

# Nabeulbenk, L' École Léthale

**Avec:** Thilawen, la drow nécromancienne. Niveau 6

L'histoire commence par une fraîche matinée du Nord, en la ville de Mlinej, la pale lumière du soleil pointe à peine par les fenêtre de la chambre, cependant, Thilawen voit très bien autour d'elle de par ses origines drow, elle pratique depuis longtemps les arcanes chaotiques de la nécromancie, cela dit, un doute s'insinue en elle, continuer, où passer à autre chose.

Ses récentes équipés au sein de la Compagnie de Mlinej ont fait naître en elle une soif inextinguible de sang, de chairs lacérées et de tendons claquants, elle ne s'y retrouve plus dans la magie et désir de l'action.

Elle se lève, il est tôt, 7h30, après avoir revêtue ses atours de mage, elle descend silencieusement vers la cuisine, elle y trouve Brodgenn, un de ses compagnons de route, un nain guerrier de niveau 6.

-Salut, l'elfe.

-Bonjour à toi, Brodgenn.

Le silence retombe le temps que le nain prenne une lampé de son Brénoria matinal et que la drow se tranche une tartine. Constatant que la pièce est vide, elle s'enquiert :

-Où sont les autres ?

-Partis au marcher avec Prop.

Il est à noter que ce dernier est un Ogre bien portant, il mesure 2 mètres quarante huit et pèse trois quintaux et demi, aussi, il est amoureux de l'elfe, qui l'affectionne aussi, mais pas autant, tout de même.

-Je crois ... que je me lasse de la magie...

-Ah ?

-Oui, j' y songe depuis quelques temps déjà, mais ce matin, je me suis décidée, je vais devenir un assassin.

-Carrément, et ben, on peut dire que ça fais un changement ! Et tu compte faire ça comment ?

-Pas d'idée précise, je vais faire mon sac et partir trouver une formation, si entre temps on vous propose du travail, pas la peine de m'attendre.

-Ouais, ben sur ceux...

Il finis son Brénoria

-... J' vais faire le plein de binouze, moi.  
-Tu leur expliquera mon absence.

Elle quitte la pièce, part faire son sac sans perdre de temps et quitte le QG de la Compagnie.

Elle traverse les rues bondés à cette heure par les ouvriers se rendant aux brasseries, pour arriver chez une vieille herboriste

-Bonjour jeune femme, et bienvenue dans ma boutique, une chose vous intéresse ?  
-Oui, des potions.  
-Quel genre convoitez vous ?  
-Régénération vitale mineur, trois, et autant en soins majeurs, quelque unes pour l'énergie astrale, de plus.  
-Bien, voici

La vieille prends quelques fioles, les pose sur le comptoir et encaisse les pièces d'or, Thilawen récupère les mixtures et s'en retourne dans les rues.

Elle se rends ensuite au sinistre siège de la guilde des voleurs, où elle toque à la porte. Après une courte attente, cette dernière s'ouvre et dévoile un individu encapuchonné et tout vêtu de noir, sur son plastron de cuir, on pouvait voir les dagues croisées derrière la bourse, symbole de l'organisation .

-Salutation demoiselle, que puis-je pour vous ?  
-Pour tout dire, je souhaite m'engager dans la voie des ombres et de la mort, devenir assassin, somme toute.  
-Et bien vous êtes venue à la bonne adresse, je connais une personne qui pourrait vous former, si vous lui semblez digne.  
-Qui est-ce ?  
-Haha, il est pourtant évident que je n'en dirais mot, secret professionnel. Je lui parlerais de vous, et si il le désire, il vous recontactera.

Quatre jours passèrent sans nouvelles, mais alors que Thilawen était dans une ruelle, elle sentit une pression à l'arrière de son crâne.

Il fait noir, la pièce est dénuée de décorations, une porte est visible de chaque côté de la pièce, devant

elle, un homme tout en noir, un sabre dans le dos et une cagoule sur la tête.

-Bienvenue à l' E.N.A, Thilawen.

-Quoi donc ...?

-Tu es à l' École des Ninjas et Assassins, comme tu le souhaitais.

- ...

-Tu me semble prometteuse, mais avant que tu sois formée, je dois vérifier que tu sais tuer.

-Je l'ai déjà fait plusieurs ...

-Je n'ai cure de tes actes passés, je veux te VOIR tuer. Derrière cette porte, il y a une salle dans laquelle tu trouvera quelqu'un qui, comme toi, souhaite apprendre l'art de la mort. Maître Lyana n'a besoin que d'un seul disciple, la suite, tu la comprends.

-Je suis prête

Elle se lève dans le calme, récupérant ses affaires

-Alors, entres.

Elle passe la porte et entre alors dans une grande pièce rectangulaire éclairée de six torches, devant l'autre porte, un homme brun de constitution moyenne, la dague sortie, l'observe, puis s'élance vers l'elfe.

Thilawen commence de suite à canaliser une Rayon de la Mort, le sort est lancé au dernier moment, son ennemi sur elle, Thilawen panique, le sort se retourne contre elle et permet à son ennemi de lui porter un coup, elle esquive le suivant et relance le même sort, celui ci fonctionne, l'opposant est sonné.

Le drow en profite pour ingurgiter une potion de santé.

Le combat reprends et après quelques échanges, l'elfe noire foudroie son ennemi d'un sortilège bien placé.

Les portes s'ouvrirent et Thilawen s'en retourne dans sa salle d'origine.

-Alors, convaincu ?

-Certes oui !

Il lui tends un coffret.

-Voici ta tenue d'aspirante, tu devras la porter durant ta formation, maintenant, nous allons te présenter à ton maître.

Avant de sortir, l'elfe revêt la tenue : des gants de cuir, une veste en toile, un pantalon noir, une cape, une cagoule et une dague.

Thilawen suivit l'individu qui la mena hors du bâtiment, il faisait jour et on pouvait entendre de l'eau couler paisiblement non loin de là, face à eux ce trouvait une bâtisse à deux étages, semblable à une grande villa, derrière laquelle se trouvait une forêt de chênes.

Ils entrèrent par devant, les doubles portes ne faisant pas le moindre bruit, puis traversèrent un atrium joliment meublé, il donnait sur un jardin intérieur dans lequel un espace était apparemment dédié à la méditation.

D'une salle adjacente sortit une femme en robe verte, elle était un peu plus petite que Thilawen, brune au teint mat, elle dévisagea l'elfe,

-Ainsi donc c'est toi qui a gagné, félicitations, tu sera formée.

Les jours passèrent et l'entraînement de la drow avançait à grand pas, au bout de six mois, elle était fin prête pour l'examen final.

-Tu es prête ma chère, je vais t'expliquer en quoi consiste ton épreuve  
-dites.

-Pour être diplômée de Brevet d'Assassin Criminel, tu vas devoir tuer deux cibles, leurs têtes sont sur contrats donc pas conneries. Dans le cas où tu ne réussirais pas les assassinats dans un délai de deux jours après avoir eut un contact avec la cible, le contrat sera exécuté par un autre et tu n'aura pas le B.A.C.

-Bien compris, qui dois-je tuer ?

-Deux hommes donc, le premier est un homme qui logera à la chambre trois de l'Auberge du Lac, à Noghall, du cinquième au septième jour de la décade actuelle, tu commencera par lui, ensuite, tu devra tuer un riche homme à Waldorg : le négociant Gutral. Il y aura une condition cependant: tu devra tuer l'homme de Noghall à la dague et Gutral au poison, sinon tu échouera.

Sur ceux et sans plus de discussions, l'elfe noire fit ses bagages et s'en alla vers Noghall.

Arrivée sans encombres à la petite ville côtière, elle se rendit à l'Auberge du Lac, l'ambiance était chaleureuse et le sanglier qui cuisait répandait une douce fragrance de viande rôtie.

- Salut, patron !
- Bien l'bonsoir mamzelle, vous désirez à boire ? à manger ? une chambre ? Ou les trois pt'être ?
- Et bien une chambre, oui, ensuite je verrais
- Pour sur ! Il m reste quelques chambres : la 1 la 7 et la 8
- La 1 sera parfaite.
- voici la clé, ça vous f'ra 2 pièces d'or la nuit.
- Tenez, je reste jusqu'au sixième jour de la décade

Elle paye donc l'aubergiste avant de monter prendre possession de ses quartiers, chose faite, elle redescend et mange avec les autres clients.

Les 2 jours passent et enfin arrive LE client, Thilawen l'identifie, accoudée au comptoir alors même qu'il demande la chambre qu'il avait réservé : la numéro 3.

Attendant que tout le monde soit endormi, dont certains fins saouls en prime, elle tente de se faufiler hors de sa chambre, hélas ... le tapis grince ?

Et du bruit se fait entendre dans des chambres, même pas décontenancée, l'habile drow prétexte donc d'aller aux toilettes.

Deux heures plus tard, elle retente sa chance, elle se glisse silencieusement hors de sa chambre, puis descend les escaliers, sort de l'établissement et contourne ce dernier.

Arrivée sous la fenêtre de la chambre 3, elle commence son ascension vers ... le sol, avec en prime une cheville fracturée ... Elle consomme donc une de ses potions de soins majeurs, lui remettant les os en place. Persévérante, l'elfe recommence, et cette fois, arrive en haut du mur, à la fenêtre, elle utilise habilement sa dague pour forcer cette dernière sans casser de vitre, et entre dans la pièce telle une ombre, le sort de l'homme endormi est désormais scellé, elle raffermi la prise de sa dague et lui tranche la gorge tout en lui maintenant la bouche close.

Elle ouvre ensuite la porte avec la clé de sa victime et laisse l'adite clé dans la serrure avant de se recoucher comme si de rien n'était.

Elle se trouve réveillée le lendemain par un raffut sans nom, en sortant de sa chambre, des gardes la questionne, mais elle les baratine bien vite et repart en rendant au patron médusé la clé de sa chambre.

C'est le sourire au lèvres qu'elle quitte donc Noghall et part pour Waldorg.

Le chemin sera parcouru sans rencontres malvenues de la part de bandits où autres, ce qui est plutôt rare pour un aventurier.

Après plusieurs jours les portes son en vue et l'elfe les passe sans soucis, elle se dirige au hasard des rues bien ordonnés et tombe finalement sur un bazar sympathique, dans lequel elle entre avec un

idée en tête

- Bien l' bonjour madame, que puis-je pour vous ?
- Je cherche une tenue de cuisinier, vous auriez ça en stock ?
- Ah faut que je fouille ...

après quelque minutes, il revient triomphant, les habits et la toque en main.

- Voilà pour vous.
- Tenez, cent pièces d'or, et je ne suis jamais venue ici.
- Mais bien évidemment.

Elle revêt donc la tenue, dans un coin discret puis s'en vas Place Simmons, ayant au préalable demandé la direction au marchand.

Devant le portail de la villa de Gutral les gardes de ce dernier l'interpelle.

- Hep, où allez vous comme ça ?
- Ben j'suis la nouvelle cuisinière vous voyez ...
- Euh ... oui sans doutes ... entrez.
- Merci bien.

Elle entre donc dans la villa et est menée à la cuisine, dans cette dernière les employés s'étonnent de sa présence.

- Mais enfin, qui est-te vous ?
- Euh la nouvelle cuisinière.
- Je n'ai jamais entendu parler d'une nouvelle.
- C'est que je suis venue juste pour ce soir...
- Soit, au pire, si ce n'est que pour un soir.

Après s'être intégrée aux larbins, Thilawen commence son travail, tout en préparant le repas, elle glisse discrètement du poison dans l'entrée, le plat et le dessert, hélas elle est repérée à ce moment. Tentant de s'expliquer avec la bouteille de poison en main, elle sera finalement jeté au cachot du fortin.

Dans la nuit, un bruit ce fait entendre, le garde tombe, mort.

Une silhouette tout en noir se présente devant elle, une piqure se fais sentir dans le cou.

Le soleil décline à l'horizon et la drow se réveille sur un tas de fumier à l'extérieur de la ville. Toujours déterminée, elle retourne jusque la villa, cette fois en tenue d'assassin, s'infiltrer par les

grilles et contourne la maison. Elle entre par une fenêtre, au rez de chaussé puis fouille la maison, silencieuse comme une ombre, à l'étage, elle trouve enfin la pièce recherchée : la chambre du riche négociant.

Toujours furtivement, elle ouvre la porte et lui tire un dard empoisonné dans la nuque, ce qui à pour effet de le réveiller, Thilawen lui saute dessus et le bâillonne de sa main, le poison fait son effet et Gutral est paralysé.

L'assassin sort alors par la fenêtre et quitte la ville, pendant ce temps, le poison finit son œuvre et le négociant meurt, non sans grandes souffrances.

Malgré son échec lors de sa première tentative, Thilawen décroche son B.A.C. ainsi que de l'équipement plus performant pour commencer sa carrière d'assassin professionnelle. Le tout lui est remis en coup de vent par son ancien maître, sans qu'un mot ne soit prononcé, elle est désormais un assassin diplômé, prêt à se débrouiller seul.