s notre nouvel emplacement pittoresque. La motion passe 6-5.

Pr sentation : Arielle Woodhouse sur les Cassures du Dragon

La vivante et divertissante Arielle Woodhouse propose plusieurs th ories sur la fa on dont l'existence des soi-disant Cassures du Dragon pourrait tre d termin e une bonne fois pour toutes (comme si les chercheurs s rieux croyaient encore en une si ridicule id e).

Ses arguments d pendent si Akatosh contr le le temps pour tout ou si les divers et'Ada (et peut- tre certains processus naturels li s, comme les oc ans ou la chute de cendres et d'autres choses comme a) peuvent toujours agir quand Akatosh est cass ou qu'il dort ou qu'il fume ou n'importe quoi d'autre qu'il fasse ou ne fasse pas durant ces pr tendues cassures .

Par exemple, Arielle sugg re que si les tapisseries et les peintures de la fin de la Premi re re montrent les constellations diff remment, cela pourrait tre pris comme une preuve que le temps a continu dans un certain sens, du moins pour les et'Ada dans les cieux.

Arielle pr sente des preuves peu fiables de cette notion consistant en des croquis de diverses peintures et tapisseries de constellations (ou qui ont par hasard des toiles en arri re-plan). Ces esquisses sont dens ment recouvertes de lignes, dates, superpositions de constellations modernes, etc.

Je rappelle gentiment Arielle que peu de peintures (pour ne pas parler des tapisseries !) nous sont parvenues de la Premi re re, certainement beaucoup moins que le nombre de croquis effac s qu'elle a apport , de sorte que l'ensemble est discutable. Malheureusement, Arielle

continue de croire que les peintures sont authentiques, m me si elle admet que certaines d'entre elles sont des copies de travaux r cents.

Jo'Hamiir sugg re qu'Arielle observe les travaux d'un obscur Khajiit sans rapport avec le sujet qui cachait certaines sortes de secrets dans ses tapisseries. La signification de ces messages cach s est perdue pour la VSHA comme les divagations des betmers (pour plus long qu'il me faut pour boire deux tasses !) sur les relations fantaisistes entre les constellations et les lunes et les tours de toutes sortes.

Votre humble scribe annonce de Jo'Hamiir a encore pris du sucre. Tr s injustement, la motion n'est pas appuy e.

Arielle propose que Jo'Hamiir pr pare une pr sentation sur ce sujet. Dhavin approuve cette motion, et, malheureusement, elle passe. (J'ai entendu peu pr s tout ce que je peux accepter sur ce qui passe pour de l' rudition chez les races animales.)

Jo'Hamiir fait appel arguant d'un horaire de travail charg , mais, h las, il n'est pas entendu.

Julius s'appuie sur son exp rience arch ologique des ruines Dwemers. Il souligne que les plan taires Dwemers contiennent souvent des plaques de m tal sur lesquelles sont grav es des constellations. Ces plates, assure-t-il la VSHA, montrent les toiles peu pr s au m me endroit qu'aujourd'hui. Puisque les Dwemers ont disparu 600 ans avant la premi re soi-disant Cassure du Dragon , cela sugg re fortement que les toiles ne bougent pas, et qu'Arielle a totalement faux. Encore une fois, Arielle n'a aucune r ponse ces objections, et, d sesp r e sauver sa folle th orie, elle sugg re que les Dwemers gravaient en quelque sorte les toiles du futur plut t que celles de leur pr sent.

Varinturco sugg re que les peintres taient peu vers s en astronomie ou peut- tre qu'ils id alisaient les constellations pour un effet artistique. Arielle affirme que cela est peu probable cause de plusieurs coh rences parmi les incoh rences (!) dans les tapisseries et elle retourne dans ses croquis et parle de seul Akatosh sait quoi, car j'ai arr t d' couter partir de ce point en faveur de quelques tours de cartes avec Gondyr. Votre humble scribe est rest invaincu et Gondyr s'enfonce encore plus dans ses dettes.

La passionnante, v ridique et excitante pr sentation d'Arielle avec des implications imm diates pour nos vies de tous les jours est trop intense pour beaucoup, en particulier une fois l'arriv e de la nourriture. La fin de sa pr sentation est accueillie par de sonores ronflements d'approbation et de bons sons de mastication.

Gondyr propose qu'Arielle boive un peu plus.

Dhavin sugg re que Gondyr a des motivations inavou es. Ulrorn approuve la motion avec un geste plein d'humour.

Avant que la motion de Dhavin ne puisse tre vot e, Arielle lance sa tasse (toujours pleine) la t te d'Ulrorn. Sa motion est facilement adopt e sans vote, r v lant la qualit de fabrication des murs de taverne. Apr s tre pass e, la motion est nouveau appuy e par une tasse vide et deux os de poulet.

Une serveuse demande la parole et demande que la VSHA se calme . Elle retire sa motion apr s avoir re u une somme de vingt Septims.

Second Pr sentateur Absent

Thoroth n'a surpris en omettant une nouvelle fois de se pr senter. Par cons quent, les divagations d'ivrogne qu'il tentera de faire passer pour une pr sentation devront attendre une autre nuit.

Le D bat

Le d bat de ce soir tait de savoir si le protonymique d'un Daedra change ou demeure constant.

Gondyr soutient que le protonymique est une part essentielle du Daedra et que la modification du protonymique changerait le Daedra. Puisque les Princes Daedra sont rest s inchang s (avec la possible exception de Malacath, bien s r) pendant de nombreuses ann es, ce qui sugg re (l'imagination fi vreuse de Gondyr) que le protonymique est aussi immuable et ternel que la Tour d'Adamantium .

Ulrorn montre une perspicacit inattendue quand il dit, Son nom peut changer, mais si vous bannissez un Galopin, c'est toujours un Galopin . Apr s quelques explications vaseuses, il est apparemment en train d'affirmer que les changements n cessaires pour alt rer le protonymique d'un Daedra sont plus faibles que ceux n cessaires au changement de sa nature. Ou, en d'autres termes, Azura serait toujours l' toile de l'aube et du cr puscule m me si son protonymique est modifi . Bo thia gouvernerait toujours les id es, m me avec un autre protonymique. Etc. Gondyr essaie d'argumenter contre Ulrorn (ce qui n'est s rement pas une t che ardue), mais il est distrait par le passage d'une servante et perd la parole.

Shahavra raconte un conte fantaisiste sur un infortun Dagi qui a paresseusement invoqu deux fois le m me daedroth et a douloureusement appris que le protonymique ne fonctionne qu'une

seule fois. Ce serait favorable l'id e que le protonymique change, si les Khajiits n' taient pas tous des menteurs.

Dhavin souligne que plusieurs Daedra ont vu leurs protonymiques d couverts par le pass . Il fait valoir que puisqu'aucun Prince Daedra n'est actuellement asservis, cela sugg re que le protonymique est, comme il dit, comme avoir une seule fl che son arc .

Ulrorn annonce que Dhavin passe trop de temps avec les chasseurs. Ulrorn retire cette motion sous la menace de la longue m moire de Dhavin et de son imagination fertile.

Julius demande n gligemment si les Aedra ont des protonymiques. Varinturco affirme avec audace que les Aedra ont bien s r des protonymiques (et, en fait, le fou soutient que tous les tres vivants en ont !), mais que les protonymiques des Aedra, men, et mers ne peuvent tre pel s, prononc s ou num r s dans le Mundus. Non seulement il serait inefficace, mais il serait litt ralement impossible conna tre. Varinturco pr tend citer un livre d'un Altmer fou vivant dans une horloge g ante comme cela donnait son argumentaire un poids suppl mentaire. Varinturco divague sur un certain n onymique (?) qui est une sorte de second protonymique, mais il est, heureusement, interrompu.

Gondyr annonce que Varinturco a trop bu. La motion est appuy e par votre humble scribe, mais, h las, aucun vote n'a lieu.

Arielle se demande si l'acte de bannissement (en raison de la pr tendue dissolution de l'esprit) change suffisamment la nature d'un Daedra pour changer son protonymique.

La calme et magnifique Orphala (si seulement elle n' tait pas une Orethi !) une poignante, mais trop br ve, histoire d'un Daedra qu'elle rencontra Larme qui craignait le bannissement, car il avait peur de perdre son amour pour un autre Daedra. Apparemment, il croyait que s'il tait banni, il ne serait plus amoureux et que dans le processus de reformation de lui-m me, il pourrait perdre ou oublier son amour. Orphala n' tait pas s r de la v ritable signification de ses mots, mais cela sugg re que le processus est suffisamment traumatisant pour changer le protonymique d'un Daedra, si ce n'est sa nature fondamentale.

la lumi re de cette histoire, Gondyr et Dhavin approuvent avec enthousiasme la th orie d'Arielle. M me moi, votre humble scribe, ne peux me souvenir d'un contre-exemple pour cette id e, mais je doute que quoi que ce soit concernant les Daedra soit si simple.

Dhavin propose que la VSHA vote l'id e que le bannissement lui-m me change le protonymique. La motion passe l'unanimit en d pit des tentatives r p t es de Varinturco pour prendre

la parole et discuter de son n onymique .

Votre humble scribe propose que cette entente sans pr c dent soit une chose c l brer. Cette motion passe galement l'unanimit .

Une tourn e de boisson s'ensuit.

Juste pour g cher ce rare consensus, Arielle rappelle l'histoire de la myst rieuse disparition de Mortecime plusieurs ann es auparavant. Elle a entendu une rumeur de l'une de ses tantes qui tait Mage de Guerre l' poque (voyez ce qui passe pour des rudits de nos jours ?) que M hrunes Dagon envahit Mortecime (!) et il a pu r sister son protonymique, car il le changea ou rajouta une sorte de nom de famille (Varinturco commence crier au sujet de son absurde n onymique encore, mais il est juste titre ignor). Pour emp cher M hrunes Dagon d'envahir le reste de Tamriel, les Mages de Guerre bris rent les amarres provoquant la disparition (si Mortecime tait plus qu'une l gende de toute fa on). Ce n'est pas moins plausible que toutes les histoires que j'ai entendues au fil des ans, mais comment quiconque pourrait conna tre la v rit s'il n'y a aucun survivant (ou des preuves publiques d'aucune sorte) est au-del de ma compr hension. En conclusion, Artonia demande si des Daedra avant-gardistes pourraient changer leur protonymique ou y ajouter une sorte de nom de famille pour se prot ger des mortels qui conna traient leur vrai nom d'invocation.

Varinturco obtient finalement une chance d'avoir la parole en ajoutant son imagination f brile la rumeur d'Artonia. Il pr tend avoir rencontr un survivant de Mortecime (un homme, apparemment, appel Chim re - et si cela ne discr dite pas enti rement ce conte fantaisiste, je ne sais pas ce qui le fera). Ce Chim re (qui n'est pas un mer !) pr tend que M hrunes Dagon a, en effet, attaqu Mortecime (apr s l'avoir maudit de vivre jamais ou une autre sottise), et qu'il avait, en effet, un nom de famille (ou n onymique puisque Varinturco insiste pour que nous l'appelions ainsi) son protonymique pour mieux se prot ger. Varinturco continue encore et encore sur les essais de ce Chim re et de quelque h ros sans nom (nous avons tous entendu a quelque part !), mais il n'y a rien enregistrer pour la post rit quand le fou invente de toute vidence au fur et mesure.

Varinturco termine ses divagations en proposant la VSHA d'invoquer M hrunes Dagon, de lui demander poliment son protonymique (et son n onymique), de le bannir, de l'invoquer nouveau et de voir si a marche . Cette motion tr s pratique et sans danger choue en raison de rires emp chant un quorum.

Motion d'Ajournement

Dhavin propose d'ajourner au motif que la motion de Varinturco n'aurait pas t si amusante s'il n' tait si tard. La motion est appuy e et passe.

Gondyr fait une derni re tentative d sesp r e vers Arielle, mais la motion tr buche et tombe 0-1 cause du pied d'Ulrorn.

Minutes de la Société d'histoire de la Femme de chambre argonienne - Vol. I

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:237F33
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	237F33
Editor ID	BCSLL_DEV_DG_LustyArgonian01
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_LustyArgonian01
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	0
Leveled lists	1
Scripts	0

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