L'Ébonite des fous - Vol. VI

L'Ebonite des Fous

Acte sixičme

par Frincheps

Acte sixičme

Daguefilante et ses environs, dans les marasmes de l'čre Troisičme.

Scčne 1 : dans la chambre de l'Aventurier à l'auberge du Daedra mort.

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

PROLOGUE : Merci de nous avoir accordé le temps de changer ce pičtre décor, tandis que notre barde chantait ce classique, "Salut et Adieu". A présent, 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 aprčs la derničre scčne qui, si vous l'avez oubliée, s'est achevée avec notre héros et son complice, Néphron, mettant en place des arrangements pour escroquer les mages, les prętres et les armuriers. Tous seraient intéressés pour mettre leurs mains sur un filon d'ébonite des fous, un miraculeux minéral qui brûle, et les prętres et mages considčrent chacun l'Aventurier comme leur allié. Les armuriers sont plus futés et ont assigné un de leurs apprentis, Ortho, pour surveiller ses moindres faits et gestes. Désormais, alors qu'Ortho sommeille, l'Aventurier a droit à son premier moment paisible depuis plusieurs jours. Je dois mentionner que dans l'intéręt des bonnes moeurs, cette scčne a été abrégée par rapport à la version d'origine sur ordre de la guildes des Dramaturges, des Acteurs et des Auteurs. Elle contient désormais fort peu qui soit d'importance. Une copie complčte peut ętre obtenue auprčs du dramaturge aprčs le spectacle contre seulement 50 pičces d'or de frais de copie. A présent, il est temps pour le pauvre Prologue de repartir en traînant des pieds.

[Le Prologue sort.] [L'Aventurier commence à se déshabiller.]

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

AVENTURIER : Qui va là ? J'arrive !

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

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

[L'Aventurier recule, trébuchant sur son pantalon qui est à ses chevilles...]

COMTESSE : Je suis si désolée de vous surprendre, mais je pensais qu'on pourrait trouver quelque chose de commun... Oh ! Mon pauvre homme, vous êtes blessé ! Tenez, laissez-moi ajuster votre bandage... ça semble très frais.

[Elle ajuste le bandage, cette fois correctement.]

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

COMTESSE : Comment vous êtes-vous coupé comme ça, si je puis me permettre de le demander ?

AVENTURIER : Oh, ça ne me dérange pas. Je me suis retrouvé... dans une bagarre, un peu plus tôt. Ces trois dingues me sont tombés dessus.

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

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

COMTESSE : Oh ! Vous deviez être très doué, pour avoir pu les vaincre.

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

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

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

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

AVENTURIER [à part] : Aidez-moi.

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

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

COMTESSE : Eh bien, tout semble aller bien... fort bien, à 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 été lourdement édité par la guilde des Dramaturges, des Acteurs et des Auteurs. Je vais m'efforcer de vous résumer ces passages supprimés. Je dois d'abord mentionner que la comtesse n'est nullement censée représenter un proche de quelque noble se trouvant actuellement au château de Daguefilante. La comtesse Aveet divertit l'Aventurier avec des contes des membres singuliers et chaleureux de la famille royale. Elle a de nombreux frères et soeurs. Ils sont tous très... proches.

COMTESSE : Je pense que j'ai dû être une bâtarde. J'étais la seule à avoir les cheveux roux et une affinité pour la magie. Tout le monde a tenté de dissimuler ce talent qui est mien. Je me rappelle très bien une certaine séance de fessées...

PROLOGUE : La comtesse relate d'autres différences entre ses frères et soeurs.

COMTESSE : Tandis que mes soeurs apprenaient à faire une révérence de dix façons différentes, et que mes frères apprenaient les arrangements floraux, j'avais l'habitude de me faufiler hors du château pour aller dans les bois ou en ville. Juste à titre d'exemple, il y avait ce marchand qui avait trois fils...

PROLOGUE : La comtesse explique en détail ses séances d'entraînement.

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

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

COMTESSE : Et lors des mauvais jours, j'allais fouiner dans la bibliothčque de mon pčre. Il avait une merveilleuse collection de textes anciens. J'étais fascinée par le Nain ancien, et suis parvenue à plutôt bien l'apprendre, je pense. Bien sûr, personne n'a vu ou adressé la parole à un Nain depuis des années et des années. Aussi, c'est probablement un savoir parfaitement inutile. Mais j'ai toujours eu un certain intéręt pour l'accumulation des nouvelles connaissances. A la guilde des Mages, on m'a enseigné une tradition des Hauts Elfes. Vous étalez cette potion sur tout votre corps...

PROLOGUE : La comtesse relate son état 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 frčres étudient désormais la théorie florale avancée, donc je viens ici-bas, pour faire quelques... euh... affaires. Je fournis à toutes mes relations leurs vices favoris, afin de pouvoir faire chanter tous ces pourris.

AVENTURIER : Mais n'est-ce pas dangereux, ici-bas ? N'aie-je pas entendu dire qu'une jeune comtesse avait été tuée récemment ?

COMTESSE : Cette petite idiote était ma cousine, et en ce qui me concerne, elle a eu ce qu'elle méritait. Elle pensait pouvoir emprunter la robe d'une servante, se chiffonner les cheveux, et pouvoir prétendre ętre une personne du peuple. Elle a été repérée dčs la minute où elle a passé les portes du palais. Moi, en revanche, j'use de l'Illusion, l'habileté et la ruse, et je porte une arme. Par ailleurs, c'était un joli plan que vous et Néphron aviez préparé.

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 à 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, voilà donc ce que j'appelle des armes... Oh oui... du lourd, et du raffiné aussi, je vois...

COMTESSE : Je pense qu'il est temps que nous mettions cette ébonite à l'épreuve... et que dire de votre bâton de mage...

PROLOGUE : A partir de maintenant, beaucoup de répliques ont été supprimées. Cependant, n'oubliez pas que tout érudit souhaitant réellement explorer cette oeuvre peut en obtenir une copie pour seulement 50 pièces d'or ; les illustrations faites à la main entraîneront bien entendu des frais supplémentaires. La comtesse, après quelques amusements, se porte volontaire pour faire partie de l'équipe de l'Aventurier pour aller trouver le filon d'ébonite des fous. Je sais, je sais. Cela avait également peu de sens dans le manuscrit d'origine, si vous voulez savoir l'honnête vérité.

[Le Prologue sort.]

AVENTURIER : Vous êtes sûre de vouloir aller dans les régions sauvages ?

COMTESSE : Oh oui. Je m'ennuie tellement ici. Enfin, pas exactement ici et maintenant, mais de façon générale. Et je saurais vraiment vous être d'une grande aide. Je sais plutôt bien me débrouiller pour survivre dans les bois, pour me servir d'un couteau, pour me battre à mains nues... et il fait bien froid dehors la nuit, même pour de grands gaillards vêtus d'ébonite comme vous...

AVENTURIER : Très bien, alors. Savez-vous où nous allons et pour quelle raison ?

COMTESSE : Oh, bien sûr. Tout le monde en parle dans Daguefilante. Tout le monde observe et attend de voir ce qui va se passer. Il y a même une loterie ou deux qui ont été établies...

AVENTURIER : Concernant quoi ?

COMTESSE : Oh, votre vie.

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

COMTESSE : Écoutez, ne vous inquiétez pas ; je sais tout sur les doubles-jeux avec les mages, les prêtres, les marchands, et ces grossiers armuriers. Et je compte bien qu'on en sorte au sommet. J'adore être au sommet. Avec les biens et les bénéfices. J'aurai un autre vice à vendre à 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 ébonite. Hmm, votre bâton de mage est en bon état...

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Exactement. Désolé d'interrompre une fois de plus, mais nous allons devoir mettre un terme à cette scène ici même. Après une nuit frénétique vient l'aube placide, trébuchant sur le ciel comme une rose qui éclot. Puis un autre jour point, et encore un autre. Dix aubes et dix nuits frénétiques passent tandis que notre Aventurier malin, la licencieuse comtesse, le futé et vilain Néphron, le rustre Ortho, et une assemblée d'armuriers excités et de jouvencelles en rechute prennent la route. Imaginez désormais que nous sommes dans la nature sauvage de Haute-Roche près des monts de Wrothgarian.

Scène 2

[Néphron et l'assemblée de messieurs et dames entrent.] [Le Prologue sort.]

COMTESSE : J'apprécie tant cette promenade bucolique.

AVENTURIER : Ça devient plutôt sauvage à présent. Je suppose que le danger arrivera d'ici demain ?

COMTESSE : Oui, un dernier arrêt ce soir, dans la vieille auberge là-haut : l'auberge de Minnie.

AVENTURIER : L'auberge de Minnie ? Oh, ces deux vieux érudits qui ont tout laissé 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. Ça leur donne du temps pour étudier. Ils en savent beaucoup sur les vieilles choses naines ; lancez-les là-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 à l'arričre des charrettes. Et il y a d'étranges et furtifs mouvements que personne ne remarque, sur les hautes crętes tout autour. Quand nous retrouvons nos acteurs, ils se trouvent à l'auberge de Minnie, demeure de Minnie et Crunn, les aubergistes-philosophes. Imaginez, si vous le voulez bien, la salle à manger plutôt poussiéreuse de l'auberge de Minnie.

[MINNIE, CRUNN, et GURNSEY entrent.] [Le Prologue sort.] [Gurnsey se rend à la table d'Ortho avec plus de bičre pour lui. Elle s'assoit soudainement. Elle regarde Ortho dans les yeux, et Ortho fait de męme avec elle. Tous deux finissent bouche bée.]

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 réglé.

AVENTURIER : Plaît-il ?

COMTESSE : Regardez donc.

AVENTURIER : Et les autres armuriers ?

COMTESSE : Incessamment sous peu.

[Ortho et la serveuse se lčvent, 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, félicitations ! Et c'était un long et beau discours, Ortho !

ORTHO : Nous va élever cochonnets.

GURNSEY : Cultiver animaux aussi, fermiers nous ętre.

[Ortho et Gurnsey sortent.]

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

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

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

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

COMTESSE : Oh oui, vous devez juste ętre trčs patient. Mais regardez donc nos autres escortes...

AVENTURIER : Par la Dame !

COMTESSE : Minnie était une alchimiste avant de rencontrer Crunn, et elle connaît beaucoup

de vieilles potions naines oubliées.

AVENTURIER : Mais que fait-on des corps ?

COMTESSE : Attendez...

[Le COMMANDANT entre.]

COMTESSE : Aventurier, je vous présente le commandant Bloodnok, chef de mon... mon garde du corps privé. Il est avec moi depuis que je n'étais qu'une fillette. Vous m'avez très 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 [à part] : Autres hommes ?

[D'autres hommes en tenues khajiites entrent.]

COMMANDANT : Tout le monde est là, madame. Je m'étais légèrement inquiété quant à un groupe de marchands qui vous suivait. Mais ils ne poseront plus problème, ils sont au fond d'un ravin. Juste une chose.

COMTESSE : Oui ?

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

COMTESSE : Oh, mon cher, juste au moment où ça commençait à devenir drôle.

COMMANDANT : Ça n'a rien d'humain. Pas des mages, ni des armuriers, ni des prêtres. 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 à voir avec tout ça, absolument pas.

MINNIE : Des Nains !

CRUNN : Où ? ... oh... Minnie... tu veux dire... là... haut... ici...

MINNIE : ... des Nains, là-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 réveiller ?

MINNIE : ... revenir...

CRUNN : ... mais... je suis toujours là...

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

CRUNN : ... oooh... être de retour... c'est si excitant... Des Nains ! ... oooh...

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

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

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

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

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

AVENTURIER : Quoi, fini les promenades bucoliques ?

COMTESSE : Désolé, mais nous devons nous rendre au site et en ressortir avant que le temps ne se gâte.

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

COMTESSE : Oh, non. Ils nous couvriront de tous côtés 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 à l'étage et voir ce qui évoluera.

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Eh bien, je suppose que nous nous attendions tous à ça. La troisičme scčne prendra place quelque temps plus tard, sur le site. Flanqués par les hommes du commandant, l'Aventurier et la licencieuse comtesse parviennent à suivre la carte de ces chers mages qui nous ont quittés. Imaginez-vous de grands filons d'un matériau brillant semblable à l'ébonite perçant la surface du sol, et un bon feu bien chaud d'ébonite des fous où s'étalent l'Aventurier et la comtesse. À l'ouest se trouvent des signes que le temps tourne et que la premičre grande tempęte de neige de l'année arrive. Pour un temps, ils ont miné et l'Aventurier commence à ressentir l'épuisement du travail véritable.

[Le Prologue sort.]

Scčne 3

AVENTURIER : J'ai des ampoules aux mains à force d'avoir pelleté toute cette pourriture noire, des ampoules au postérieur à cause du banc de cette charrette, et on arrive au bout de la bičre. Mon bracelet s'épuise et mes doigts sont pleins d'engelures.

COMTESSE : Quoi, votre bracelet s'épuise ? Oh, voilà qui est sérieux.

[Le commandant entre en courant.]

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

[La comtesse se relčve d'un seul bond.]

COMTESSE : Commandant, sortez d'ici tout de suite. Si vous partez, vous pourrez peut-ętre 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 impressionnés en parlant leur langue. Je ne comprends pas tout, mais il semblerait qu'ils viennent de se « réveiller » ou quelque chose comme ça. Et ils ne nous laisseront pas prendre un seul morceau de cette ébonite des fous ; apparemment, ça aurait un rapport avec la véritable ébonite. Et ça appartient vraiment aux seigneurs de l'Oblivion ; les Nains ne font que s'en occuper, ou quelque chose comme ça.

AVENTURIER : Trčs intéressant. Et maintenant, en ce qui nous concerne ?

COMTESSE : J'ai conclu un accord avec eux de la seule façon qui me paraissait possible. Je leur ai parlé de Minnie et Crunn, et comment ces deux vieillards connaissaient tant de contes et légendes nains. Les Nains m'ont dit que, s'étant juste « réveillés » ou quelque chose, ils désirent trois choses : de la bičre, des femmes, et que nous laissions l'ébonite des fous tranquille.

AVENTURIER : Ah, quel dommage.

COMTESSE : Eh bien, je leur ai tout dit sur la bičre à 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 là-bas. Ils ont aussi dit qu'ils vont, j'ignore comment, détruite toute l'ébonite des fous qui se trouve ici. Elle ne devrait pas se trouver ainsi à la surface, qu'ils disent. [à part] Le nain est un langage remarquablement dense.

AVENTURIER : Par le grand postérieur hurlant de Shéogorath ! 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 Ranoo Gadfloo. Oh, je suis profondément désolé. Tandis que la quatričme scčne commence, nous sommes de retour à l'auberge de Minnie, où les Nains semblent passer du bon temps.

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

[Le Prologue sort.]

Scčne 4

MINNIE : ... ga ... sszx ... spnoo ? ...

CRUNN : ... glurky ...

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

AVENTURIER : Ave, une idée ? Il semblerait que je n'arrive pas à user de mes objets magiques. Et quand il n'y aura plus de bičre...

COMTESSE : Votre équipement en ébonite est sans effet contre eux. Les Nains forgent l'ébonite, donc je suppose qu'ils peuvent en annuler les effets, je crois bien. Ne vous inquiétez pas ; pensez donc, ces Nains ont dormi ou quelque chose pendant des centaines d'années. Et Minnie a une grande réserve de bičre. Peu de clients passent par ici, et elle sait comment saler la bičre juste comme il faut pour la préserver pendant des décennies.

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

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

[Les Nains tombent dans le coma.]

COMTESSE : Ou męme moins. Allons, Aventurier. Prenez donc un sac et commencez à ramasser ! Quand les Nains se réveilleront, ils liquideront la bičre, 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 à nous éloigner suffisamment avant leur réveil, tout ira bien pour nous ; je ne pense pas qu'ils quitteront leurs précieuses montagnes. J'espčre que non.

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Le vent d'hiver hurlant souffle cruellement, fouettant de ses tourbillons de givre glaçant, oh, peu importe. L'Aventurier et la comtesse se perdent dans le blizzard. Quelques jours plus tard, nous les retrouvons, épuisés et désirant tant chaleur et réconfort.

[Le Prologue sort.]

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

COMTESSE : Ça devra nous suffire.

[Soudainement, une bande de géants tombe sur notre héros et notre héroïne. Mais après une rapide utilisation de brassards de tempête de feu, des géants réellement 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 même, juste une épée courte ordinaire. Maudit soit Shéogorath pour ces Nains ! Ces lourdauds ont bouffé 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 pensée intéressante m'est venue. Les géants 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 géants pas loin. Vite, Ave. Aidez-moi avec celui-là.

[L'Aventurier commence à étriper le corps d'un géant.]

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

AVENTURIER : Ne discutez pas, montez dedans !

COMTESSE : Balivernes, billevesées ! Dans le cadavre de ce géant puant ? Mon cher Aventurier, je suis une Dame.

AVENTURIER : C'est notre seul espoir ! L'odeur du géant cachera la nôtre, et les géants vivants ne touchent jamais aux cadavres de leurs semblables. Vite !

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

AVENTURIER : Tenez, aidez-moi à 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 têtes du ventre du géant.]

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

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

AVENTURIER : Ça va nous garder au chaud, à l'abri de la tempête et des géants, pendant environ un jour, si on peut supporter l'odeur. Tenez, vous voulez du pain ?

[La comtesse succombe à la nausée.]

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : À présent, pour la dernière scène de la pièce, je vous prie de nous en excuser, mais nous devons changer le décor. Retirer les « cadavres de géant » et tout ça. Merci de patienter pendant que notre barde joue l'éternel classique « Où vas-tu donc ? ».

[Le barde joue « Où vas-tu donc ? » ; si le changement de décor prend trop de temps, il joue également « Pour une plus ample considération ».]

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

Scène 5

COMTESSE : Dieux merci pour l'eau chaude et le savon ! Je pensais que j'empesterais comme un géant à tout jamais.

AVENTURIER : Moi aussi. Où étiez-vous allée pendant que je me baignais ? Et pourquoi n'y a-t-il pas de mages, de prêtres, d'armuriers ou de marchands dehors qui veuillent nous faire la peau ?

COMTESSE : Je me suis rapidement rendue au palais. J'ai arrangé tout cela de sorte que quelques cousins soient allés dire aux armuriers et marchands que nous n'avions pas de charretées d'ébonite des fous.

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

COMTESSE : Mais au moins, plus personne ne s'intéresse à nous. Il semblerait que quelques prętres aient été retrouvés morts dans un vieux temple, sur la montagne d'Edvard. Ils ont été retrouvés avec une fille, tous tués par une « affreuse poudre verte » ou quelque chose comme ça. Et quelques vieux mages nommés Shub sont portés disparus...

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

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

AVENTURIER : Par les Dieux, regardez donc ça !

COMTESSE : Oui, ces Nains étaient juste chargés d'ébonite. Regardez. Des anneaux, des torques, des brassards, des ceintures, des casques. Tous de la bonne vieille et solide ébonite.

AVENTURIER : Et tout ça a l'air tellement imprégné de magie. Eh bien, je parie que ce seul anneau peut ętre utilisé mille fois... quoi que ce soit qu'il fasse.

COMTESSE : Ooh ! Regardez ! Des brassards d'endurance extręme et une ceinture de force ! Enfilez-les, Aventurier, et célébrons notre succčs !

AVENTURIER [à part] : À l'aide !

[L'Épilogue entre.]

ÉPILOGUE : Comme je le craignais, toutes les questions restées en suspens de la pičce furent résolues par un gigantesque massacre. D'autres aventures de l'Aventurier suivront, à moins, bien sûr, qu'il n'y en ait pas. Nous vous remercions pour votre ardue patience. N'oubliez pas de donner un pourboire à vos dignes serveuses en sortant ce soir, et profitez de l'interprétation que fera notre barde du classique khajiit, « C'est une question de chance ». Bonne nuit.

[Révérence.]

[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.