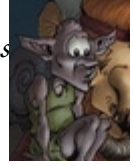


Un assassinat (presque) parfait

Perso: -Bidlibakflidi: Gnome des forêts du nord assassin (niveau 1) avec des caractéristiques contrastées (8 en courage, 13 en intelligence, 8 en charisme, 13 en agilité et 8 en force)



L' « entretien d'embauche »:

Dans un coin sombre de la taverne de la rue de la grande forge (NE de Glargh), notre gnome buvait tranquillement une chope de bière. Tout à coup, un homme encapuchonné lui propose (après lui avoir payé une bière) une mission « facile » et « bien rémunérée ». Il s'agit de supprimer un « témoin gênant pour les affaires » qui s'était fait arrêté et qui risquait de tout dévoiler. Bien sûr, Bidlibakflidi s'empressa d'accepter.

La mission:

Une fois la nuit tombée, il se rend au poste de garde sans problèmes et arrive à escalader le mur silencieusement. Toujours silencieusement, il se glisse dans le dos de la sentinelle et la « frappe lâchement »: réussite critique, « coup précis et dommages à l'armure, +5 dégâts, -3 PR », ce qui lui permet de la tuer d'un coup: $(3+2 \text{ [dague de bonne qualité]}+5 \text{ [coup critique]}) * 2 \text{ [frapper lâchement]} = 20; 18-20 = -2$

Il descend le mur de l'autre côté toujours aussi silencieusement et parvient à pénétrer (silencieusement) le quartier des cellules. Il tire sur le garde avec sa sarbacane une dose de « Faidhodho », puis l'achève en silence. Dans les cellules, tout le monde dort. Il essaie de crocheter la serrure du « témoin gênant pour les affaires », mais rate critiqueusement, ce qui a pour effet de le réveiller. Ce dernier comprend pourquoi le gnome est là et tente de crier pour avertir les gardes de dehors, mais ceux-ci croient que c'est le garde de la cellule qui « s'amuse » avec un prisonnier. Bidlibakflidi tente de le rendormir avec une autre dose de « faidhodho » mais là aussi il se rate critiqueusement et « se tire dans le pied » et s'endort pendant 20 minutes; heureusement pour lui la garde est relevée toutes les heures, et il se réveille avant la relève. Cette fois, il réussit son tir, crochète la porte et l'achève silencieusement. Il repart en refermant la grille et escalade le mur, mais cette fois il n'est pas assez « silencieux » et les gardes le voient. Il se prend une flèche dans l'épaule droite qui lui fait heureusement des dégâts limités (vu sa résistance, ça veut dire un tiers de sa vie). Il court, descend de l'autre côté et par une réussite critique à une épreuve de force, parvient à les distancer et à sortir de leur champ de vision. Il grimpe sur un toit et passe la nuit là, tandis que les recherches se poursuivent en bas.

La rémunération:

Au matin, il met sa cape noire dans son sac pour ne pas être reconnu et se dirige vers la taverne où il a rendez-vous avec son employeur qui lui remet sans histoires son petit butin, malheureusement il ne passe pas au niveau supérieur de peu!! Une autre fois peut-être!!