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

Société d'Histoire
de la
Femme de chambre argonienne
-
Minutes

Soufflegivre, 3E432

Les Témoins

Dhavin (président)
Vandril Indoril (votre humble scribe)
Arielle Woodhouse (présentatrice)
Julius Cadiusus (présent)
Varinturco (présent)
Shahavra (présent)
Ulrorn Blackbeard (présent)
Gondyr Armentine (présent)
Jo'Hamiir (présent)
Orphala Orethi (présente)
Artonia Melus (présente)

Revue et Approbation des Minutes

Les minutes de la séance précédente ont été fortement approuvées pour leur inflammabilité supérieure et leur absorption.

L'Engagement et l'Appel à l'Ordre

Ceux présents récitent l'engagement de la VSHA. Dhavin murmure quelque chose sur les ours, qui pourrait être interprétée comme un appel à l'ordre.

Une Présentation Spontanée

Le rasé de près 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 donnée. Ulrorn s'excuse pour son comportement lors de la réunion précédente, plaidant un excès de boisson et un entraînement enfantin dans l'Art de la Conjuration.

Trois Motions du Président

Dhavin propose qu'Ulrorn soit une sorte d'idiot. La motion est appuyée. Un vote a lieu sans débat. La motion passe à l'unanimité, 10-1.

Dhavin propose en outre qu'à cause de la série d'évènements qui a prématurément mis fin à la réunion du mois dernier, Ulrorn doive payer la première tournée. La motion passe aussi à l'unanimité, 10-1.

Finalement, Dhavin propose qu'après l'incendie malvenu à la Taverne de la Flèche Cassée, nous devions désormais être connus comme la *Société d'Histoire de la femme de chambre Argonienne* d'après notre nouvel emplacement pittoresque. La motion passe 6-5.

Présentation : Arielle Woodhouse sur les Cassures du Dragon

La vivante et divertissante Arielle Woodhouse propose plusieurs théories sur la façon dont l'existence des soi-disant « Cassures du Dragon » pourrait être déterminée une bonne fois pour toutes (comme si les chercheurs sérieux croyaient encore en une si ridicule idée).

Ses arguments dépendent si Akatosh contrôle le temps pour « tout » ou si les divers et'Ada (et « peut-être certains processus naturels liés, comme les océans ou la chute de cendres et d'autres choses comme ça ») peuvent toujours agir quand Akatosh est cassé ou qu'il dort ou qu'il fume ou n'importe quoi d'autre qu'il fasse ou ne fasse pas durant ces prétendues « cassures ».

Par exemple, Arielle suggère que si les tapisseries et les peintures de la fin de la Première Ère montrent les constellations différemment, cela pourrait être pris comme une preuve que le temps a continué dans un certain sens, du moins pour les et'Ada dans les cieux.

Arielle présente des preuves peu fiables de cette notion consistant en des croquis de diverses peintures et tapisseries de constellations (ou qui ont par hasard des étoiles en arrière-plan). Ces esquisses sont densément recouvertes de lignes, dates, superpositions de constellations modernes, etc.

Je rappelle gentiment à Arielle que peu de peintures (pour ne pas parler des tapisseries !) nous sont parvenues de la Première Ère, certainement beaucoup moins que le nombre de croquis

effacés qu'elle a apporté, de sorte que l'ensemble est discutable. Malheureusement, Arielle continue de croire que les peintures sont authentiques, même si elle admet que certaines d'entre elles sont des copies de travaux récents.

Jo'Hamiir suggère 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 cachés 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. Très injustement, la motion n'est pas appuyée.

Arielle propose que Jo'Hamiir prépare une présentation sur ce sujet. Dhavin approuve cette motion, et, malheureusement, elle passe. (J'ai entendu à peu près tout ce que je peux accepter sur ce qui passe pour de l'« érudition » chez les races animales.)

Jo'Hamiir fait appel arguant d'un horaire de travail chargé, mais, hélas, il n'est pas entendu.

Julius s'appuie sur son expérience archéologique des ruines Dwemers. Il souligne que les planétaires Dwemers contiennent souvent des plaques de métal sur lesquelles sont gravées des constellations. Ces plates, assure-t-il à la VSHA, montrent les étoiles à peu près au même endroit qu'aujourd'hui. Puisque les Dwemers ont disparu 600 ans avant la première soi-disant « Cassure du Dragon », cela suggère fortement que les étoiles ne bougent pas, et qu'Arielle a totalement faux. Encore une fois, Arielle n'a aucune réponse à ces objections, et, désespérée à sauver sa folle théorie, elle suggère que les Dwemers gravaient en quelque sorte les étoiles du futur plutôt que celles de leur présent.

Varinturco suggère que les peintres étaient peu versés en astronomie ou peut-être qu'ils idéalisaient les constellations pour un effet artistique. Arielle affirme que cela est peu probable à cause de plusieurs « cohérences parmi les incohérences » (!) dans les tapisseries et elle retourne dans ses croquis et parle de seul Akatosh sait quoi, car j'ai arrêté d'écouter à partir de ce point en faveur de quelques tours de cartes avec Gondyr. Votre humble scribe est resté invaincu et Gondyr s'enfonce encore plus dans ses dettes.

La passionnante, véridique et excitante présentation d'Arielle avec des implications immédiates pour nos vies de tous les jours est trop intense pour beaucoup, en particulier une fois l'arrivée de la nourriture. La fin de sa présentation est accueillie par de sonores ronflements d'approbation et de bons sons de mastication.

Gondyr propose qu'Arielle boive un peu plus.

Dhavin suggère que Gondyr a des motivations inavouées. Ulrorn approuve la motion avec un geste plein d'humour.

Avant que la motion de Dhavin ne puisse être votée, Arielle lance sa tasse (toujours pleine) à la tête d'Ulrorn. Sa motion est facilement adoptée sans vote, révélant la qualité de fabrication des murs de taverne. Après être passée, la motion est à nouveau appuyée 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 après avoir reçu une somme de vingt Septims.

Second Présentateur Absent

Thoroth n'a surpris en omettant une nouvelle fois de se présenter. Par conséquent, les divagations d'ivrogne qu'il tentera de faire passer pour une présentation devront attendre une autre nuit.

Le Débat

Le débat de ce soir était 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 restés inchangés (avec la possible exception de Malacath, bien sûr) pendant de nombreuses années, ce qui suggère (à l'imagination fiévreuse de Gondyr) que le protonymique est « aussi immuable et éternel que la Tour d'Adamantium ».

Ulrorn montre une perspicacité inattendue quand il dit, « Son nom peut changer, mais si vous bannissez un Galopin, c'est toujours un Galopin ». Après quelques explications vaseuses, il est apparemment en train d'affirmer que les changements nécessaires pour altérer le protonymique d'un Daedra sont plus faibles que ceux nécessaires au changement de sa nature. Ou, en d'autres termes, Azura serait toujours l'étoile de l'aube et du crépuscule même si son protonymique est modifié. Boéthia gouvernerait toujours les idées, même avec un autre protonymique. Etc. Gondyr essaie d'argumenter contre Ulrorn (ce qui n'est sûrement pas une tâche ardue), mais il est distrait par le passage d'une servante et perd la parole.

Shabavra raconte un conte fantaisiste sur un infortuné Dagi qui a paresseusement invoqué deux fois le même daedroth et a douloureusement appris que le protonymique ne fonctionne qu'une

seule fois. Ce serait favorable à l'idée que le protonymique change, si les Khajiits n'étaient pas tous des menteurs.

Dhavin souligne que plusieurs Daedra ont vu leurs protonymiques découverts par le passé. Il fait valoir que puisqu'aucun « Prince » Daedra n'est actuellement asservis, cela suggère que le protonymique est, comme il dit, « comme avoir une seule flèche à son arc ».

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

Julius demande négligemment si les Aedra ont des protonymiques. Varinturco affirme avec audace que les Aedra ont bien sûr des protonymiques (et, en fait, le fou soutient que tous les êtres vivants en ont !), mais que les protonymiques des Aedra, men, et mers ne peuvent être « épelés, prononcés ou énumérés » dans le Mundus. Non seulement il serait inefficace, mais il serait littéralement impossible à connaître. Varinturco prétend citer un livre d'un Altmer fou vivant dans une horloge géante comme cela donnait à son argumentaire un poids supplémentaire. Varinturco divague sur un certain « néonymique » (?) qui est une sorte de second protonymique, mais il est, heureusement, interrompu.

Gondyr annonce que Varinturco a trop bu. La motion est appuyée par votre humble scribe, mais, hélas, aucun vote n'a lieu.

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

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

À la lumière de cette histoire, Gondyr et Dhavin approuvent avec enthousiasme la théorie d'Arielle. Même moi, votre humble scribe, ne peux me souvenir d'un contre-exemple pour cette idée, mais je doute que quoi que ce soit concernant les Daedra soit si simple.

Dhavin propose que la VSHA vote l'idée que le bannissement lui-même change le protonymique. La motion passe à l'unanimité en dépit des tentatives répétées de Varinturco pour prendre la

parole et discuter de son « néonymique ».

Votre humble scribe propose que cette entente sans précédent soit une chose à célébrer. Cette motion passe également à l'unanimité.

Une tournée de boisson s'ensuit.

Juste pour gâcher ce rare consensus, Arielle rappelle l'histoire de la mystérieuse disparition de Mortecime plusieurs années auparavant. Elle a entendu une rumeur de l'une de ses tantes qui était Mage de Guerre à l'époque (voyez ce qui passe pour des érudits de nos jours ?) que Méhrunes Dagon envahit Mortecime (!) et il a pu résister à son protonymique, car il le changea ou rajouta une sorte de nom de famille (Varinturco commence à crier au sujet de son absurde néonymique encore, mais il est à juste titre ignoré). Pour empêcher Méhrunes Dagon d'envahir le reste de Tamriel, les Mages de Guerre brisèrent les amarres provoquant la « disparition » (si « Mortecime » était plus qu'une légende de toute façon). Ce n'est pas moins plausible que toutes les histoires que j'ai entendues au fil des ans, mais comment quiconque pourrait connaître la vérité s'il n'y a aucun survivant (ou des preuves publiques d'aucune sorte) est au-delà de ma compréhension. En conclusion, Artonia demande si des Daedra avant-gardistes pourraient changer leur protonymique ou y ajouter une sorte de nom de famille pour se protéger des mortels qui connaîtraient leur vrai nom d'invocation.

Varinturco obtient finalement une chance d'avoir la parole en ajoutant son imagination fébrile à la rumeur d'Artonia. Il prétend avoir rencontré un survivant de Mortecime (un homme, apparemment, appelé Chimère - et si cela ne discrédite pas entièrement ce conte fantaisiste, je ne sais pas ce qui le fera). Ce « Chimère » (qui n'est pas un mer !) prétend que Méhrunes Dagon a, en effet, attaqué Mortecime (après l'avoir maudit de vivre à jamais ou une autre sottise), et qu'il avait, en effet, un nom de famille (ou « néonymique » puisque Varinturco insiste pour que nous l'appelions ainsi) à son protonymique pour mieux se protéger. Varinturco continue encore et encore sur les essais de ce « Chimère » et de quelque héros sans nom (nous avons tous entendu ça quelque part !), mais il n'y a rien à enregistrer pour la postérité quand le fou invente de toute évidence au fur et à mesure.

Varinturco termine ses divagations en proposant à la VSHA d'invoquer Méhrunes Dagon, de lui demander poliment son protonymique (et son néonymique), de le bannir, de l'invoquer à nouveau et de « voir si ça marche ». Cette motion très pratique et sans danger échoue en raison de rires empêchant un quorum.

Motion d'Ajournement

Dhavin propose d'ajourner au motif que la motion de Varinturco n'aurait pas été si amusante s'il n'était si tard. La motion est appuyée et passe.

Gondyr fait une dernière tentative désespérée vers Arielle, mais la motion trébuche et tombe 0-1 à 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.