L' bonite des fous - Vol. VI

L'bonite des ous

Acte sixi me

par Frincheps

---

cte sixi me

Daguefilante et ses environs, dans les marasmes de l' re Troisi me.

Sc ne 1 : dans la chambre de l'Aventurier l'auberge du Daedra mort.

[Le Prologue, l'Aventurier et Ortho entrent. Ortho se couche dans le lit.]

PROLOGUE : Merci de nous avoir accord le temps de changer ce pi tre d cor, tandis que notre barde chantait ce classique, "Salut et Adieu". A pr sent, imaginez, si vous le souhaitez, la luxuriante et indolente suite de ce vaurien d'Elfe noir, l'Aventurier, dans l'auberge du Daedra mort. Cela se passe peu de temps apr s la derni re sc ne qui, si vous l'avez oubli e, s'est achev e avec notre h ros et son complice, N phron, mettant en place des arrangements pour escroquer les mages, les pr tres et les armuriers. Tous seraient int ress s pour mettre leurs mains sur un filon d' bonite des fous, un miraculeux min ral qui br le, et les pr tres et mages consid rent chacun l'Aventurier comme leur alli . Les armuriers sont plus fut s et ont assign un de leurs apprentis, Ortho, pour surveiller ses moindres faits et gestes. D sormais, alors qu'Ortho sommeille, l'Aventurier a droit son premier moment paisible depuis plusieurs jours. Je dois mentionner que dans l'int r t des bonnes moeurs, cette sc ne a t abr g e par rapport la version d'origine sur ordre de la guildes des Dramaturges, des Acteurs et des Auteurs. Elle contient d sormais fort peu qui soit d'importance. Une copie compl te peut tre obtenue aupr s du dramaturge apr s le spectacle contre seulement 50 pi ces d'or de frais de copie. A pr sent, il est temps pour le pauvre Prologue de repartir en tra nant des pieds.

[Le Prologue sort.] [L'Aventurier commence se d shabiller.]

[Quelqu'un toque la porte. L'Aventurier sursaute, surpris.] [Ortho ronfle.]

AVENTURIER : Qui va l ? J'arrive !

[La porte s'ouvre, prudemment.] [La COMTESSE entre.]

AVENTURIER : Euh, eh bien, euh... Entrez ! Je vous en prie.

[L'Aventurier recule, tr buchant sur son pantalon qui est ses chevilles...]

COMTESSE : Je suis si d sol e de vous surprendre, mais je pensais qu'on pourrait trouver quelque chose de commun... Oh ! Mon pauvre homme, vous tes bless ! Tenez, laissez-moi ajuster votre bandage... a semble tr s frais.

[Elle ajuste le bandage, cette fois correctement.]

AVENTURIER : Eh bien, je... a s'est juste rouvert. Les exercices du soir, la gymnastique, et tout a...

COMTESSE : Comment vous tes-vous coup comme a, si je puis me permettre de le demander ?

AVENTURIER : Oh, a ne me d range pas. Je me suis retrouv ... dans une bagarre, un peu plus t t. Ces trois dingues me sont tomb s dessus.

COMTESSE : Vraiment ? Ce tissu semble provenir d'une robe de mage.

AVENTURIER : Eh bien, oui, deux d'entre eux taient des mages.

COMTESSE : Oh ! Vous deviez tre tr s dou , pour avoir pu les vaincre.

AVENTURIER : Oh, euh, eh bien, j'ai d j particip un ou deux combats. Ce n'est pas que je veuille vous offenser, mais qui tes-vous ?

COMTESSE : Oh, toutes mes excuses, j'en ai oubli les bonnes mani res. Je suis la comtesse Aveet Videspreed - mais appelez-moi Ave. De la cour de Daguefilante.

AVENTURIER [part] : Par l'Oblivion, et puis quoi encore ?

COMTESSE : Tenez, aidez-moi enlever cette robe, ces chambres d'auberges sont toujours... si chaudes. Et laissez-moi v rifier ce bandage nouveau, pauvre monsieur. Oh, vous portez une ceinture en bonite de vigueur, et des brassards de force. Oh, et un bracelet d'endurance. Quelle nuit chanceuse pour moi.

AVENTURIER [part] : Aidez-moi.

COMTESSE : Tenez, laissez-moi vous aider enlever cette vieille tunique ; je dois bien v rifier que vous n'avez pas d'autres plaies, elles peuvent s'infecter si facilement, vous savez.

AVENTURIER [part] : Eh bien, ce ne sont pas les armuriers cette fois. Peut- tre que ma chance a tourn .

COMTESSE : Eh bien, tout semble aller bien... fort bien, vrai dire...

AVENTURIER : Euh... en fait, Ave, parlez-moi de... euh... vous.

COMTESSE : Si vous le souhaitez, juste un petit peu -

AVENTURIER : Tenez, prenez un peu de vin...

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Ici, le discours de notre digne dramaturge a t lourdement dit par la guilde des Dramaturges, des Acteurs et des Auteurs. Je vais m'efforcer de vous r sumer ces passages supprim s. Je dois d'abord mentionner que la comtesse n'est nullement cens e repr senter un proche de quelque noble se trouvant actuellement au ch teau de Daguefilante. La comtesse Aveet divertit l'Aventurier avec des contes des membres singuliers et chaleureux de la famille royale. Elle a de nombreux fr res et soeurs. Ils sont tous tr s... proches.

COMTESSE : Je pense que j'ai d tre une b tarde. J' tais la seule avoir les cheveux roux et une affinit pour la magie. Tout le monde a tent de dissimuler ce talent qui est mien. Je me rappelle tr s bien une certaine s ance de fess es...

PROLOGUE : La comtesse relate d'autres diff rences entre ses fr res et soeurs.

COMTESSE : Tandis que mes soeurs apprenaient faire une r v rence de dix fa ons diff rentes, et que mes fr res apprenaient les arrangements floraux, j'avais l'habitude de me faufiler hors du ch teau pour aller dans les bois ou en ville. Juste titre d'exemple, il y avait ce marchand qui avait trois fils...

PROLOGUE : La comtesse explique en d tail ses s ances d'entra nement.

COMTESSE : Je devins fort dou e dans l' cole de l'Illusion. Vous ne m'avez jamais remarqu e, au pied des escaliers, n'est-ce pas ? J'ai aussi appris utiliser certaines armes. Laissez-moi vous expliquer comment j'ai appris me battre mains nues...

PROLOGUE : La comtesse raconte une amusante anecdote, puis revient la conversation.

COMTESSE : Et lors des mauvais jours, j'allais fouiner dans la biblioth que de mon p re. Il avait une merveilleuse collection de textes anciens. J' tais fascin e par le Nain ancien, et suis parvenue plut t bien l'apprendre, je pense. Bien s r, personne n'a vu ou adress la parole un Nain depuis des ann es et des ann es. Aussi, c'est probablement un savoir parfaitement inutile. Mais j'ai toujours eu un certain int r t pour l'accumulation des nouvelles connaissances. A la guilde des Mages, on m'a enseign une tradition des Hauts Elfes. Vous tal z cette potion sur tout votre corps...

PROLOGUE : La comtesse relate son tat d'ennui actuel.

COMTESSE : La vie au palais m'ennuie tant. Mes soeurs...

PROLOGUE : Les soeurs de la comtesse divertissent quelques visiteurs.

COMTESSE : Et mes fr res tudient d sormais la th orie florale avanc e, donc je viens ici-bas, pour faire quelques... euh... affaires. Je fournis toutes mes relations leurs vices favoris, afin de pouvoir faire chanter tous ces pourris.

AVENTURIER : Mais n'est-ce pas dangereux, ici-bas ? N'ai-je pas entendu dire qu'une jeune comtesse avait t tu e r cemment ?

COMTESSE : Cette petite idiote tait ma cousine, et en ce qui me concerne, elle a eu ce qu'elle m ritait. Elle pensait pouvoir emprunter la robe d'une servante, se chiffonner les cheveux, et pouvoir pr tendre tre une personne du peuple. Elle a t rep r e d s la minute o elle a pass les portes du palais. Moi, en revanche, j'use de l'Illusion, l'habilet et la ruse, et je porte une arme. Par ailleurs, c' tait un joli plan que vous et N phron aviez pr par .

AVENTURIER : Eh bien, changeons donc de sujet, si je puis me permettre... Que portez-vous, au juste ? Je ne vois rien du tout... qui ressemble une arme, je veux dire...

COMTESSE : Tenez, laissez-moi vous montrer...

AVENTURIER : Oh, ce sont de charmants... couteaux...

COMTESSE : Et ce n'est pas tout...

AVENTURIER : Oh oui...

COMTESSE : Mais nous n'avons pas besoin de ces ridicules et vilaines armes maintenant, n'est-ce pas ?

AVENTURIER : Eh bien, eh bien, voil donc ce que j'appelle des armes... Oh oui... du lourd, et du raffin aussi, je vois...

COMTESSE : Je pense qu'il est temps que nous mettions cette bonite l' preuve... et que dire de votre b ton de mage...

PROLOGUE : A partir de maintenant, beaucoup de r pliques ont t supprim es. Cependant, n'oubliez pas que tout rudit souhaitant r ellement explorer cette oeuvre peut en obtenir une copie pour seulement 50 pi ces d'or ; les illustrations faites la main entra neront bien entendu des frais suppl mentaires. La comtesse, apr s quelques amusements, se porte volontaire pour faire partie de l' quipe de l'Aventurier pour aller trouver le filon d' bonite des fous. Je sais, je sais. Cela avait galement peu de sens dans le manuscrit d'origine, si vous voulez savoir l'honn te v rit .

[Le Prologue sort.]

AVENTURIER : Vous tes s re de vouloir aller dans les r gions sauvages ?

COMTESSE : Oh oui. Je m'ennuie tellement ici. Enfin, pas exactement ici et maintenant, mais de fa on g n rale. Et je saurais vraiment vous tre d'une grande aide. Je sais plut t bien me d brouiller pour survivre dans les bois, pour me servir d'un couteau, pour me battre mains nues... et il fait bien froid dehors la nuit, m me pour de grands gaillards v tus d' bonite comme vous...

AVENTURIER : Tr s bien, alors. Savez-vous o nous allons et pour quelle raison ?

COMTESSE : Oh, bien s r. Tout le monde en parle dans Daguefilante. Tout le monde observe et attend de voir ce qui va se passer. Il y a m me une loterie ou deux qui ont t tablies...

AVENTURIER : Concernant quoi ?

COMTESSE : Oh, votre vie.

AVENTURIER : Oh, par les dieux ! Pauvre de moi !

COMTESSE : coutez, ne vous inqui tez pas ; je sais tout sur les doubles-jeux avec les mages, les pr tres, les marchands, et ces grossiers armuriers. Et je compte bien qu'on en

sorte au sommet. J'adore tre au sommet. Avec les biens et les b n fices. J'aurai un autre vice vendre mes stupides proches dans leurs palais ennuyeux.

AVENTURIER : Mais ne serait-ce alors pas nous deux contre des hordes ?

COMTESSE : Oh non. Pratiquement tout le monde attend ici en ville pour voir qui reviendra. Et j'aurai fait arranger une surprise pour nos "escortes", Ortho compris. Loin dans la nature, on pourra facilement s'occuper d'eux.

[Ortho ronfle.]

AVENTURIER : Dites-m'en plus.

COMTESSE : Certainement. Mais d'abord... voyons voir combien d'utilisations peut encore supporter cette bonite. Hmm, votre b ton de mage est en bon tat...

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Exactement. D sol d'interrompre une fois de plus, mais nous allons devoir mettre un terme cette sc ne ici m me. Apr s une nuit fr n tique vient l'aube placide, tr buchant sur le ciel comme une rose qui clot. Puis un autre jour point, et encore un autre. Dix aubes et dix nuits fr n tiques passent tandis que notre Aventurier malin, la licencieuse comtesse, le fut et vilain N phron, le rustre Ortho, et une assembl e d'armuriers excit s et de jouvencelles en rechute prennent la route. Imaginez d sormais que nous sommes dans la nature sauvage de Haute-Roche pr s des monts de Wrothgarian.

Sc ne 2

[N phron et l'assembl e de messieurs et dames entrent.] [Le Prologue sort.]

COMTESSE : J'appr cie tant cette promenade bucolique.

AVENTURIER : a devient plut t sauvage pr sent. Je suppose que le danger arrivera d'ici demain ?

COMTESSE : Oui, un dernier arr t ce soir, dans la vieille auberge l -haut : l'auberge de Minnie.

AVENTURIER : L'auberge de Minnie ? Oh, ces deux vieux rudits qui ont tout laiss tomber et sont venus faire tourner l'auberge dans les environs. Ils doivent avoir au plus deux clients par an.

COMTESSE : Je pense qu'ils aiment la solitude. a leur donne du temps pour tudier. Ils en savent beaucoup sur les vieilles choses naines ; lancez-les l -dessus, et vous y serez encore le lendemain.

AVENTURIER : Euh... quand se produit votre surprise ? Je devrais probablement savoir.

COMTESSE : Ne vous tracassez pas, mon cher. Dans l'auberge, ce soir. Contentez-vous d'admirer le spectacle.

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Le temps passe, les charrettes roulent, des choses se passent l'arri re des charrettes. Et il y a d' tranges et furtifs mouvements que personne ne remarque, sur les hautes cr tes tout autour. Quand nous retrouvons nos acteurs, ils se trouvent l'auberge de Minnie, demeure de Minnie et Crunn, les aubergistes-philosophes. Imaginez, si vous le voulez bien, la salle manger plut t poussi reuse de l'auberge de Minnie.

[MINNIE, CRUNN, et GURNSEY entrent.] [Le Prologue sort.] [Gurnsey se rend la table d'Ortho avec plus de bi re pour lui. Elle s'assoit soudainement. Elle regarde Ortho dans les yeux, et Ortho fait de m me avec elle. Tous deux finissent bouche b e.]

MINNIE : ... euh... Crunn...

CRUNN : ... oui... Minnie...

MINNIE : ... je pensais...

›

CRUNN : ... oui, tu pensais, Minnie...

MINNIE : ... euh... pensais...

CRUNN : ... oui... moi aussi...

MINNIE : ... me rappelle plus quoi maintenant...

CRUNN : ... oui, Minnie... Minnie...

MINNIE : ... oui ? ...

CRUNN : ... la ferme...

GURNSEY et ORTHO [ensemble] : Meuh... euh... meuh.

AVENTURIER : Meuh ?

COMTESSE : Voyez, Aventurier, Ortho est r gl .

AVENTURIER : Pla t-il ?

COMTESSE : Regardez donc.

AVENTURIER : Et les autres armuriers ?

COMTESSE : Incessamment sous peu.

[Ortho et la serveuse se l vent, et s'approchent de la table de l'Aventurier. Le sol tremble.]

ORTHO : Ca Gurnsey. Ortho aimer Gurnsey, eeeuh.

GURNSEY : Gurnsey aimer Ortho... meuh...

ORTHO : Nous aller se marier, nous va.

AVENTURIER : Eh bien, f licitations ! Et c' tait un long et beau discours, Ortho !

ORTHO : Nous va lever cochonnets.

GURNSEY : Cultiver animaux aussi, fermiers nous tre.

[Ortho et Gurnsey sortent.]

AVENTURIER : Extraordinaire. Ave, je pense que vous avez d passer par ici auparavant.

COMTESSE : Oh oui. Je viens souvent ici pour m' loigner du palais et parler des Nains avec Minnie et Crunn.

AVENTURIER : Vous voulez dire que ces deux anciens... euh, rudits-aubergistes peuvent vraiment parler, et propos des Nains ?

[Tout le monde except l'Aventurier, la comtesse, Minnie et Crunn s'endort sur sa tourte la viande.]

COMTESSE : Oh oui, vous devez juste tre tr s patient. Mais regardez donc nos autres escortes...

AVENTURIER : Par la Dame !

COMTESSE : Minnie tait une alchimiste avant de rencontrer Crunn, et elle conna t beaucoup de vieilles potions naines oubli es.

AVENTURIER : Mais que fait-on des corps ?

COMTESSE : Attendez...

[Le COMMANDANT entre.]

COMTESSE : Aventurier, je vous pr sente le commandant Bloodnok, chef de mon... mon garde du corps priv . Il est avec moi depuis que je n' tais qu'une fillette. Vous m'avez tr s bien servie, n'est-ce pas, commandant ?

COMMANDANT : Nous faisons tout notre possible, madame.

AVENTURIER : Ravi de vous rencontrer, commandant.

COMTESSE : Comment vont mes autres hommes ?

AVENTURIER [part] : Autres hommes ?

[D'autres hommes en tenues khajiites entrent.]

COMMANDANT : Tout le monde est l , madame. Je m' tais l g rement inqui t quant un groupe de marchands qui vous suivait. Mais ils ne poseront plus probl me, ils sont au fond d'un ravin. Juste une chose.

COMTESSE : Oui ?

COMMANDANT : Moi et mes hommes, nous avons remarqu de furtifs mouvements, en haut des falaises, sur les cr tes, toujours au bord de notre champ de vision. Et nous avons constamment l'impression d' tre surveill s. Maintenant, moi et mes hommes sommes les meilleurs, mais il y a quelque chose dehors. Je n'aime pas a, pas du tout.

COMTESSE : Oh, mon cher, juste au moment o a commen ait devenir dr le.

COMMANDANT : a n'a rien d'humain. Pas des mages, ni des armuriers, ni des pr tres. Et ce n'est rien de ce qu'on croise d'habitude, pas des loups-garous, ni des harpies, ni des orques, ni des Daedra. Rien voir avec tout a, absolument pas.

MINNIE : Des Nains !

CRUNN : O ? ... oh... Minnie... tu veux dire... l ... haut... ici...

MINNIE : ... des Nains, l -haut...

CRUNN : ... comme c'est excitant... hmmm...

MINNIE : ... allons, allons, Crunn, du calme... juste des Nains... je savais qu'un jour, ils allaient...

CRUNN : ... se r veiller ?

MINNIE : ... revenir...

CRUNN : ... mais... je suis toujours l ...

MINNIE : ... les Nains, Crunn...

CRUNN : ... ooob... tre de retour... c'est si excitant... Des Nains ! ... ooob...

COMTESSE : Eh bien, commandant, est-ce possible ?

COMMANDANT : Tout est possible, particuli rement ici. Des Nains ? Je ne sais pas. Moi et mes hommes, on ira s'en d barrasser. Il y a un puits de mine bien profond dehors.

[Tout le monde sort, except s l'Aventurier et la comtesse.]

AVENTURIER : Des Nains, Ave ! Est-ce mauvais signe ? Je veux dire, ce sont un peu les propri taires de toute l' bonite qui se trouve ici-bas, n'est-ce pas ?

COMTESSE : Peut- tre. Je suppose qu'on va devoir continuer et voir comment les choses voluent. Je peux essayer de leur parler, qui sait ? Oh, et, Aventurier, vous devrez conduire la premi re charrette. Je prendrai celle du vieux N phron. Nous laisserons l'autre ici, a nous en fera en plus pour plus tard.

AVENTURIER : Quoi, fini les promenades bucoliques ?

COMTESSE : D sol , mais nous devons nous rendre au site et en ressortir avant que le temps ne se g te.

AVENTURIER : Votre commandant et ses hommes ne peuvent-ils pas s'occuper des charrettes ?

COMTESSE : Oh, non. Ils nous couvriront de tous c t s et s'assureront qu'il n'y ait pas de surprises.

AVENTURIER : Oh, bien. Toutes les bonnes choses ont une fin, je suppose.

COMTESSE : Pas exactement. S'il vous reste des charges dans votre bracelet d'endurance, nous pouvons aller l' tage et voir ce qui voluera.

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Eh bien, je suppose que nous nous attendions tous a. La troisi me sc ne prendra place quelque temps plus tard, sur le site. Flanqu s par les hommes du commandant, l'Aventurier et la licencieuse comtesse parviennent suivre la carte de ces chers mages qui nous ont quitt s. Imaginez-vous de grands filons d'un mat riau brillant semblable l' bonite per ant la surface du sol, et un bon feu bien chaud d' bonite des fous o s' talent l'Aventurier et la comtesse. l'ouest se trouvent des signes que le temps tourne et que la premi re grande temp te de neige de l'ann e arrive. Pour un temps, ils ont min et l'Aventurier commence ressentir l' puisement du travail v ritable.

[Le Prologue sort.]

Sc ne 3

AVENTURIER : J'ai des ampoules aux mains force d'avoir pellet toute cette pourriture noire, des ampoules au post rieur cause du banc de cette charrette, et on arrive au bout de la bi re. Mon bracelet s' puise et mes doigts sont pleins d'engelures.

COMTESSE : Quoi, votre bracelet s' puise ? Oh, voil qui est s rieux.

[Le commandant entre en courant.]

COMMANDANT : Des Nains ! Madame, des Nains, des douzaines de ces petits monstres ont chop mes hommes ! Je suis d sol , madame.

[La comtesse se rel ve d'un seul bond.]

COMTESSE : Commandant, sortez d'ici tout de suite. Si vous partez, vous pourrez peut- tre nous aider plus tard. Je vais essayer de leur parler.

[Le commandant sort.] [Les NAINS entrent.]

COMTESSE : Hhjgys jjvvu klpss Jjqqx 33y3x.

NAINS [ensemble] : Jjpoo Kalagloo gashnoo bibloo franoo Xxnadoo.

COMTESSE : Jnik ? Balpo ?

NAINS [ensemble] : Gabloo ! Wazzikoo ! Eppapupu !

COMTESSE : Glooky, glooky, glooky.

AVENTURIER : Ave, que se passe-t-il ?

COMTESSE : N'ayez crainte. Je pense les avoir impressionn s en parlant leur langue. Je ne comprends pas tout, mais il semblerait qu'ils viennent de se r veiller ou quelque chose comme a. Et ils ne nous laisseront pas prendre un seul morceau de cette bonite des fous ; apparemment, a aurait un rapport avec la v ritable bonite. Et a appartient vraiment aux seigneurs de l'Oblivion ; les Nains ne font que s'en occuper, ou quelque chose comme a.

AVENTURIER : Tr s int ressant. Et maintenant, en ce qui nous concerne ?

COMTESSE : J'ai conclu un accord avec eux de la seule fa on qui me paraissait possible. Je leur ai parl de Minnie et Crunn, et comment ces deux vieillards connaissaient tant de contes et l gendes nains. Les Nains m'ont dit que, s' tant juste r veill s ou quelque chose, ils d sirent trois choses : de la bi re, des femmes, et que nous laissions l' bonite des fous tranquille.

AVENTURIER : Ah, quel dommage.

COMTESSE : Eh bien, je leur ai tout dit sur la bi re l'auberge de Minnie. Et sur les deux rouquines qui s'y trouvent. Ils s'y rendent, ils partent tout de suite. On peut prendre une charrette vide, et deux chevaux. Et ils nous garderont jusque l -bas. Ils ont aussi dit qu'ils vont, j'ignore comment, d truite toute l' bonite des fous qui se trouve ici. Elle ne devrait pas se trouver ainsi la surface, qu'ils disent. [part] Le nain est un langage remarquablement dense.

AVENTURIER : Par le grand post rieur hurlant de Sh ogorath ! Toutes ces ampoules et ce mal de dos pour rien ! Ah, bon. Au moins, nous sommes encore en vie. Pour l'instant...

[Ils sortent.] [Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Farnoo Lickety Kanoo Gadfloo. Oh, je suis profond ment d sol . Tandis que la

quatri me sc ne commence, nous sommes de retour l'auberge de Minnie, o les Nains semblent passer du bon temps.

[L'Aventurier, la licencieuse comtesse, Minnie, Crunn, et les Nains entrent.]

[Le Prologue sort.]

Sc ne 4

MINNIE : ... ga ... ssзx ... spnoo ? ...

CRUNN : ... glurky ...

NAINS [ensemble] : Jotcha potchka lazzo lanni joopy hoopy qui me amat, amat et canem meam.

AVENTURIER : Ave, une id e ? Il semblerait que je n'arrive pas user de mes objets magiques. Et quand il n'y aura plus de bi re...

COMTESSE : Votre quipement en bonite est sans effet contre eux. Les Nains forgent l' bonite, donc je suppose qu'ils peuvent en annuler les effets, je crois bien. Ne vous inqui tez pas ; pensez donc, ces Nains ont dormi ou quelque chose pendant des centaines d'ann es. Et Minnie a une grande r serve de bi re. Peu de clients passent par ici, et elle sait comment saler la bi re juste comme il faut pour la pr server pendant des d cennies.

AVENTURIER : Oh, c'est donc pour a que ma langue ressemble un bout de cuir apr s en avoir bu une pinte ou deux.

COMTESSE : Les Nains adorent la bi re, apparemment. Je pense qu'ils vont s' vanouir d'ici une heure ou deux.

[Les Nains tombent dans le coma.]

COMTESSE : Ou m me moins. Allons, Aventurier. Prenez donc un sac et commencez ramasser ! Quand les Nains se r veilleront, ils liquideront la bi re, et nous ensuite.

[La licencieuse comtesse et l'Aventurier pillent les Nains.]

AVENTURIER : Direction le Sud, aussi vite que nos chevaux pourront aller par ce temps.

COMTESSE : Si nous arrivons nous loigner suffisamment avant leur r veil, tout ira bien pour nous ; je ne pense pas qu'ils quitteront leurs pr cieuses montagnes. J'esp re que non.

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Le vent d'hiver hurlant souffle cruellement, fouettant de ses tourbillons de givre gla ant, oh, peu importe. L'Aventurier et la comtesse se perdent dans le blizzard. Quelques jours plus tard, nous les retrouvons, puis s et d sirant tant chaleur et r confort.

[Le Prologue sort.]

AVENTURIER : Les chevaux n'en peuvent plus. Ils ne peuvent pas faire un pas de plus et il va recommencer neiger. Il ne reste plus de bi re, et juste une miche de pain.

COMTESSE : a devra nous suffire.

[Soudainement, une bande de g ants tombe sur notre h ros et notre h ro ne. Mais apr s une rapide utilisation de brassards de temp te de feu, des g ants r ellement morts gisent en tas.]

AVENTURIER : Il reste quoi que ce soit, Ave ?

COMTESSE : Non, plus de quoi que ce soit de feu, juste mes dagues.

AVENTURIER : Moi de m me, juste une p e courte ordinaire. Maudit soit Sh ogorath pour ces Nains ! Ces lourdauds ont bouff nos chevaux ! Vous pensez que le commandant s'en est sorti ?

COMTESSE : Si quelqu'un le peut, c'est bien lui. Je suppose qu'on le retrouvera en ville. Une pens e int ressante m'est venue. Les g ants ne chassent-ils pas en plusieurs groupes ? Est-ce que j'en entends d'autres ?

[Bruits de grognements et gargouillis en coulisses.]

AVENTURIER : Oui, il y a d'autres g ants pas loin. Vite, Ave. Aidez-moi avec celui-l .

[L'Aventurier commence triper le corps d'un g ant.]

COMTESSE : Mais que faites-vous, au juste ? Ce n'est pas le moment d' tudier son anatomie !

AVENTURIER : Ne discutez pas, montez dedans !

COMTESSE : Balivernes, billeves es ! Dans le cadavre de ce g ant puant ? Mon cher Aventurier, je suis une Dame.

AVENTURIER : C'est notre seul espoir ! L'odeur du g ant cachera la n tre, et les g ants vivants ne touchent jamais aux cadavres de leurs semblables. Vite !

[L'Aventurier et la comtesse grimpent dans le corps encore fumant du g ant.]

AVENTURIER : Tenez, aidez-moi refermer la peau, et essayez de ne pas vomir. Et ne faites pas un bruit.

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Quelques heures passent.

[Le Prologue sort.] [L'Aventurier et la licencieuse comtesse sortent leurs t tes du ventre du g ant.]

AVENTURIER : Ils sont tous partis, mais il neige fortement. Il commence faire vraiment froid. On ferait mieux de rester l .

COMTESSE : Il est vrai qu'il y fait chaud.

AVENTURIER : a va nous garder au chaud, l'abri de la temp te et des g ants, pendant environ un jour, si on peut supporter l'odeur. Tenez, vous voulez du pain ?

[La comtesse succombe la naus e.]

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : pr sent, pour la derni re sc ne de la pi ce, je vous prie de nous en excuser, mais nous devons changer le d cor. Retirer les cadavres de g ant et tout a. Merci de patienter pendant que notre barde joue l' ternel classique O vas-tu donc ? .

[Le barde joue O vas-tu donc ? ; si le changement de d cor prend trop de temps, il joue galement Pour une plus ample consid ration .]

PROLOGUE : Ah, nous voici donc de retour l'auberge du Daedra mort. La comtesse et l'Aventurier y sont finalement revenus. Ils ont d payer trois fois le prix habituel, car ils taient fort crasseux et naus abonds. Maintenant, le pauvre Prologue va vous faire ses adieux, bonnes gens.

Sc ne 5

COMTESSE : Dieux merci pour l'eau chaude et le savon ! Je pensais que j'empesterais

comme un g ant tout jamais.

AVENTURIER : Moi aussi. O tiez-vous all e pendant que je me baignais ? Et pourquoi n'y a-t-il pas de mages, de pr tres, d'armuriers ou de marchands dehors qui veuillent nous faire la peau ?

COMTESSE : Je me suis rapidement rendue au palais. J'ai arrang tout cela de sorte que quelques cousins soient all s dire aux armuriers et marchands que nous n'avions pas de charret es d' bonite des fous.

AVENTURIER : Quel dommage qu'en v rit , ce soit bien le cas.

COMTESSE : Mais au moins, plus personne ne s'int resse nous. Il semblerait que quelques pr tres aient t retrouv s morts dans un vieux temple, sur la montagne d'Edvard. Ils ont t retrouv s avec une fille, tous tu s par une affreuse poudre verte ou quelque chose comme a. Et quelques vieux mages nomm s Shub sont port s disparus...

AVENTURIER : Mais au fait, qu'aviez-vous fourr dans ces sacs qui tait si important ?

COMTESSE : Tenez, videz-les donc, et jetez un oeil.

AVENTURIER : Par les Dieux, regardez donc a !

COMTESSE : Oui, ces Nains taient juste charg s d' bonite. Regardez. Des anneaux, des torques, des brassards, des ceintures, des casques. Tous de la bonne vieille et solide bonite.

AVENTURIER : Et tout a a l'air tellement impr gn de magie. Eh bien, je parie que ce seul anneau peut tre utilis mille fois... quoi que ce soit qu'il fasse.

COMTESSE : Ooh ! Regardez ! Des brassards d'endurance extr me et une ceinture de force ! Enfilez-les, Aventurier, et c l brons notre succ s !

AVENTURIER [part] : l'aide !

[L' pilogue entre.]

PILOGUE : Comme je le craignais, toutes les questions rest es en suspens de la pi ce furent r solues par un gigantesque massacre. D'autres aventures de l'Aventurier suivront, moins, bien s r, qu'il n'y en ait pas. Nous vous remercions pour votre ardue patience. N'oubliez pas de donner un pourboire vos dignes serveuses en sortant ce soir, et profitez de l'interpr tation que fera notre barde du classique khajiit, C'est une question de chance .

Bonne nuit.

[R v rence.]

[Tout le monde sort.]

L'Ébonite des fous - Vol. VI

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:004914
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	004914
Editor ID	BCSLL_DA_Valuable_FoolsEbony06
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_FoolsEbony06
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.