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

Soci t d'Histoire
de la
Femme de chambre argonienne
-
Minutes

Sombreciel, 3E432

Les T moins

Dhavin (pr sident)
Vandril Indoril (votre humble scribe)
Thoroth (pr sentateur)
Shahavra (pr sent)
Gondyr Armentine (pr sent)
Artonia Melus (pr sente)
Varinturco (pr sent)
Arielle Woodhouse (pr sente)
Julius Cadiusus (pr sent)
Orphala Orethi (pr sente)

Approbation des Minutes

Les minutes de la derni re r union ont t approuv es apr s quelques objections triviales sur des commentaires personnels et un d faut d'enregistrement de ma pr sentation avec pr cision . On a demand votre humble scribe de se reprendre en main . Vu que personne ne souhaite faire ce travail, c'est une menace en l'air.

L'Engagement et l'Appel l'Ordre

Thoroth, dont la consommation de boisson avait apparemment commenc bien avant la r union, d clare l'engagement de la VSHA. Par respect pour les g n rations futures, je ne vais pas enregistrer sa version cr ative et non traditionnelle.

Continuant le ton g n ral visant d nigrer la condition de scribe, Dhavin ouvre la s ance avec la vieille blague du Sload, du tribunaliste et de la fille du tavernier.

Une proposition du pr sident

Dhavin propose que l'engagement, ayant atteint son avant-derni re expression dans le b gaiement ivre de Thoroth ce soir, ne soit plus requis pour ouvrir chaque s ance. La motion est approuv e et passe 7-3.

Pr sentation : Thoroth sur les Arbres (et beaucoup de jagga)

Le mieux que votre humble scribe puisse dire c'est que la pr sentation de Thoroth parle d'arbres. Il s'agit plus d'un service religieux que d'une pr sentation scientifique. Thoroth est arriv fin saoul et a continu boire cette horrible pourriture pendant toute la dur e de sa pr sentation. Bien que la pr sentation soit d'une certaine mesure amusante, elle ne contient rien de scientifique, moins d' tre int ress par la grande vari t d'arbres poussant en Val-Bois . Et leur odeur. Et quelles sortes d'insectes et d'oiseaux vivent dessus. Et quel point ils sont beaux, oh mon, oui. Et une saisissante description de comment ils grandissent, battement de coeur par battement de coeur.

Je vais imm diatement travailler sur une pr sentation des onze vari t s de cendres de Vvardenfell.

Le D bat

Comme le destin a d cr t que toute la soir e serait gaspill e en frivolit s, le d bat de ce soir est sur... comment la ville de Daguefilante a re u son nom.

Gondyr rappelle une histoire de son enfance (quelle rudition !) racontant que les premiers colons arrivant Daguefilante savaient que la nation au Sud avait t nomm e Lenclume d'apr s ce vieux conte sur Volendrung qui avait t jet par quelque chef dwemer ou l'un des Daedra ou le premier Anumidium, etc. Ces pr sum s colons ont alors pens (pour une obscure raison) que Daguefilante tait encore plus loign e du lanceur pr sum et se sont demand s :

Qu'est-ce qui pourrait tre lanc plus loin qu'un marteau ? Une dague, bien s r ! Ainsi Volenfell devient Lenclume devient Daguefilante. Ing nieux. tant donn que les m tis hommes-sorci res sont incapables de d terminer l'avant de l'arri re de leurs chevaux, encore moins leurs voisins m ridionaux, votre scribe trouve cette histoire invraisemblable.

Shabavra la B te Ignorante se demande si le nom Lenclume tait d'un usage courant quand Daguefilante a t fond e.

Votre humble scribe souligne que le soi-disant Volenfell est une mauvaise traduction d'un nom aldmeris, datant d'avant les Orques, encore plus les Yokudans, les m tis Br tons et des histoires fantaisistes sur des marteaux volants travers le ciel comme des dieux mourants.

Varinturco avance que ma compr hension de l'aldmeris est erron e et insiste pour que je r v le mon tymologie (pour l'enregistrement, Vool Ineffel Direnn). J'avance que Varinturco est un factotum sans talent qui aimerait avoir un peu de connaissance sans en payer le prix. Varinturco sugg re que mon savoir provient d'une source en Oblivion et que c'est ce qu'elle vaut. J'insinue fortement que Varinturco oublie ses mani res et devrait se souvenir qui il parle, et aux mains qui se cachent derri re. Dhavin avance que nous devons nous taire tous les deux, et, tr s injustement, la motion passe 8-2. Je dois me taire, mais je n'oublie pas.

Alors que la conversation retourne au d bat ennuyeux, Dhavin gaspille notre temps avec une histoire de SON enfance (!) sur un vieux chef nordique qui s'installa en Haute-Roche et d limita ses fronti res par la plus grande distance laquelle il pouvait lancer une dague.

Arielle la Machiniste Moderne demande quelle distance maximale peut-on lancer une dague, et si cela peut r ellement englober un royaume ou m me une petite ville.

Dhavin admet qu'une dague ne peut v ritablement tre lanc e tr s loin, mais sugg re que le nom de la ville pourrait provenir d'une sorte de concours de lancer de dague . Ou peut-tre que le chef tait un ma tre du Thu'um (une sorte de chant, je crois) et pouvait lancer des dagues avec sa voix (!). Bien que cette id e soit juste titre moqu e, Dhavin d clare qu'Ulrorn l'Absent conna t quelqu'un qui a tudi ce Thu'um et qu'il l'invitera parler la prochaine r union. Charmant.

Artonia se demande si le nom ne pourrait pas provenir d'un l ment naturel, comme une s rie de dangereux rapides (dagues) ou une chute d'eau qui ressemblerait une sorte de dague. Il y a un seul probl me avec cette th orie... aucun des membres de la VSHA n'a jamais t Daguefilante et personne ne se souvient avoir lu ou entendu parler de chutes ou de rapides proximit .

Motion d'ajournement

Plusieurs s ries de d bats s'ensuivent, mais aucun fait r el n'est avanc , et Dhavin annonce finalement la fin de la s ance. Une soir e enti re gaspill e.

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

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:237F34
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	237F34
Editor ID	BCSLL_DEV_DG_LustyArgonian02
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_LustyArgonian02
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.