L'Übonite des fous - Vol. VI

L'bonite des ous

Acte sixiume

par Frincheps

cte sixiume

Daguefilante et ses environs, dans les marasmes de l'ure Troisiume.

Scune 1 : dans la chambre de l'Aventurier a l'auberge du Daedra mort.

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

PROLOGUE : Merci de nous avoir accordŭ le temps de changer ce piutre dŭcor, tandis que notre barde chantait ce classique, "Salut et Adieu". A prŭsent, 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 aprus la derniure scune qui, si vous l'avez oubliŭe, s'est achevŭe avec notre hŭros et son complice, Nŭphron, mettant en place des arrangements pour escroquer les mages, les prıtres et les armuriers. Tous seraient intŭressŭs pour mettre leurs mains sur un filon d'ŭbonite des fous, un miraculeux minŭral qui brıle, et les prıtres et mages considurent chacun l'Aventurier comme leur alliŭ. Les armuriers sont plus futŭs et ont assignŭ un de leurs apprentis, Ortho, pour surveiller ses moindres faits et gestes. Dŭsormais, alors qu'Ortho sommeille, l'Aventurier a droit a son premier moment paisible depuis plusieurs jours. Je dois mentionner que dans l'intŭrıt des bonnes moeurs, cette scune a ŭtŭ abrŭgŭe par rapport a la version d'origine sur ordre de la guildes des Dramaturges, des Acteurs et des Auteurs. Elle contient dŭsormais fort peu qui soit d'importance. Une copie complute peut ıtre obtenue auprus du dramaturge aprus le spectacle contre seulement 50 piuces d'or de frais de copie. A prŭsent, il est temps pour le pauvre Prologue de repartir en traonant des pieds.

[Le Prologue sort.] [L'Aventurier commence a se dŭshabiller.]

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

AVENTURIER : Qui va la ? J'arrive !

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

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

[L'Aventurier recule, trŭbuchant sur son pantalon qui est a ses chevilles...]

COMTESSE : Je suis si dŭsolŭe de vous surprendre, mais je pensais qu'on pourrait trouver quelque chose de commun... Oh ! Mon pauvre homme, vous ĸtes blessŭ ! Tenez, laissez-moi ajuster votre bandage... za semble trus frais.

[Elle ajuste le bandage, cette fois correctement.]

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

COMTESSE : Comment vous ĸtes-vous coupŭ comme za, si je puis me permettre de le demander ?

AVENTURIER : Oh, za ne me dŭrange pas. Je me suis retrouvŭ... dans une bagarre, un peu plus tqt. Ces trois dingues me sont tombŭs dessus.

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

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

COMTESSE : Oh ! Vous deviez ĸtre trus douŭ, pour avoir pu les vaincre.

AVENTURIER : Oh, euh, eh bien, j'ai dŭja participŭ a un ou deux combats. Ce n'est pas que je veuille vous offenser, mais qui ĸtes-vous ?

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

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

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

AVENTURIER [a part] : Aidez-moi.

COMTESSE : Tenez, laissez-moi vous aider a 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 [a 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, a 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 frures et soeurs. Ils sont tous trus... proches.

COMTESSE : Je pense que j'ai dû être une bâtarde. J'étais la seule a 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 trus bien une certaine séance de fessées...

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

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

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

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 a utiliser certaines armes. Laissez-moi vous expliquer comment j'ai appris a me battre a mains nues...

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

COMTESSE : Et lors des mauvais jours, j'allais fouiner dans la bibliothuque de mon pure. Il avait une merveilleuse collection de textes anciens. J'ütais fascinüe par le Nain ancien, et suis parvenue a plutqt bien l'apprendre, je pense. Bien sыr, personne n'a vu ou adressü la parole a un Nain depuis des annües et des annües. Aussi, c'est probablement un savoir parfaitement inutile. Mais j'ai toujours eu un certain intürкt pour l'accumulation des nouvelles connaissances. A la guilde des Mages, on m'a enseignü une tradition des Hauts Elfes. Vous ütalez cette potion sur tout votre corps...

PROLOGUE : La comtesse relate son ütat 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 frures ütudient düsormais la thüorie florale avancüe, donc je viens ici-bas, pour faire quelques... euh... affaires. Je fournis a 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 ütü tuüe rücemment ?

COMTESSE : Cette petite idiote ütait ma cousine, et en ce qui me concerne, elle a eu ce qu'elle müritait. Elle pensait pouvoir emprunter la robe d'une servante, se chiffonner les cheveux, et pouvoir prütendre кtre une personne du peuple. Elle a ütü repürüe dus la minute ou elle a passü les portes du palais. Moi, en revanche, j'use de l'Illusion, l'habiletü et la ruse, et je porte une arme. Par ailleurs, c'ütait un joli plan que vous et Nüphron aviez prüparü.

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 a 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, voila donc ce que j'appelle des armes... Oh oui... du lourd, et du raffinŭ aussi, je vois...

COMTESSE : Je pense qu'il est temps que nous mettions cette ŭbonite a l'ŭpreuve... et que dire de votre bston de mage...

PROLOGUE : A partir de maintenant, beaucoup de rŭpliques ont ŭtŭ supprimŭes. Cependant, n'oubliez pas que tout ŭrudit souhaitant rŭellement explorer cette oeuvre peut en obtenir une copie pour seulement 50 piuces d'or ; les illustrations faites a la main entraoneront bien entendu des frais supplŭmentaires. La comtesse, aprus quelques amusements, se porte volontaire pour faire partie de l'ŭquipe de l'Aventurier pour aller trouver le filon d'ŭbonite des fous. Je sais, je sais. Cela avait ŭgalement peu de sens dans le manuscrit d'origine, si vous voulez savoir l'honnкte vŭritŭ.

[Le Prologue sort.]

AVENTURIER : Vous кtes sыre de vouloir aller dans les rŭgions sauvages ?

COMTESSE : Oh oui. Je m'ennuie tellement ici. Enfin, pas exactement ici et maintenant, mais de fazon gŭnŭrale. Et je saurais vraiment vous кtre d'une grande aide. Je sais plutфt bien me dŭbrouiller pour survivre dans les bois, pour me servir d'un couteau, pour me battre a mains nues... et il fait bien froid dehors la nuit, mкme pour de grands gaillards vкtus d'ŭbonite comme vous...

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

COMTESSE : Oh, bien sыr. Tout le monde en parle dans Daguefilante. Tout le monde observe et attend de voir ce qui va se passer. Il y a mкme une loterie ou deux qui ont ŭtŭ ŭtablies...

AVENTURIER : Concernant quoi ?

COMTESSE : Oh, votre vie.

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

COMTESSE : Ŭcoutez, ne vous inquiŭtez pas ; je sais tout sur les doubles-jeux avec les mages, les prкtres, les marchands, et ces grossiers armuriers. Et je compte bien qu'on en sorte au sommet. J'adore кtre au sommet. Avec les biens et les bŭnŭfices. J'aurai un autre vice a vendre a 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 ŭbonite. Hmm, votre bston de mage est en bon ŭtat...

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Exactement. Dŭsolŭ d'interrompre une fois de plus, mais nous allons devoir mettre un terme a cette scune ici mкme. Aprus une nuit frŭnŭtique vient l'aube placide, trŭbuchant sur le ciel comme une rose qui ŭclot. Puis un autre jour point, et encore un autre. Dix aubes et dix nuits frŭnŭtiques passent tandis que notre Aventurier malin, la licencieuse comtesse, le futŭ et vilain Nŭphron, le rustre Ortho, et une assemblŭe d'armuriers excitŭs et de jouvencelles en rechute prennent la route. Imaginez dŭsormais que nous sommes dans la nature sauvage de Haute-Roche prus des monts de Wrothgarian.

Scune 2

[Nŭphron et l'assemblŭe de messieurs et dames entrent.] [Le Prologue sort.]

COMTESSE : J'apprŭcie tant cette promenade bucolique.

AVENTURIER : Ça devient plutфt sauvage a prŭsent. Je suppose que le danger arrivera d'ici demain ?

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

AVENTURIER : L'auberge de Minnie ? Oh, ces deux vieux ŭrudits qui ont tout laissŭ 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 ŭtudier. Ils en savent beaucoup sur les vieilles choses naines ; lancez-les la-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 a l'arriure des charrettes. Et il y a d'ŭtranges et furtifs mouvements que personne ne remarque, sur les hautes crŧtes tout autour. Quand nous retrouvons nos acteurs, ils se trouvent a l'auberge de Minnie, demeure de Minnie et Crunn, les aubergistes-philosophes. Imaginez, si vous le voulez bien, la salle a manger plutŏt poussiŭreuse de l'auberge de Minnie.

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

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 rŭglŭ.

AVENTURIER : Plaot-il ?

COMTESSE : Regardez donc.

AVENTURIER : Et les autres armuriers ?

COMTESSE : Incessamment sous peu.

[Ortho et la serveuse se luvent, 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, fŭlicitations ! Et c'ŭtait un long et beau discours, Ortho !

ORTHO : Nous va ŭlever cochonnets.

GURNSEY : Cultiver animaux aussi, fermiers nous ĸtre.

[Ortho et Gurnsey sortent.]

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

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

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

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

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

AVENTURIER : Par la Dame !

COMTESSE : Minnie ŭtait une alchimiste avant de rencontrer Crunn, et elle connaot 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 [a 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, la-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 rŭveiller ?

MINNIE : ... revenir...

CRUNN : ... mais... je suis toujours la...

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

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

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

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

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

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

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

AVENTURIER : Quoi, fini les promenades bucoliques ?

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

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

COMTESSE : Oh, non. Ils nous couvriront de tous cœtŭs 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 a l'ŭtage et voir ce qui ŭvoluera.

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : Eh bien, je suppose que nous nous attendions tous a za. La troisiume scune prendra place quelque temps plus tard, sur le site. Flanquŭs par les hommes du commandant, l'Aventurier et la licencieuse comtesse parviennent a suivre la carte de ces chers mages qui nous ont quittŭs. Imaginez-vous de grands filons d'un matŭriau brillant semblable a l'ŭbonite perzant la surface du sol, et un bon feu bien chaud d'ŭbonite des fous ou s'ŭtalent l'Aventurier et la comtesse. A l'ouest se trouvent des signes que le temps tourne et que la premiure grande tempкte de neige de l'annŭe arrive. Pour un temps, ils ont minŭ et l'Aventurier commence a ressentir l'ŭpuisement du travail vŭritable.

[Le Prologue sort.]

Scune 3

AVENTURIER : J'ai des ampoules aux mains a force d'avoir pelletŭ toute cette pourriture noire, des ampoules au postŭrieur a cause du banc de cette charrette, et on arrive au bout de la biure. Mon bracelet s'ŭpuise et mes doigts sont pleins d'engelures.

COMTESSE : Quoi, votre bracelet s'ŭpuise ? Oh, voila qui est sŭrieux.

[Le commandant entre en courant.]

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

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

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

AVENTURIER : Trus intŭressant. Et maintenant, en ce qui nous concerne ?

COMTESSE : J'ai conclu un accord avec eux de la seule fazon qui me paraissait possible. Je leur ai parlŭ de Minnie et Crunn, et comment ces deux vieillards connaissaient tant de contes et lŭgendes nains. Les Nains m'ont dit que, s'ŭtant juste « rŭveillŭs » ou quelque chose, ils dŭsirent trois choses : de la biure, des femmes, et que nous laissions l'ŭbonite des fous tranquille.

AVENTURIER : Ah, quel dommage.

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

AVENTURIER : Par le grand postŭrieur hurlant de Shŭogorath ! 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 Kanoo Gadfloo. Oh, je suis profondŭment dŭsolŭ. Tandis que la quatriume scune commence, nous sommes de retour a l'auberge de Minnie, ou, les Nains semblent passer du bon temps.

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

[Le Prologue sort.]

Scune 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 idŭe ? Il semblerait que je n'arrive pas a user de mes objets magiques. Et quand il n'y aura plus de biure...

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

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

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

[Les Nains tombent dans le coma.]

COMTESSE : Ou mкme moins. Allons, Aventurier. Prenez donc un sac et commencez a ramasser ! Quand les Nains se rŭveilleront, ils liquideront la biure, 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 a nous ŭloigner suffisamment avant leur rŭveil, tout ira bien pour nous ; je ne pense pas qu'ils quitteront leurs prŭcieuses montagnes. J'espure que non.

[Le Prologue entre.]

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

[Le Prologue sort.]

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

COMTESSE : Ça devra nous suffire.

[Soudainement, une bande de gŭants tombe sur notre hŭros et notre hŭronne. Mais aprus une rapide utilisation de brassards de tempкte de feu, des gŭants rŭellement 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 mкme, juste une ŭpŭe courte ordinaire. Maudit soit Shŭogorath pour ces Nains ! Ces lourdauds ont bouffŭ 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 pensŭe intŭressante m'est venue. Les gŭants 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 gŭants pas loin. Vite, Ave. Aidez-moi avec celui-la.

[L'Aventurier commence a ŭtriper le corps d'un gŭant.]

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

AVENTURIER : Ne discutez pas, montez dedans !

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

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

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

AVENTURIER : Tenez, aidez-moi a 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 gŭant.]

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

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

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

[La comtesse succombe a la nausŭe.]

[Le Prologue entre.]

PROLOGUE : A prŭsent, pour la derniure scune de la piuce, je vous prie de nous en excuser, mais nous devons changer le dŭcor. Retirer les « cadavres de gŭant » et tout ça. Merci de patienter pendant que notre barde joue l'ŭternel classique « Où vas-tu donc ? ».

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

PROLOGUE : Ah, nous voici donc de retour a 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 ŭtaient fort crasseux et nausŭabonds. Maintenant, le pauvre Prologue va vous faire ses adieux, bonnes gens.

Scune 5

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

AVENTURIER : Moi aussi. Où ŭtiez-vous allŭe 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 arrangŭ tout cela de sorte que quelques cousins soient allŭs dire aux armuriers et marchands que nous n'avions pas de charretŭes d'ŭbonite des fous.

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

COMTESSE : Mais au moins, plus personne ne s'intŭresse a nous. Il semblerait que quelques prıtres aient ŭtŭ retrouvŭs morts dans un vieux temple, sur la montagne d'Edvard. Ils ont ŭtŭ retrouvŭs avec une fille, tous tuŭs par une « affreuse poudre verte » ou quelque chose comme za. Et quelques vieux mages nommŭs Shub sont portŭs disparus...

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

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

AVENTURIER : Par les Dieux, regardez donc za !

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

AVENTURIER : Et tout za a l'air tellement imprŭgnŭ de magie. Eh bien, je parie que ce seul anneau peut ıtre utilisŭ mille fois... quoi que ce soit qu'il fasse.

COMTESSE : Ooh ! Regardez ! Des brassards d'endurance extrıme et une ceinture de force ! Enfilez-les, Aventurier, et cŭlŭbrons notre succus !

AVENTURIER [a part] : A l'aide !

[L'Ŭpilogue entre.]

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

[Rŭvŭrence.]

[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.