



Contenu de cours
Guilde de Sombre-Lune

Les
Quatre
Voleurs

Histoire d'Alyx Tolesk

Cours par Olibard,

Maître littéraire de la Guilde de Sombre-Lune à Chambelland

Contenu du cours

Le cours magistrat d'aujourd'hui n'est, ni plus ni moins, une pâle copie des monologues interminables de nos Pères qui tentent d'ancrer dans nos molles cervelles les fondements de base de la Guilde.

(Lire cette phrase d'une seule traite en soupirant... question d'ajouter du cynisme) :

Longiligne discours sur la « pureté » des intellectuels qui doivent régner sur une Guilde de voleurs et d'assassins « dignes » de porter la « Main-de-la-Lune » de Sombre-Lune.

Bla bla bla... Bla bla bla

...

Ah! Et puis merde! Suivez ces étapes et ce cours sera « réussi » (Après les examens bien sûr...):

- 1- Lisez l'histoire suivante « Les Quatre Voleurs »
- 2- Analyser les personnages
- 3- Tirez-en les leçons et produisez un écrit sur cette histoire
- 4- Si vous êtes plus intelligent que la moyenne, ce qui m'étonnerait, vous serez capable de voir toutes les subtilités du métier...

Bonne lecture !

Olibard

Maître littéraire,

Guilde de Sombre-Lune à Chambelland

Partie 1

« Le Style! Le Style! Le Style! C'est un très grand manque des voleurs de nos jours! » Lança, les bras dans les airs, Ivan « Le Filou ».

« On a pas d'honneur ici ! C'est un concept qui nous a *hic* toujours échappé...

Mais bon sens! » Cria-t-il en frappant violemment sa choppe sur le comptoir avant d'ajouter :

« Au moins autrefois, on savait faire preuve de talent et de créativité ! Où s'en va notre Guilde? Je vous le demande! »

Sa dixième bière se répandait autour du grisonnant nain Nordique lorsqu'il essayait d'en prendre une gorgée. Il faut dire que la boisson lui faisait perdre tous ses moyens... Lui qui, en d'autres circonstances, pouvait grimper aux corniches avec une déconcertante finesse et ouvrir des coffres truffés de pièges... On n'aurait pas dit ça de lui ce soir à la taverne de Pont-Brillant, leur point de rendez-vous neutre hors de la Guilde de Sombre-Lune.

À sa table on retrouve un elfe noir, lui aussi en état d'ébriété avancé. Edos faisait partie de la Guilde à Sombre-Lune même... de l'autre côté de la Rivière de l'Aube... Ce dernier est plus porté sur la dague que la négociation. Il portait sa cape et son capuchon afin de dissimuler son visage. Ses traits fins élancés et gris lui donnaient un air sévère... la boisson lui descendait le visage... Avez-vous déjà vu un elfe noir au visage bas ? Quelle horreur...

« Que veux-tu qu'on te dise Ivan ? Moi quand je tombe sur un garde, je le plante dans le dos. Tu veux quoi ? Jouer aux cartes avec lui ? Ha ah!» Répondit l'elfe noir d'un ton méprisant comme nulle autre race ne peut le faire.

« Beaucoup d'ambition, peu d'éducation... » Rétorqua alors Grimfège, un humain haut gradé de la Guilde aussi à leur table. Il ne put s'empêcher de les regarder avec méprise et répondre à de telles supercheries.

L'homme sirotait sa bière et écoutait ces deux énergomènes qui s'agitaient en démontant, pièce par pièce, le Monde de la Guilde et reconstruisaient, à leur manière, l'environnement de cette dernière.

Grimfège en avait vu d'autres... Son visage rongé par le temps et les cicatrices de son passé lui conférait un air serin, de confiance : un atout important pour la Guilde. Il était petit et trapu pour un homme et avait atteint un grade supérieur mais ne fréquentait plus, depuis plusieurs années, l'enceinte même de la Guilde. Il préférait faire des demandes de ressources et enseigner aux aspirants de la Guilde de Sombre-Lune sur le terrain.

« Mes amis, La Guilde des Marchands d'Istabel ne vous impressionne peut-être pas mais ce n'est pas une raison pour planter n'importe comment des dagues dans le dos de tout le monde que vous croiserez! En fait la manière d'exécution est la clé; toute la subtilité dans ce cas... » Ajouta Grimfège.

Appartenant visiblement à ce groupe, une gnome plantureuse du nom d'Alychère, aussi assise à leur table, se mêla à la conversation :

« Si tu nous disais ce que tu attends de nous plutôt que de tenter de nous faire la leçon pendant que nous sommes ivres... Même à jeun j'ai peur que leur cervelle d'oiseau ne soit capable d'absorber de telles leçons.»

La gnome était habillée de noir et regardait, elle aussi, avec mépris ses comparses. Elle n'avait pas la langue dans sa poche et la patience n'était guère une de ses qualités...

Grimfège fit fi de la remarque de cette dernière et continua :

« Un voleur '*ordinaire*' se contente de viser, par l'arrière, entre deux côtes. Il plante sa dague bien profondément. » L'elfe noir déposa sa chope à ces paroles... se sentant visé par ces propos.

« C'est amateur ! La victime a souvent le temps de sonner l'alarme en criant et l'agresseur se retrouve immaculé de sang... Vous ne comptez pas vous promener dans Istabel couverts de sang ? Même dans cette ville de merde et embourbée dans le crime... cela attirera l'attention.

L'idéal est de prendre votre cible par surprise, pendant son sommeil. Plaquez une main sur sa bouche, en calant votre pouce sous son menton, et tranchez-lui la gorge d'un geste sec et précis. Surtout, n'oubliez pas de vite tourner la tête sur le côté pour que le sang ne jaillisse pas sur vous. Si vous n'êtes pas sûrs d'être assez rapides, vous pouvez tenter d'étrangler la victime avant de l'égorger. Le sang giclera alors nettement moins.

La méthode classique, moins physique, consiste à plaquer une main sur la bouche de la victime et à lui taillader la gorge plusieurs fois de suite, un peu comme si vous jouiez du violon. C'est facile à faire, et même s'il y a beaucoup de sang, il jaillit principalement vers l'avant, loin de vous. Bon contre les victimes moins bien constituées que vous.

D'autres préfèrent employer une technique différente. Il suffit d'attraper ses victimes par-derrière et les étrangler tout en leur cognant la tête contre un mur. Dès qu'elles perdent connaissance, il faut leur trancher la gorge sans relâcher son étreinte. C'est efficace et propre, vous pouvez me croire ! Il faut cependant être discret...

Quand vous savez que vous aurez quelques gorges à trancher, n'hésitez pas à vous équiper en conséquence. Les meilleurs coupe-jarrets enroulent généralement un bout de tissu absorbant autour du pommeau de leurs dagues pour éviter de se salir les manches. Je ne vous le conseille pas pour la mission de la semaine prochaine, mais quand vous n'avez qu'une ou deux victimes en vue, un bon sac en toile peut être très utile. Il suffit de le mettre sur la tête de la victime, de tirer la corde et de porter tranquillement le coup de grâce. »

Les yeux des trois comparses étaient ouverts, quasi sous le choc. Même l'elfe, habitué des assassins de la partie « Sombre-Lune » n'avait eu guère une telle leçon. Le nain ne ressentait presque plus les effets de l'alcool tellement il était stupéfait... La prochaine mission commençait à lui faire peur; ces paroles le firent réfléchir... S'il s'agissait de la mission la plus dangereuse qu'il ait à faire de toute sa vie ? Il se doutait bien que les deux autres se disaient la même chose...

Edos, afin de briser le silence de malaise se mis à rire :

« Ha ah ah! Je veux une démonstration de vos dires !

- Tu l'auras bientôt » Répondit l'homme avant d'ajouter en regardant la gnome:

« Si Alychère fait bien son travail... »

Sur ces paroles, la jeune femme sortit alors les plans des locaux de la Guilde des Marchands, qu'elle avait volés d'un marchand de pacotilles de passage à Chambelland, et les trois comparses se mirent à parler stratégie.

Les dernières heures avaient été particulièrement intenses. En moins d'une journée, les malfrats avaient fait connaissance sur le terrain neutre de Pont-Brillant, formulé leur plan et volé ou acheté le matériel nécessaire. Chacun avait ses doutes quant à ses deux compagnons de crime et même envers Grimfège qui les traine dans cette dangereuse mission. Il était cependant trop tard pour reculer, les dés étaient jetés. Confiants ou pas, ils pilleraient la Guilde des Marchands d'Istabel dans deux jours.

Le lendemain matin, encore sous les vapeurs de l'alcool, les trois s'embarquèrent dans trois convois différents, sans arrêt, vers Istabel. Le plan était de ne pas faire de lien entre les personnes.

Grimfège monta son cheval et parti devant, seul.

À l'origine, il s'agissait d'une grande mission chapeautée par l'homme afin de permettre aux trois comparses, qui ne se connaissaient pas bien auparavant, de faire leurs preuves et monter en grade dans la célèbre Guilde. Mais il ne faut pas se leurrer... les richesses de la Guilde des Marchands risquent de leur apporter ce qu'il faut afin de quitter la Guilde de Sombre-Lune et refaire leur vie.

Partie 2

Le lendemain, au crépuscule, ils arrivèrent discrètement à Istabel.

Le plan : *'Faire vite, proprement et repartir'*

Ivan, Edos, Alychère et Grimfège approchèrent du bâtiment, situé à l'extrémité est de la ville. L'elfe noir se servit de sa potion de fleur-de-roche pour masquer leur odeur et tromper le flair des loups de garde, et tous trois passèrent par-dessus le parapet. Ivan et Grimfège jouèrent les éclaireurs, et Alychère dut bien reconnaître que le nain savait y faire malgré ses airs bourrus. Bien qu'elle fût celle avec le moins d'expérience sur le terrain du groupe, la gnome était aussi discrète qu'une ombre.

L'expertise de Grimfège leur fut utile à de nombreuses reprises, et les gardes étaient si variés qu'il put faire la démonstration de toutes les techniques d'assassinat silencieuses qu'il avait mises au point au fil des années.

Grand spécialiste des serrures, Ivan n'eut aucun mal à ouvrir la salle des coffres, fredonnant une vieille chanson paillarde sur les 99 amours d'Opalitek alors que le mécanisme cliquetait doucement sous ses doigts. La petite rengaine l'aidait à mieux se concentrer sur les combinaisons complexes. En quelques secondes, la porte céda et l'or changea de main.

Ils ressortirent moins d'une heure après être entrés. Aucune alarme n'avait été déclenchée, l'or avait disparu et tous les gardes gisaient morts à l'intérieur.

« Bien joué mes amis, bien joué ! » fit Grimfège en rangeant les pièces d'or dans les poches de sa tunique, spécialement conçues pour les transporter discrètement, sans risquer de les faire tinter.

« Vous apprenez vite. Rendez-vous dans deux semaines à la Guilde pour le partage du butin. »

Ils se réparèrent ainsi afin de rentrer par leurs propres moyens et seuls, toujours pour éviter de faire des liens entre eux. Les deux semaines leur permettraient de faire des détours et éviter les soupçons pointant directement la Guilde de Sombre-Lune.

Grimfège étant le seul à connaître les souterrains et les égouts d'Istabel. Il plongea dans un conduit pour disparaître sous terre.

Alychère se couvrit la figure de boue et mit un châle pour se faire passer pour une diseuse de bonne aventure avant de quitter vers le nord dès le lendemain.

Edos, passant rarement inaperçu à cause de sa race, pris tout de suite le chemin vers le Sud, vers les Terres de Mordem.

Le nain, Ivan, décida de s'habiller en pêcheur et dès le lendemain s'embarquer sur le Lac des Rois pour possiblement faire un détour par la Province d'Ulysse.

Il ne me reste plus qu'à leur enseigner la leçon la plus importante, songea Grimfège alors qu'il progressait dans la fange des égouts. Son cheval l'attendait là où il l'avait laissé, aux portes de la ville, broutant tranquillement les feuilles de l'arbrisseau auquel il était attaché.

Sur la route de Perseveronne, bien opposée à Chambelland, il repensa aux trois apprentis. Peut-être avaient-ils déjà été capturés. Quel dommage qu'il ne puisse assister à leur interrogatoire. Qui craquerait en premier ? Ivan paraissait le plus résistant des trois, mais nul doute qu'Alychère disposait de réserves cachées et qu'Edos, en tant qu'elfe noir, serait résistant aux interrogatoires. Cela ne l'inquiétait guère : tous trois pensaient qu'il était le célèbre Grimfège, et qu'il devait les rejoindre à la Guilde de Sombre-Lune. Les autorités ne s'intéresseraient donc pas à un humain dénommé Salamard célébrant sa soudaine richesse à Perseveronne, à des lieux de là!

Salamard avait eu des leçons de la part du vrai Grimfège. Cependant, ce dernier s'était joué de lui et l'avait utilisé dans une sale affaire et avait été attrapé par les autorités d'Haafingar, à l'autre bout des Terres Gelées.

Suite à une évasion de la prison de l'endroit, il se promit de retrouver Grimfège et lui rendre la monnaie de sa pièce. Ce qu'il fit... quelques semaines plus tard.

Sous la colère, Salamard se taillada le visage afin de ressembler à sa victime. Il promit de ne pas remettre les pieds à la Guilde mais de jouer en-dehors et utiliser ses 'contacts' afin de se faire une fortune avant le trépas. Il fut facile de simuler des demandes de ressources à la Guilde et utiliser ses membres, qui n'ont jamais vu le vrai Grimfège dont les exploits ne sont relatés que dans les écrits.

La semaine se passe. Edos, Ivan et Alychère ne furent guère dans des cachots mais bel et bien à la Guilde de Sombre-Lune : Ivan riant à gorge déployée s'obstinant pour des riens avec Edos et Alychère leur intimant de se taire pour ne pas attirer l'attention. Ils burent quelques chopes de bière et commandèrent même de quoi manger en attendant l'instigateur du plan, Grimfège. Plusieurs heures s'écoulèrent et leur bonne humeur s'envola peu à peu. Ils éprouvèrent ce que tout le monde éprouve en pareille circonstance : la nervosité, puis le doute, l'incrédulité, et enfin, la colère.

Conclusion

L'été était à son début. Le soleil était déjà haut dans le ciel quand Salamard nourrit ses chevaux, remarquant avec satisfaction que l'écurie était encore déserte. Elle le resterait probablement jusqu'au soir, quand ses serviteurs reviendraient des fêtes du Solstice après quelques semaines de congés accordés. Il était content d'eux et les traitait équitablement, mais il savait d'expérience que les serviteurs étaient incapables de tenir leur langue. Et si jamais ils faisaient le lien entre ses absences, les vols importants perpétrés dans les villes voisines ou pire encore, le démasquer... ils finiraient par alerter les autorités ou essayer de le faire chanter. C'était humain, après tout. Il préférerait donc leur donner une semaine de congés payés chaque fois qu'il préparait un mauvais coup.

C'était juste, mais il avait prévu de s'accorder quelques heures de sommeil avant le retour de son personnel. Son lit était merveilleusement doux et chaud comparé aux matelas de fortune lors de ses voyages.

Salamard se réveilla en sursaut après un cauchemar. L'espace d'un instant, il lui sembla entendre la voix d'Ivan fredonnant sa ridicule chanson grivoise. Il resta immobile dans son lit, mais n'entendit pas d'autres bruits que les grincements habituels de sa vieille demeure. Les rayons du soleil entraient par la fenêtre, faisant danser les grains de poussière. Rassuré, il referma les yeux.

La chanson résonna à nouveau et un cliquetis informa Salamard que la porte de son coffre venait de s'ouvrir. Une forte odeur de fleur-de-roche emplît ses narines. Il ouvrit brusquement les yeux, mais la toile épaisse du sac ne laissait filtrer que très peu de lumière.

Une main de femme se plaqua fermement sur sa bouche et un pouce se cala sous son menton. Au moment où sa gorge s'ouvrait et où sa tête était poussée sur le côté, il entendit la voix calme d'Alychère lui murmurer quelques mots à l'oreille : « Merci pour la leçon, Salamard... »

Fin