|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CAPACITES DE VOLEUR** | | |
| Pick pocket | Crochetage de serrures | Détection et désamorçage des pièges |
| Déplacement silencieux | Dissimulation dans l'ombre | Escalade |
| Lecture des langues | Porter un coup décisif | |

|  |
| --- |
| **Capacités de race naine** |
| Résistance à la magie et aux poisons (cf. bonus de race sur les sauvegardes)  Infrarouge à 20m  Détection d'une pente dans un passage, montante ou descendante: 75%  Détection d'une construction, d'un passage ou d'un tunnel récemment bati: 75%  Détection des murs ou des pièces coulissantes ou pivotantes: 66%  Détection des pièges comportant des chutes dans des puits, de rochers et autres ouvrages en pierre: 50%  Déterminer la profondeur approximative en sous sol: 50%  +1 en constitution et -1 en charisme (sauf avec leur propre race) |

|  |
| --- |
| **Capacités de race elfique** |
| Résistance aux sorts de sommeil et de charme: 90%  Infrarouge à 20m  Détection sans recherche des portes cachées (rayon de 3m) : 16% avec recherche : 50%  Détection avec recherche des portes secrètes : 33%  +1 au toucher avec une épée longue ou courte et tous les types d'arc  66% de surprendre et 33% en cas d'ouverture de porte (déplacement silencieux sans armure) |