Nell « La Souris »

Cambrioleuse des quais

Halfeline pied-léger ⚔ **Roublarde 3** **Voleuse**

Niveau 3 • Bonus de maîtrise +2 • Expérience 900



« Si c'est verrouillé, c'est juste un défi. »

PV	CA	Vitesse	Initiative
24	15	7,50 m	+3
PV actuels	Armure de cuir clouté		

Attaque sournoise

1 fois par tour, Nell inflige +2d6 dégâts lorsqu'elle touche avec une arme de finesse ou à distance si elle a l'avantage, ou si un allié conscient se trouve à 1,50 m de la cible et que Nell n'a pas de désavantage.

Action rusée

Action bonus

Se cacher, Se désengager ou Foncer.

Mains lestes

Peut utiliser son action bonus pour utiliser ses outils de voleur, manipuler rapidement un objet ou utiliser certains objets.

Monte-en-l'air

Grimper ne lui coûte pas de déplacement supplémentaire. Ses sauts avec élan sont améliorés.

Caractéristiques

Perception passive 12

	Score	Mod.
Force	8	-1
Dextérité	17	+3
Constitution	14	+2
Intelligence	12	+1
Sagesse	11	+0
Charisme	13	+1

Jets de sauvegarde

Dextérité +5 — Intelligence +3

Compétences

Acrobaties +5 — Escamotage +5

Investigation +3 — Tromperie +3

Perception +2 — Discrétion +7 (Expertise)

Outils & autres

Outils de voleur +7 (Expertise)

Attaques

Rapière

Attaque : +5 pour toucher

Dégâts : 1d8 + 3 perforants

Avec Attaque sournoise : +2d6

Arc court

Attaque : +5 pour toucher

Dégâts : 1d6 + 3 perforants

Portée : 24/96 m. Avec Attaque sournoise : +2d6

Capacités d'ascendance

Chanceux

Lorsqu'un 1 naturel est obtenu sur un d20, Nell peut relancer le dé.

Brave

Avantage aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.

Agilité halfeline

Elle peut traverser l'espace occupé par une créature plus grande qu'elle.

Discrétion naturelle

Elle peut tenter de se cacher derrière une créature plus grande qu'elle.

Équipement

- Rapière
- Arc court + 20 flèches
- Dague (x2)
- Armure de cuir clouté
- Outils de voleur
- Sac de cambrioleuse
- Corde (15 m)
- Pied-de-biche
- Lanternes sourdes / petites fournitures de cambriolage
- Rations (5 jours)
- Gourde
- 18 PO

Si tu débutes

Cherche un ennemi déjà au contact d'un allié.

Attaque avec ta rapière : +5 pour toucher, 1d8 + 3 dégâts.

Ajoute Attaque sournoise : +2d6 dégâts.

Ensuite, utilise Action rusée pour te cacher ou te désengager.

Hors combat

Tu es la spécialiste des serrures, pièges et infiltrations.

Personnalité

Trait : Si quelque chose est interdit, j'ai immédiatement envie de savoir pourquoi.

Défaut : Je vole parfois avant de réfléchir aux conséquences.

Lien : Ezra prétend toujours savoir ouvrir toutes les portes. C'est faux. Moi, oui.

Rapide. Discrète. Irrésistible.

« Une bonne serrure n'est qu'une promesse. »