# L'Übonite des fous - Vol. IV

# L'Ŭbonite des Fous

## Acte quatriume

par Frincheps

---

---

### Acte quatriume

Des affaires marchandes, les armuriers s'impliquent. Aprus quelques discussions gŭnŭrales et joutes verbales, enfin, le sujet de l'ŭbonite des fous est explorŭ...

[Quelque part prus du marchŭ, dans l'arriure-boutique d'un magasin appelŭ « Marchandises gŭnŭrales de Nŭphron ».]

[Le jour d'aprus.]

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

PROLOGUE : Tandis que les acteurs qui jouent l'Aventurier et le marchand Nŭphron agitent dramatiquement leurs luvres pour imiter une conversation, le fardeau d'informer l'audience des agissements des trois premiers actes de la piuce repose sur les ŭpaules du pauvre Prologue. L'Aventurier, un vaurien d'Elfe noir, a ŭtŭ engagŭ par deux groupes diffŭrents (quatre prktres ŭmŭchŭs et deux mages avares) pour chacun retarder l'autre groupe, et pour dŭcouvrir la cache perdue d'ŭbonite des fous dans les monts de Wrothgarian. Maintenant, imaginez-vous que ce dŭcor si ridiculement dŭcorŭ n'est autre que l'arriure-boutique d'un prospure marchand. Et avant que l'Aventurier et Nŭphron ne finissent par souffrir de trismus, le Prologue va ainsi vous quitter.

AVENTURIER : Donc, vous voyez, cher Nŭphron, quelle opportunitŭ nous avons la. Nous avons cette nouvelle marchandise, pour laquelle vous ktes d'accord qu'il y aura une forte demande.

NEPHRON : Particuliurement venant des nobles ; lorsque l'un d'entre eux possude 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 tannŭ les mages, vous avez leur emplacement, mŭmorisŭ la carte d'accus, et tout za ; vous savez, nous autres marchands suspections depuis un moment que ces vieux coucous possŭdaient un sombre secret qui pouvait nous intŭresser... Maintenant, les prĸtres ; l'ŭcole de Julianos, nous travaillons dŭja bien avec eux, main dans la main, comme on pourrait dire. Mais bien sыr, nous devons les ŭcarter de nos principaux profits ; peut-ĸtre les laisser en distribuer une part a leurs ouailles ? Et leurs temples font de bons, comment dire... entrepфts ? Mais la chapelle d'Akatosh pose problume, a toujours aller faire les choses selon sa propre initiative, aucune coopŭration, rien que des fous... on doit vraiment faire quelque chose a leur sujet, pour... euh... s'assurer leur coopŭration...

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 rŭverbure blonde... supposez juste, que par pure conncidence, dans son ŭtat de... confusion... il ait embarquŭ par erreur quelqu'un d'important ? Cela pourrait causer tant de soucis a la chapelle, si cela s'apprenait...

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

AVENTURIER : Oui, dans cette « retraite » qu'ont les prĸtres, prus 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 attrapŭ 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 dŭbarquer, proposer notre « aide » a la chapelle durant leurs moments difficiles... Hmmm. Oui ! Laissez-moi faire, j'irai contacter quelques-uns de mes... associŭs commerciaux, c'est bien za... pour faire quelques arrangements.

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

NEPHRON : Oui ! Et je devrais vous prŭsenter a certains des plus ŭminents membres de notre confrŭrie... oh, pardon, de notre guilde. Laissez-moi vous recontacter dans quelques jours, quand tout sera prĸt. 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 la-bas.

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

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

Ohhh... bon, j'y avais pensй...

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

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

ARMURIER 1 : Bien. Je me disais bien que vous verriez les choses a notre fazon ! Quelques autres de nos membres ont prйsentement une petite... discussion avec Nйphron. Nous pouvons nous occuper de lui. Et a prйsent, deux de nos plus grands apprentis seront toujours a portйe. Une question de protection, bien sыr ; cette ville peut кtre fort dangereuse a la nuit tombйe...

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

AVENTURIER : Certainement, messieurs. Oui, vous кtes a l'йvidence fort persuasifs. Je vous tiendrai йvidemment au courant. Et, euh... merci pour votre protection.

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

AVENTURIER : Bonjour, qui кtes-vous ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Ma... protection ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Vous me semblez fort familier pour je ne sais quelle raison. Кtes-vous dйja allй en Morrowind ?

ORTHO : Moi suis Ortho !

AVENTURIER : Bon, bon. [a part] Mon vieux me disait que la pire chose qui puisse arriver a quelqu'un est une soirŭe passŭe en compagnie d'un honnkte politicien. Ceci, je pense, est la deuxiume pire chose.

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

ŬPILOGUE : Notre piuce comporte six actes, et nous venons de terminer le quatriume. Il est intŭressant, je pense, que la licencieuse comtesse n'ait pas encore fait son apparition. Vous ne pensez pas que notre dramaturge ait oubliŭ qu'il l'avait placŭ dans la Dramatis Personae, n'est-ce pas ? Eh bien, vous ne le saurez que si vous revenez pour L'ŭbonite des fous, l'acte cinquiume. Et si votre voisin dŭcide de ne pas revenir, ne lui dites pas ce qui s'est passŭ. Nous autres acteurs devons bien gagner notre vie, aprus tout. N'oubliez pas de donner un pourboire aux serveuses pendant que nous changeons le dŭcor.

[L'Ŭpilogue sort.]

Ainsi s'achuve l'acte quatriume.

# 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.