L'Ébonite des fous - Vol. IV

L'ébonite des fous

Acte quatričme

par Frincheps



cte quatričme

Des affaires marchandes, les armuriers s'impliquent. Aprčs quelques discussions générales et joutes verbales, enfin, le sujet de l'ébonite des fous est exploré...

[Quelque part prčs du marché, dans l'arričre-boutique d'un magasin appelé « Marchandises générales de Néphron ».]

[Le jour d'aprčs.]

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

PROLOGUE : Tandis que les acteurs qui jouent l'Aventurier et le marchand Néphron agitent dramatiquement leurs lčvres pour imiter une conversation, le fardeau d'informer l'audience des agissements des trois premiers actes de la pičce repose sur les épaules du pauvre Prologue. L'Aventurier, un vaurien d'Elfe noir, a été engagé par deux groupes différents (quatre prętres éméchés et deux mages avares) pour chacun retarder l'autre groupe, et pour découvrir la cache perdue d'ébonite des fous dans les monts de Wrothgarian. Maintenant, imaginez-vous que ce décor si ridiculement décoré n'est autre que l'arričre-boutique d'un prospčre marchand. Et avant que l'Aventurier et Néphron ne finissent par souffrir de trismus, le Prologue va ainsi vous quitter.

AVENTURIER : Donc, vous voyez, cher Néphron, quelle opportunité nous avons là. Nous avons cette nouvelle marchandise, pour laquelle vous ętes d'accord qu'il y aura une forte demande.

NEPHRON : Particuličrement venant des nobles ; lorsque l'un d'entre eux possčde 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 tanné les mages, vous avez leur emplacement, mémorisé la carte d'accès, et tout ça ; vous savez, nous autres marchands suspections depuis un moment que ces vieux coucous possédaient un sombre secret qui pouvait nous intéresser... Maintenant, les prêtres ; l'école de Julianos, nous travaillons déjà bien avec eux, main dans la main, comme on pourrait dire. Mais bien sûr, nous devons les écarter de nos principaux profits ; peut-être les laisser en distribuer une part à leurs ouailles ? Et leurs temples font de bons, comment dire... entrepôts ? Mais la chapelle d'Akatosh pose problème, à toujours aller faire les choses selon sa propre initiative, aucune coopération, rien que des fous... on doit vraiment faire quelque chose à leur sujet, pour... euh... s'assurer leur coopération...

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

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

AVENTURIER : Oui, dans cette « retraite » qu'ont les prêtres, près 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 Romon, par erreur, avait attrapé 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 débarquer, proposer notre « aide » à la chapelle durant leurs moments difficiles... Hmmm. Oui ! Laissez-moi faire, j'irai contacter quelques-uns de mes... associés commerciaux, c'est bien ça... pour faire quelques arrangements.

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

NEPHRON : Oui ! Et je devrais vous présenter à certains des plus éminents membres de notre confrérie... oh, pardon, de notre guilde. Laissez-moi vous recontacter dans quelques jours, quand tout sera prêt. Vous passez ici chaque soir ?

AVENTURIER : Oui, ce n'est pas sûr de rester dehors après la tombée de la nuit de nos jours.

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

[Néphron sort, discrètement.] [CINQ ARMURIERS entrent.]

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

[Les Armuriers ligotent l'Aventurier puis le réveillent.]

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

ARMURIER 2 : Et comment vous travaillez réellement pour Néphron.

ARMURIER 3 : Et comment vous doublez les prêtres et les mages...

ARMURIER 2 : Vous et Néphron faites un très bon boulot avec la chapelle d'Akatosh, on doit l'admettre.

ARMURIER 1 : Mais maintenant, on veut cette réserve d'ébonite des fous. On doit augmenter notre production, notre qualité - et nos prix. On peut bosser avec Néphron et sa bande, mais il nous faut quand même des entrepôts et des moyens de distribution.

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

ARMURIER 3 : On pourrait laisser les prêtres apprendre pour vos plans ; ils vous jetteraient en pâture à la Société de la nuit tombée 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 préférerait que vous « rejoigniez » notre guilde. On ne peut pas se permettre de quitter Daguefilante pour un dangereux voyage dans les contrées sauvages. Nos services sont trop demandés 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 là-bas.

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

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

Ohhh... bon, j'y avais pensé...

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

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

ARMURIER 1 : Bien. Je me disais bien que vous verriez les choses à notre façon ! Quelques autres de nos membres ont présentement une petite... discussion avec Néphron. Nous pouvons nous occuper de lui. Et à présent, deux de nos plus grands apprentis seront toujours à portée. Une question de protection, bien sûr ; cette ville peut être fort dangereuse à la nuit tombée...

ARMURIER 3 : Ainsi, continuez avec vos arrangements, travaillez avec Néphron. Vous pouvez toujours communiquer la date de votre départ à n'importe quel magasin d'armes. Et concernant tout problème que vous pourriez avoir...

AVENTURIER : Certainement, messieurs. Oui, vous êtes à l'évidence fort persuasifs. Je vous tiendrai évidemment au courant. Et, euh... merci pour votre protection.

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

AVENTURIER : Bonjour, qui êtes-vous ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Ma... protection ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Vous me semblez fort familier pour je ne sais quelle raison. Êtes-vous déjà allé en Morrowind ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Bon, bon. [à part] Mon vieux me disait que la pire chose qui puisse arriver à quelqu'un est une soirée passée en compagnie d'un honnęte politicien. Ceci, je pense, est la deuxičme pire chose.

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

ÉPILOGUE : Notre pičce comporte six actes, et nous venons de terminer le quatričme. Il est intéressant, je pense, que la licencieuse comtesse n'ait pas encore fait son apparition. Vous ne pensez pas que notre dramaturge ait oublié qu'il l'avait placé dans la Dramatis Personae, n'est-ce pas ? Eh bien, vous ne le saurez que si vous revenez pour L'ébonite des fous, l'acte cinquičme. Et si votre voisin décide de ne pas revenir, ne lui dites pas ce qui s'est passé. Nous autres acteurs devons bien gagner notre vie, aprčs tout. N'oubliez pas de donner un pourboire aux serveuses pendant que nous changeons le décor.

[L'Épilogue sort.]

Ainsi s'achčve l'acte quatričme.

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.