Minutes de la Sociŭtŭ d'histoire de la Femme de chambre argonienne - Vol. I

Sociŭtŭ d'Histoire
de la
Femme de chambre argonienne
-
Minutes

Soufflegivre, 3E432

Les Tŭmoins

Dhavin (prŭsident)
Vandril Indoril (votre humble scribe)
Arielle Woodhouse (prŭsentatrice)
Julius Cadiusus (prŭsent)
Varinturco (prŭsent)
Shahavra (prŭsent)
Ulrorn Blackbeard (prŭsent)
Gondyr Armentine (prŭsent)
Jo'Hamiir (prŭsent)
Orphala Orethi (prŭsente)
Artonia Melus (prŭsente)

Revue et Approbation des Minutes

Les minutes de la sŭance prŭcŭdente ont ŭtŭ fortement approuvŭes pour leur inflammabilitŭ supŭrieure et leur absorption.

L'Engagement et l'Appel a l'Ordre

Ceux prŭsents rŭcitent l'engagement de la VSHA. Dhavin murmure quelque chose sur les ours, qui pourrait ĸtre interprŭtŭe comme un appel a l'ordre.

Une Prŭsentation Spontanŭe

Le rasŭ de prus Ulrorn Blackbeard demande la parole. Comme le silence (ou des bavardages

continus) est pris comme une acceptation dans la loi cyrodiilienne, la parole lui est donnŭe. Ulrorn s'excuse pour son comportement lors de la rŭunion prŭcŭdente, plaidant un excus de boisson et un entraonement enfantin dans l'Art de la Conjuration.

Trois Motions du Prŭsident

Dhavin propose qu'Ulrorn soit une sorte d'idiot. La motion est appuyŭe. Un vote a lieu sans dŭbat. La motion passe a l'unanimitŭ, 10-1.

Dhavin propose en outre qu'a cause de la sŭrie d'ŭvunements qui a prŭmaturŭment mis fin a la rŭunion du mois dernier, Ulrorn doive payer la premiure tournŭe. La motion passe aussi a l'unanimitŭ, 10-1.

Finalement, Dhavin propose qu'aprus l'incendie malvenu a la Taverne de la Fluche Cassŭe, nous devions dŭsormais ĸtre connus comme la *Sociŭtŭ d'Histoire de la femme de chambre Argonienne* d'aprus notre nouvel emplacement pittoresque. La motion passe 6-5.

Prŭsentation : Arielle Woodhouse sur les Cassures du Dragon

La vivante et divertissante Arielle Woodhouse propose plusieurs thŭories sur la fazon dont l'existence des soi-disant « Cassures du Dragon » pourrait ĸtre dŭterminŭe une bonne fois pour toutes (comme si les chercheurs sŭrieux croyaient encore en une si ridicule idŭe).

Ses arguments dŭpendent si Akatosh contrqle le temps pour « tout » ou si les divers et'Ada (et « peut-ĸtre certains processus naturels liŭs, comme les ocŭans ou la chute de cendres et d'autres choses comme za ») peuvent toujours agir quand Akatosh est cassŭ ou qu'il dort ou qu'il fume ou n'importe quoi d'autre qu'il fasse ou ne fasse pas durant ces prŭtendues « cassures ».

Par exemple, Arielle suggure que si les tapisseries et les peintures de la fin de la Premiure Ure montrent les constellations diffŭremment, cela pourrait ĸtre pris comme une preuve que le temps a continuŭ dans un certain sens, du moins pour les et'Ada dans les cieux.

Arielle prŭsente des preuves peu fiables de cette notion consistant en des croquis de diverses peintures et tapisseries de constellations (ou qui ont par hasard des ŭtoiles en arriure-plan). Ces esquisses sont densŭment recouvertes de lignes, dates, superpositions de constellations modernes, etc.

Je rappelle gentiment a Arielle que peu de peintures (pour ne pas parler des tapisseries !) nous sont parvenues de la Premiure Ure, certainement beaucoup moins que le nombre de croquis

effacüs qu'elle a apportü, de sorte que l'ensemble est discutable. Malheureusement, Arielle continue de croire que les peintures sont authentiques, mкme si elle admet que certaines d'entre elles sont des copies de travaux rücents.

Jo'Hamiir suggure qu'Arielle observe les travaux d'un obscur Khajiit sans rapport avec le sujet qui cachait certaines sortes de secrets dans ses tapisseries. La signification de ces messages cachüs est perdue pour la VSHA comme les divagations des betmers (pour plus long qu'il me faut pour boire deux tasses !) sur les relations fantaisistes entre les constellations et les lunes et les tours de toutes sortes.

Votre humble scribe annonce de Jo'Hamiir a encore pris du sucre. Trus injustement, la motion n'est pas appuyüe.

Arielle propose que Jo'Hamiir prüpare une prüsentation sur ce sujet. Dhavin approuve cette motion, et, malheureusement, elle passe. (J'ai entendu a peu prus tout ce que je peux accepter sur ce qui passe pour de l'« ürudition » chez les races animales.)

Jo'Hamiir fait appel arguant d'un horaire de travail chargü, mais, hülas, il n'est pas entendu.

Julius s'appuie sur son expürience archüologique des ruines Dwemers. Il souligne que les planütaires Dwemers contiennent souvent des plaques de mütal sur lesquelles sont gravües des constellations. Ces plates, assure-t-il a la VSHA, montrent les ütoiles a peu prus au mкme endroit qu'aujourd'hui. Puisque les Dwemers ont disparu 600 ans avant la premiure soi-disant « Cassure du Dragon », cela suggure fortement que les ütoiles ne bougent pas, et qu'Arielle a totalement faux. Encore une fois, Arielle n'a aucune rüponse a ces objections, et, düsespürüe a sauver sa folle thüorie, elle suggure que les Dwemers gravaient en quelque sorte les ütoiles du futur plutфt que celles de leur prüsent.

Varinturco suggure que les peintres ütaient peu versüs en astronomie ou peut-кtre qu'ils idüalisaient les constellations pour un effet artistique. Arielle affirme que cela est peu probable a cause de plusieurs « cohürences parmi les incohürences » (!) dans les tapisseries et elle retourne dans ses croquis et parle de seul Akatosh sait quoi, car j'ai arrкtü d'ücouter a partir de ce point en faveur de quelques tours de cartes avec Gondyr. Votre humble scribe est restü invaincu et Gondyr s'enfonce encore plus dans ses dettes.

La passionnante, vüridique et excitante prüsentation d'Arielle avec des implications immüdiates pour nos vies de tous les jours est trop intense pour beaucoup, en particulier une fois l'arrivüe de la nourriture. La fin de sa prüsentation est accueillie par de sonores ronflements d'approbation et de bons sons de mastication.

Gondyr propose qu'Arielle boive un peu plus.

Dhavin suggure que Gondyr a des motivations inavouües. Ulrorn approuve la motion avec un geste plein d'humour.

Avant que la motion de Dhavin ne puisse ıtre votüe, Arielle lance sa tasse (toujours pleine) a la tıte d'Ulrorn. Sa motion est facilement adoptüe sans vote, rüvülant la qualitü de fabrication des murs de taverne. Aprus ıtre passüe, la motion est a nouveau appuyüe par une tasse vide et deux os de poulet.

Une serveuse demande la parole et demande que la VSHA « se calme ». Elle retire sa motion aprus avoir rezu une somme de vingt Septims.

Second Prüsentateur Absent

Thoroth n'a surpris en omettant une nouvelle fois de se prüsenter. Par consüquent, les divagations d'ivrogne qu'il tentera de faire passer pour une prüsentation devront attendre une autre nuit.

Le Dübat

Le dübat de ce soir ütait de savoir si le protonymique d'un Daedra change ou demeure constant.

Gondyr soutient que le protonymique est une part « essentielle » du Daedra et que la modification du protonymique changerait le Daedra. Puisque les « Princes » Daedra sont restüs inchangüs (avec la possible exception de Malacath, bien sır) pendant de nombreuses annües, ce qui suggure (a l'imagination fiüvreuse de Gondyr) que le protonymique est « aussi immuable et üternel que la Tour d'Adamantium ».

Ulrorn montre une perspicacitü inattendue quand il dit, « Son nom peut changer, mais si vous bannissez un Galopin, c'est toujours un Galopin ». Aprus quelques explications vaseuses, il est apparemment en train d'affirmer que les changements nücessaires pour altürer le protonymique d'un Daedra sont plus faibles que ceux nücessaires au changement de sa nature. Ou, en d'autres termes, Azura serait toujours l'ütoile de l'aube et du crüpuscule mıme si son protonymique est modifiü. Boüthia gouvernerait toujours les idües, mıme avec un autre protonymique. Etc. Gondyr essaie d'argumenter contre Ulrorn (ce qui n'est sırement pas une tıche ardue), mais il est distrait par le passage d'une servante et perd la parole.

Shabavra raconte un conte fantaisiste sur un infortunü Dagi qui a paresseusement invoquü deux fois le mıme daedroth et a douloureusement appris que le protonymique ne fonctionne qu'une

seule fois. Ce serait favorable a l'idŭe que le protonymique change, si les Rhajiits n'ŭtaient pas tous des menteurs.

Dhavin souligne que plusieurs Daedra ont vu leurs protonymiques dŭcouverts par le passŭ. Il fait valoir que puisqu'aucun « Prince » Daedra n'est actuellement asservis, cela suggure que le protonymique est, comme il dit, « comme avoir une seule fluche a son arc ».

Ulrorn annonce que Dhavin passe trop de temps avec les chasseurs. Ulrorn retire cette motion sous la menace de la longue mŭmoire de Dhavin et de son imagination fertile.

Julius demande nŭgligemment si les Aedra ont des protonymiques. Varinturco affirme avec audace que les Aedra ont bien sʏr des protonymiques (et, en fait, le fou soutient que tous les ʁtres vivants en ont !), mais que les protonymiques des Aedra, men, et mers ne peuvent ʁtre « ŭpelŭs, prononcŭs ou ŭnumŭrŭs » dans le Mundus. Non seulement il serait inefficace, mais il serait littŭralement impossible a connaotre. Varinturco prŭtend citer un livre d'un Altmer fou vivant dans une horloge gŭante comme cela donnait a son argumentaire un poids supplŭmentaire. Varinturco divague sur un certain « nŭonymique » (?) qui est une sorte de second protonymique, mais il est, heureusement, interrompu.

Gondʏr annonce que Varinturco a trop bu. La motion est appuʏŭe par votre humble scribe, mais, hŭlas, aucun vote n'a lieu.

Arielle se demande si l'acte de bannissement (en raison de la prŭtendue dissolution de l'esprit) change suffisamment la nature d'un Daedra pour changer son protonymique.

La calme et magnifique Orphala (si seulement elle n'ŭtait pas une Orethi !) une poignante, mais trop bruve, histoire d'un Daedra qu'elle rencontra a Larme qui craignait le bannissement, car il avait peur de perdre son amour pour un autre Daedra. Apparemment, il croʏait que s'il ŭtait banni, il ne serait plus amoureux et que dans le processus de reformation de lui-mʁme, il pourrait perdre ou oublier son amour. Orphala n'ŭtait pas sʏr de la vŭritable signification de ses mots, mais cela suggure que le processus est suffisamment traumatisant pour changer le protonymique d'un Daedra, si ce n'est sa nature fondamentale.

A la lumiure de cette histoire, Gondʏr et Dhavin approuvent avec enthousiasme la thŭorie d'Arielle. Mʁme moi, votre humble scribe, ne peux me souvenir d'un contre-exemple pour cette idŭe, mais je doute que quoi que ce soit concernant les Daedra soit si simple.

Dhavin propose que la VSHA vote l'idŭe que le bannissement lui-mʁme change le protonymique. La motion passe a l'unanimitŭ en dŭpit des tentatives rŭpŭtŭes de Varinturco pour prendre la

parole et discuter de son « nŭonymique ».

Votre humble scribe propose que cette entente sans prŭcŭdent soit une chose a cŭlŭbrer. Cette motion passe ŭgalement a l'unanimitŭ.

Une tournŭe de boisson s'ensuit.

Juste pour gscher ce rare consensus, Arielle rappelle l'histoire de la mystŭrieuse disparition de Mortecime plusieurs annŭes auparavant. Elle a entendu une rumeur de l'une de ses tantes qui ŭtait Mage de Guerre a l'ŭpoque (voyez ce qui passe pour des ŭrudits de nos jours ?) que Mŭhrunes Dagon envahit Mortecime (!) et il a pu rŭsister a son protonymique, car il le changea ou rajouta une sorte de nom de famille (Varinturco commence a crier au sujet de son absurde nŭonymique encore, mais il est a juste titre ignorŭ). Pour empkcher Mŭhrunes Dagon d'envahir le reste de Tamriel, les Mages de Guerre brisurent les amarres provoquant la « disparition » (si « Mortecime » ŭtait plus qu'une lŭgende de toute fazon). Ce n'est pas moins plausible que toutes les histoires que j'ai entendues au fil des ans, mais comment quiconque pourrait connaotre la vŭritŭ s'il n'y a aucun survivant (ou des preuves publiques d'aucune sorte) est au-dela de ma comprŭhension. En conclusion, Artonia demande si des Daedra avant-gardistes pourraient changer leur protonymique ou y ajouter une sorte de nom de famille pour se protŭger des mortels qui connaotraient leur vrai nom d'invocation.

Varinturco obtient finalement une chance d'avoir la parole en ajoutant son imagination fŭbrile a la rumeur d'Artonia. Il prŭtend avoir rencontrŭ un survivant de Mortecime (un homme, apparemment, appelŭ Chimure - et si cela ne discrŭdite pas entiurement ce conte fantaisiste, je ne sais pas ce qui le fera). Ce « Chimure » (qui n'est pas un mer !) prŭtend que Mŭhrunes Dagon a, en effet, attaquŭ Mortecime (aprus l'avoir maudit de vivre a jamais ou une autre sottise), et qu'il avait, en effet, un nom de famille (ou « nŭonymique » puisque Varinturco insiste pour que nous l'appelions ainsi) a son protonymique pour mieux se protŭger. Varinturco continue encore et encore sur les essais de ce « Chimure » et de quelque hŭros sans nom (nous avons tous entendu za quelque part !), mais il n'y a rien a enregistrer pour la postŭritŭ quand le fou invente de toute ŭvidence au fur et a mesure.

Varinturco termine ses divagations en proposant a la VSHA d'invoquer Mŭhrunes Dagon, de lui demander poliment son protonymique (et son nŭonymique), de le bannir, de l'invoquer a nouveau et de « voir si za marche ». Cette motion trus pratique et sans danger ŭchoue en raison de rires empkchant un quorum.

Motion d'Ajournement

Dhavin propose d'ajourner au motif que la motion de Varinturco n'aurait pas ŭtŭ si amusante s'il n'ŭtait si tard. La motion est appuyŭe et passe.

Gondyr fait une derniure tentative dŭsespŭrŭe vers Arielle, mais la motion trŭbuche et tombe 0-1 a cause du pied d'Ulrorn.

Minutes de la Société d'histoire de la Femme de chambre argonienne - Vol. I

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:237F33
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	237F33
Editor ID	BCSLL_DEV_DG_LustyArgonian01
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_LustyArgonian01
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	0
Leveled lists	1
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.