L'Übonite des fous - Vol. III

L'Übonite des Fous

Acte troisiume

par Frincheps

Troisiume acte

A la Guilde des Mages, un a trois jours plus tard.

(Entre le Prologue)

Le Prologue : Nous arrivons maintenant a la moitiŭ de notre saga incohŭrente. Si vous n'arrivez que maintenant, vous n'avez pas rate grand-chose. L'Aventurier, notre Elfe noir bravache, s'est associŭ a un groupe quadripartite (la mкme chose qu'un triumvirat avec quelqu'un de plus) de prкtres avec l'intention de dŭcouvrir un mŭtal inflammable appelŭ ŭbonite des Fous afin de s'enrichir. Les prкtres ont donnŭ a notre hŭros de l'argent pour graisser la patte de quelques marchands, mais les seules personnes qui savent ou trouver de l'ŭbonite des Fous sont des Mages de la Guilde. Comme l'Ŭpilogue vous l'a fait remarque a la fin de l'Acte Deuxiume, l'ŭbonite des Fous n'existe pas et la vŭritable ŭbonite n'est pas extraite. Quelque chose que notre dramaturge ne s'est visiblement pas donnŭ la peine de vŭrifier. Il ne vous reste qu'a l'accepter comme une pure fantaisie, si vous voulez. Ou quoi que ce soit qui vous convienne. Mais ŭcoutez ! Notre hŭros s'en revient par ici. Imaginez les miasmes (si c'est bien le mot appropriŭ) d'ŭlixirs magiques, des chaudrons bouillonnants, des bulles flottant dans les airs autour de tout ce genre de choses... Et a prŭsent, le Prologue doit se retirer.

(Entrent l'Aventurier et Shub)

L'Aventurier : Hŭ ! Il y a quelqu'un ?

Shub : Par ici, jeune homme, dans le coin...

L'Aventurier : B'jour. Je peux vous appeler... Shub ... ?

Shub : Oh, oui, Shub c'est mon nom, c'est Shub... Mais comment, par Tamriel, l'avez-vous su ?

L'Aventurier : Pourrions-nous nous... isoler ? J'ai a discuter avec vous... d'une affaire dŭlicate...

Shub : Pas besoin de s'isoler par ici ! Nous les mages n'avons rien a cacher !

L'Aventurier : L'ŭbonite des Fous ?

Shub : Vite, par cette porte ! Tournez a droite... Tournez a gauche... Ah, laissez-moi lancer un sort qui garantisse le secret le plus absolu...

(Fort bruit magique) (Entre Shub)

Bien ! Et maintenant, Monsieur... Oh, a propos, voici mon collugue Shub.

Shub : Hmmmm.

Shub : Vous avez mentionnŭ l'ŭbonite des Fous ?

L'Aventurier : Eh bien, je me plais a me croire un peu expert en ce qui concerne l'ŭbonite. Il fut un temps ou j'en ai eu pas mal entre les mains...

Shub : Nous avons remarquŭ que vous possŭdez une amulette en ŭbonite, et un katana en ŭbonite... de Lumiure, rien de moins ! Et une ceinture en ŭbonite... hmmmm...

L'Aventurier : Pas touche aux babioles, messieurs, je vous en prie !

Shub : Excusez-nous... mais nous aimons tant les artŭfacts aussi bien travaillŭs...

Shub : ... nous allons jusqu'a les collectionner...

L'Aventurier : Bref, l'autre jour, par pur hasard bien sur, j'ai surpris la conversation de deux prĸtres du Temple de... Stendarr, je crois que c'est le nom... Ils devaient avoir bu un verre ou deux de trop et ils parlaient trop fort... ils ne m'ont pas vu me dissimuler, pardon, je veux dire me tenir la. Ils parlaient a loisir d'ŭbonite des Fous... quelque chose qui ressemble a la vraie, mais qui ne contient aucune magie. Absolument aucune. Mais qui brŧle comme le bois, a part que za produit plus de chaleur plus longtemps, sans fumŭe.

Shub : Oui... nous avons entendu des rumeurs similaires. J'ai vu un peu de cette chose, des morceaux qui venaient d'un sac qu'un de ces fous d'aventuriers avait rapportŭ, ce genre de choses. Hein, Shub ?

Shub : Oh... euh, oh, oui, c'est exact ! Ce genre de chose, ouais... exactement...

(A part)

Je dois me souvenir de garder le secret, quel qu'il soit. L'Aventurier : Eh bien, ces idiots de prкtres parlaient comme s'ils savaient ou trouver beaucoup, je veux dire ŭnormŭment d'ŭbonite des Fous... quelque part dans les monts Wrothgariens...

Shub et Shub (Ensemble) : Ou ? Qui ? ! Est-ce qu'ils l'ont dit ? Comment ? Quand ? Ou ?

Shub : Ils ne vous ont pas vu les ŭcouter, n'est-ce pas ?

L'Aventurier : Bien sыr que non ! Pour qui me prenez-vous, pour quelqu'un qui aime les prкtres ?

Shub : Calmez-vous, monseigneur... voila qui est mieux... Ne tripotez pas tant ce katana. Ça nous rend nerveux.

Shub : Ouais, nerveux, tout a fait.

Shub : La, asseyez-vous. Voila. Vous dŭsirez du vin chaud ? Non ? Oh, bien, je n'aurais qu'a le terminer moi-mкme.

Shub : Donc, ils semblaient connaotre l'endroit.

(A part)

Hmmmm. Cela signifie que nous devrons agir vite, avec rapiditŭ, diligence et cŭlŭritŭ.

L'Aventurier : Oh oui ! Ils en parlaient comme s'ils allaient partir dans quelques semaines...

Shub : Oh, par exemple ! Bon sang ! Ohhh...

Shub : On dirait que vous savez pas mal de choses sur cette ŭbonite des Fous. Et que vous vous кtes rendu compte des possibilitŭs... Imaginez, de grands feux bien chauds dans nos salles d'ŭtudes...

Shub et Shub (Ensemble) : ... Vente au Palais... Vente a ces crŭtins d'Alchimistes... la Guilde des Armuriers en voudrait sыrement beaucoup... Gardez nos familiers au chaud... et nos derriures aussi ! Pensez un peu combien les Daedra Sŭducteurs aiment tant les bons feux... Dons de petits bouts couvant aux paysans pour rŭchauffer leurs huttes (en ŭchange d'un peu d'or, bien sur)...

Shub : ... pensez simplement a tout cet or...

Shub : Le problume, fiston, c'est que nous voudrions des charretües de cette matiure, pour la rapporter ici...

Shub : Ktre en rapport avec un marchand digne de confiance...

Shub : Suffit de lui lancer un sort !

Shub : ... ĸtre en rapport avec un marchand qui agisse en tant qu'intermŭdiaire, donc...

L'Aventurier : Mais... alors, pourquoi diffŭrer, messieurs ?

Shub : Vous m'avez l'air d'un type honnĸte. Nous allons vous le dire... mais attention, un mot de tout cela a quiconque et vous trouverez un daedra de Feu dans votre lit... enfin, pas de menaces entre hommes du monde, on se comprend !

L'Aventurier : trus bien, je serai la discrŭtion mĸme.

Shub : Voyez-vous, nous savons ow se trouvent les gisements, et il y en a de quoi remplir des chariots et encore des chariots. Mais nous ne pouvons pas y aller et en revenir.

Shub : Nous ne sommes pas des gens de terrain.

Shub : Bien plus a l'aise en ville.

Shub : Bien plus au chaud, aussi.

Shub : Pensez donc a tout ce qu'il nous faudrait emporter avec nous.

Shub : A toutes ces vilaines crŭatures qui vivent la-bas.

Shub : Savez-vous qu'aucune succube ne viendra nous rendre visite dans les terres sauvages ?

Shub : Nous devrions engager des gardes pour tenir ces affreux prĸtres a distance.

Shub : Et les dŭpenses entraonües par les tractations avec tous ces gens grossiers... les Marchands.

Shub : Les Armuriers.

Shub : Les Royaux.

L'Aventurier : Hmmm. Je crois que je comprends. Vous voulez vous attacher les services d'un homme habitue a l'exploration pour aller vous chercher tout cela, s'occuper de la logistique et tout le reste ?

Shub : Exactement. Et qui nous trouve un marchand manipulable. Quelqu'un que nous pouvons contrqler.

Shub : Avec un trus grand entrepqt, un bon rũseau de distribution, ce genre de choses...

L'Aventurier : Eh bien, messieurs, laissez-moi vous offrir mes services ! J'ai toujours admirũ les mages, toujours si intelligents, si rusũs. Pas moyen de vous rouler, hein ?

Shub : Oh, non, pas moyen...

(Entre le Prologue)

Le Prologue : Ceci, mesdames et messieurs, est de l'ironie.

(Le Prologue sort)

L'Aventurier : Pour tout vous dire, il y a des chances pour que je trouve un marchand qui vous convienne. Ça vous coыtera bien un peu d'argent parce que ces voleurs savent ce que vaut une piuce d'or ! Mais, manque de chance, les derniures que je possũdais m'ont ũtũ dũrobũes par un prкtre, dans une petite ville au sud d'ici. Et j'ai perdu beaucoup de bons matũriels dans un naufrage juste avant cela...

Shub : Eh bien, puisque vous avez acceptũ de nous aider... nous pouvons puiser quelques piuces d'or a la trũsorerie, pas vrai, Shub ?

Shub : Oh ! Oh oui, il y en a beaucoup la-bas... il y en a toujours de trop...

L'Aventurier : Maintenant, je vais avoir besoin de savoir a peu prus ou se trouve l'endroit, de choisir la bonne sorte de chevaux pour ce voyage, de calculer les besoins en vivres au grain prus, dũcider quelles armes pourront кtre le plus utiles en cas de besoin... Les provisions, de la nourriture par exemple, des petits dũtails comme ça... le diamutre des roues de charrette en yourtes carrũes... ou prendre les prкtres en embuscade si jamais ils essayent de parvenir la-haut... hmmm...

Shub : Je vais vous dire, voila cinq cents piuces d'or. Vous pourrez commencer a oeuvrer.

Shub : Ouais... on peut toujours en recrũer.

Shub : (a part, a Shub) Tais-toi !

(Shub lance un sort a Shub qui le rŭduit en cendres puis le reconstitue)

(A tous) Excusez-nous... ou, en ŭtais-je ? Ah ! Oui. Trouvez un marchand, des gardes, des chariots, tout ce que vous jugerez nŭcessaire. Revenez si vous avez besoin de plus d'argent.

Shub : Mais que faire a propos de ces prкtres ?

L'Aventurier : J'ai une idŭe ou deux sur le sujet. Laissez-moi les amadouer, peut-кtre en embauchant une ou deux jolies filles de salle, en leur laissant quelques caisses de vin sacre... Ils me mangeront dans la main en un rien de temps. Et si vous me montrez ou il y a de l'ŭbonite des Fous... eh bien, je pourrais leur donner de fausses indications, par exemple les envoyer dans une grotte de trolls ou quelque chose dans ce genre-la.

Shub : C'est vous le spŭcialiste ! Voila, laissez-moi vous montrer ou c'est sur une carte... et je n'ai pas besoin de mentionner les Daedra du Feu, n'est-ce pas ?

L'Aventurier : Donc... za semble кtre a... hmmmm... seulement trente jours d'ici, a cette pŭriode de l'annŭe. Peut-кtre quarante pour le retour, a cause du chargement. Laissez-moi l'ŭtudier d'un peu plus prus...

Shub : Vous ne pouvez malheureusement pas l'emporter avec vous... on ne veut pas que za sorte d'ici, maintenant...

L'Aventurier : Oh, non. C'est parfait. Bon, donnez-moi quand mкme un peu plus d'or. Je vais avoir besoin de chariots d'un grand volume. Regardez ici, cet endroit... la route est difficile a cause de toutes les inondations... hmmm... passer en dŭmontant tout sera terrible... Oh, et ces ruines sont pleines de fantфmes, je parie... hmmm... et cette passe, elle file les chocottes a coup sыr... Shub : Si vous le dites... Eh bien, il me semble que nous avons choisi l'homme qu'il nous fallait, hein, Shub ?

Shub : Oh, oui, pas d'erreur.

L'Aventurier : Si vous me laissiez tout arranger et revenir vous voir dans, disons une semaine ? Je suis sur que vous n'avez pas envie de vous joindre a l'expŭdition. Aprus tout, rien ne peut prŭparer a la vie sauvage. Se rŭveiller avec le soleil en s'ŭbrouant pour se dŭbarrasser de la glace. Attraper un orque pour le petit-dŭjeuner (vous avez dŭja frit les tripes d'un orque au-dessus de bыches pourries ? C'est une merveille !) Vŭrifier chaque cascade au cas ou il y aurait des araignŭes gŭantes mortes dedans, ou mкme vivantes ! Dŭjeuner de

hachis de Diablotin ! Observer attentivement les crɪtes des montagnes pour voir s'il n'y a pas de dragonnets ! Se dŭfendre contre un daedra de givre dans une tempɪte de neige aveuglante ! Ah ! Quelle vie !

Shub et Shub (Ensemble) : Non, non... Il... il vaudrait mieux que nous restions ici, a la Guilde. Aprus tout, nous avons des obligations. Quelqu'un doit faire tourner la boutique... choisir les clients... non, merci, cher ami, cela semble une trus agrŭable vie, mais je pense que nous serons mieux ici... oh, oui...

L'Aventurier : Quel dommage, messieurs ! Bah, je m'occuperai de tout. Et ne vous inquiŭtez pas si vous me voyez en compagnie de ces prɪtres : je dois les ŭgarer !

Shub : A dans une semaine, alors !

(Shub, l'Aventurier et Shub sortent) (Entre l'Ŭpilogue)

L'Ŭpilogue : Shub et Shub, mesdames et messieurs. Des mages invraisemblablement obtus, oui, mais ils sont peut-ɪtre plus que ce que cet acte ne suggure. Vous y pensiez, peut-ɪtre ? Eh bien, si vous ne restez pas au thŭɐtre pour le quatriume acte, vous n'en serez jamais certains, n'est-ce pas ? N'oubliez pas de donner un pourboire aux ouvreuses et rŭflŭchissez-y pendant que nous changeons le dŭcor.

Ainsi prend fin le troisiume acte.

L'Ébonite des fous - Vol. III

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:004911
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	004911
Editor ID	BCSLL_DA_Valuable_FoolsEbony03
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_FoolsEbony03
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.