L’Ombre

**Entrée des ombres** : L’Ombre gagne le statut invisible pendant 30min. Le joueur peut redépenser l’énergie pour renouveler l’invisibilité (sans en ressortir). Une action complexe « brusque » de l’Ombre, une attaque, l’utilisation d’un enchantement, un impact sur lui met fin à l’invisibilité.

Dépense d’énergie : 10

Type d’action : Action de combat

* Rang 1 > L’Ombre est capable de passer invisible. (cf : Statut Invisible)
* Rang 2 > L’Ombre devient invisible sur une action gratuite
* Rang 3 > Le son produit par l’Ombre devient complètement silencieux. A l’exception de la voix.
* Rang 4 > Les effets magiques deviennent invisibles également.
* Rang 5 > L’Ombre bénéficie de deux capacités de classe.

**Duo de l’ombre :** L’Ombre fait bénéficier à une cible sur 9m de distance du statut invisible. Cette cible bénéficie du rang 3 d’Entrée des ombres pendant 30min. Cependant, l’Ombre dépense l’énergie à la place de la cible. Attention, Duo de l’ombre de fonctionne qu’avec l’ombre + une autre cible.

**Conseil des ombres :** L’ombre fait bénéficier à plusieurs cibles sur 9m de distance du statut invisible. Les cibles bénéficient du rang 2 d’Entrée des ombres. Cependant, l’Ombre dépense 10 + 5 d’énergie par personne. Leur invisibilité dure 12 secondes. Il est impossible de renouveler l’invisibilité.

Rappel des règles :

Statut Invisible > Le joueur est indétectable visuellement.

Si une personne sous invisibilité reçoit du liquide comme la pluie, de la fumée, de la poussière, ou autre, révèle une personne invisible. Tout équipement, objet de la personne est également invisible tant qu’elle est au contact de la personne sous invisibilité a l’exception des effets magique (comme les flammes). Si quelque chose quitte le contact avec la personne sous invisibilité, alors ce quelque chose redevient visible.

Mécaniquement : Si la cible n’est pas munie d’une capacité permettant de voir l’invisible, alors on considère que la détection de la cible est à 0. Par contre, si un test de furtivité doit être effectué sous le statut Invisible, alors la détection de l’ennemi est divisée par deux.

Une attaque sous le statut Invisible devient une attaque furtive

Attaque furtive > La victime voit sa défense mêlée et sa défense distance réduit à 0 et l’attaque est forcément une attaque critique.

Assassinat > En échange d’une action complexe, le joueur tue la cible à condition que toutes les conditions ci-dessous soit respecté :

- La cible ne doit pas avoir conscience qu’elle est la cible d’une potentielle attaque.

- La cible ne doit pas avoir aperçu, ni avoir connaissance qu’elle est la cible d’une attaque

**Larcin** : L’Ombre est le seul à pouvoir voler une cible et utiliser s’il le désire l’objet

Dépense d’énergie : 10

Type d’action : Action de combat

* Rang 1 > L’Ombre est capable de voler l’objet d’une cible.
* Rang 2 > L’Ombre peut
* Rang 3 >
* Rang 4 >
* Rang 5 >

**Duo de l’ombre :** L’Ombre