

Rudibert Swiftfoot



Halfling

Lucky

When you roll a 1 on an attack roll, ability check, or saving throw, you can reroll the die and must use the new roll.

Brave

You have advantage on saving throws against being frightened.

Halfling Nimbleness

You can move through the space of any creature that is of a size larger than yours.

Naturally Stealthy

You can attempt to hide even when you are obscured only by a creature that is at least one size larger than you.

Charlatan background

False Identity

You have created a second identity that includes documentation, established acquaintances, and disguises that allow you to assume that persona. Additionally, you can forge documents including official papers and personal letters, as long as you have seen an example of the kind of document or the handwriting you are trying to copy.

Rogue

Expertise

Choose two of your skill proficiencies, or one of your skill proficiencies and your proficiency with thieves' tools. Your proficiency bonus is doubled for any ability check you make that uses either of the chosen proficiencies.

Sneak Attack

You know how to strike subtly and exploit a foe's distraction. Once per turn, you can deal an extra 3d6 damage to one creature you hit with an attack if you have advantage on the attack roll. The attack must use a finesse or a ranged weapon. You don't need advantage on the attack roll if another enemy of the target is within 5 feet of it, that enemy isn't incapacitated, and you don't have disadvantage on the attack roll.

Thieves Cant

During your rogue training you learned thieves' cant, a secret mix of dialect, jargon, and code that allows you to hide messages in seemingly normal conversation. Only another creature that knows thieves' cant understands such messages. It takes four times longer to convey such a message than it does to speak the same idea plainly. In addition, you understand a set of secret signs and symbols used to convey short, simple messages, such as whether an area is dangerous or the territory of a thieves' guild, whether loot is nearby, or whether the people in an area are easy marks or will provide a safe house for thieves on the run.

Cunning Action

Starting at 2nd level, your quick thinking and agility allow you to move and act quickly. You can take a bonus action on each of your turns in combat. This action can be used only to take the Dash, Disengage, or Hide action.

Uncanny Dodge

When an attacker that you can see hits you with an attack, you can use your reaction to halve the attack's damage against you.

Thief**Fast Hands**

You can use the bonus action granted by your Cunning Action to make a Dexterity (Sleight of Hand) check, use your thieves' tools to disarm a trap or open a lock, or take the Use an Object action.

You gain the ability to climb faster than normal; climbing no longer costs you extra movement. In addition, when you make a running jump, the distance you cover increases by a number of feet equal to your Dexterity modifier.

Rudibert Swiftfoot

Rudibert, ook wel Rudi genoemd door zijn vrienden, komt uit het Noorden van Hoog-Sendarie. De stad ‘the Burrows’, de grootse stad in de ‘Badger Burrow Hills’, is waar hij opgroeide. De omgeving is onder andere bekend van de geduchte honingdas die daar veel voorkomt. De Underground is hier ook bijna letterlijk de underground. De Burrows wordt gedomineerd door de vele gangen en bijna een extra twee verdiepingen, onder de stad. Zeker de diepste gangen van de Burrows worden gedomineerd door sloppenwijken en criminaliteit, een ideale omgeving voor Rudi die op jonge leeftijd al zijn talent voor vingervlugheid ontdekte. Hij maakte mede daardoor snel een goede naam bij de thievesguild die de underground leek te regeren. Ondanks zijn naam bij de thieves guild was hij in zijn hard goed. Hij stal alleen van de corrupte edelen, en gaf soms weg aan de armen. Dit deed hij vaak om door contracten af te sluiten als zijn alter-ego van eldele afkomst. Een rol die hij al snel tot in de puntjes beheerde. Ondanks de vele pech die deze alter-ego altijd had met zijn transporten van geld en goederen werd hij gewaardeerd in de kring van edelen en was een graag geziene gast op de vele feesten.

Helaas was de nieuwsgierigheid zijn val; hij kwam er achter dat de underground geregeerd werd door een beholder: Xianthar, en dat zijn vrienden die ooit een gefaald hadden niet weg waren gestuurd naar een andere stad maar als standbeeld de lair van de Xianthar “opvrolijkte”. Een poging om met een klein groepje rebelse mede-thieves zijn versteende makkers te wraken liep op een ramp uit. Op de vlucht van de handlangers van Xianthar werd Rudi op het nippertje gered door Galion en Bogakh. Vervreemd van zijn thieves guild en zonder zijn rebellenmaatjes voegde hij zich toe aan de party.