

END OF HEROES

INTRODUCTION

An 5015

Les Temps sont rudes dans les mondes de l'univers connu. Tandis que les invasions des Partisans de Kfheol se font de plus en plus nombreuses, les discordes s'emparent des nations alors à leurs apogées. Le Temple Efelëen a perdu de son autorité sur les 6 mondes occupés par la vie, et les factions deviennent de plus en plus abondantes et insignifiantes. Les Inquisiteurs de l'Ordre Sacré ont dépêché sur chaque continent de chaque planète des armées de mercenaires et de templiers pour arrêter la menace du chaos. Face à ce soulèvement religieux, le Royaume de Nepalion, défenseur de la loi et des textes saints, soulève des armées entières pour chasser les hérétiques. Aux quatre coins du système solaire, des groupes d'aventuriers s'assemblent pour faire valoir leurs droits dans un univers déchiré par la guerre. L'heure est grave. Et si le chaos l'emporte, l'univers tel que nous le connaissons sera détruit à jamais. Saurez-vous affirmer votre existence ?

*End of Heroes est un Jeu de Rôle plateau se jouant avec un minimum de 3 Joueurs et 1 Maître du Jeu. Le but étant purement ludique, il est possible que l'histoire du jeu soit oubliée et que la partie se déroule sous une toute autre facette que celle présentée dans les règles. Le jeu étant basé sur une création continue, l'invention de nouvelles règles peut s'effectuer à tout moment durant une partie, avec l'accord d'une majorité de joueurs. Toutes les règles énoncées dans ce manuel se sont inspirées du jeu vidéo *The Elder Scrolls III Morrowind*.*

RACES

HUMAINS

Originaires de la planète cosmopolite de Warion, les humains ont pour la plupart reçu une bonne éducation. Bien que moins imposants que les autres races sur le plan physique, ils ont fait maintes fois la preuve de leurs dons pour la diplomatie. Ce sont ces qualités qui leur ont permis de triompher des autres provinces et de fonder un royaume synonyme de paix et de prospérité.

BONUS AUX TALENTS :

- Eloquence +10
- Longue lame +10
- Parade +5
- Armure intermédiaire +5
- Sortilège +5

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Voie de la négociation : Une fois par jour, vous pouvez utiliser ce sort pour obtenir $10+(N/2)\%$ de réduction sur vos achats de produit ou de plus-value sur la vente de vos objets à un marchand PNJ ou à un joueur.

ELFE

Êtres frêles et fragiles, les elfes habitent les régions boisées sous forme de petits clans autonomes. On les appelle souvent les Esprits des Bois, mais en réalité ce sont des descendants de la déesse Demusa. Ils sont agiles et dotés d'un esprit vif, ce sont de bons agents ou voleurs. Ils sont aussi les meilleurs archers des mondes connus. Leur espérance de vie peut aller jusqu'à plusieurs centaines d'années.

BONUS AUX TALENTS :

- Précision +15
- Discrétion +5
- Acrobatie +5
- Ecriture de parchemin +5
- Sphère mystique +5

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Visée précise : Une fois par jour, vous pouvez utiliser ce sort pour augmenter votre précision de $(N/5*10)\%$ du Niveau de la compétence pour améliorer votre tir.

Dialecte sylvestre : Une fois par mois, vous pouvez définir une créature de la forêt dont vous comprendrez le dialecte et avec laquelle vous pourrez dialoguer et vous faire comprendre.

ORCS

Certainement la race la plus connue après celle des humains, les orcs sont réputés pour leur courage inflexible et la bravoure avec laquelle ils résistent aux difficultés de leur existence. Ils furent jadis craints et détestés des autres races mais, au fil du temps, ont acquis une place importante dans la société. Ils sont reconnus notamment pour l'efficacité de leurs armements qui vont jusqu'à dépasser les mythes les plus fous. Ce sont d'excellents fantassins.

BONUS AUX TALENTS :

- Arme contondante +15
- Armure lourde +15
- Sphère de destruction +5

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Rage du berserker : Une fois par jour, vous pouvez entrer dans une rage berserk et infligez $(N/5)+1$ points de dégât supplémentaire à vos adversaires. Ne fonctionne qu'avec des armes contondantes.

NAINS

Terrés au cœur des montagnes, les nains ont établi des sociétés à l'écart de toutes les autres civilisations. Grands mineurs et bâtisseurs de cités souterraines, on les retrouve souvent dans les comptoirs commerciaux où ils excellent dans le troc et l'arnaque.

Petits et trapus, ils font cependant d'excellents guerriers et manies la hache comme un bébé brandirait un hochet. Ils aiment la bière.

BONUS AUX TALENTS :

- Armurerie +10
- Hache +10
- Marchandage +5
- Sécurité +5
- Sphère de l'illusion +5

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Détection des pièges : Une fois par jour, vous repérez automatiquement les pièges présents à toutes les cases que vous pouvez voir autour de vous. Ne fonctionne pas sur des sortilèges.

HOMME-LÉZARDS

Peu de gens connaissent la véritable histoire des homme-lézards, originaires de Lampia. Mais tous savent qu'ils sont les maîtres dans l'art de la guérilla. Naturellement, ils sont aussi à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme. Leur physiologie est telle qu'ils sont particulièrement bien adaptés aux marécages qui couvrent une grande partie de leur royaume et ils sont immunisés contre certains venins et maladies qui ont causé la mort de beaucoup d'explorateurs.

BONUS AUX TALENTS :

- Athlétisme +10
- Arme d'hast +10
- Alchimie +5
- Combat sans armure +5
- Combat à mains nues +5

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Respiration aquatique : Vous respirez automatiquement sous l'eau, tout au long de votre vie.

Résistance aux maladies : Vous ne contractez jamais de maladie.

JÖTUNNS

Recouverts d'une peau bleue, ceux qu'on appelle les êtres de glace sont naturellement liés à la magie et au surnaturel. Féroces et dénudés de crainte durant les temps de combats, ils s'avèrent être de bons travailleurs en des temps plus paisibles. Ce sont de véritables passionnés de l'exploration et de la magie. Ils sont d'ailleurs d'excellents marins et vénèrent pour la plupart le dieu Starnovius. On les compare souvent à des géants puisqu'ils peuvent atteindre jusqu'à 3 mètres de haut.

BONUS AUX TALENTS :

- Sphère de guérison +10
- Lame courte +10
- Armure légère +5
- Nécromancie +5

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Immunisé contre le froid : Vous ne subissez aucun dégât sur toutes les attaques de froid effectuées contre vous.

Peau de Jotüun : Vous ne prenez que 50% des dégâts magiques lorsque l'on vous attaque avec un sort.

PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES

Les capacités physiques, mentales et magiques de votre personnage sont quantifiées à l'aide de six caractéristiques principales. Ces caractéristiques peuvent avoir une valeur allant de 0-100 et peuvent être modifiées au cours de la partie ou en gagnant un niveau. Tout individu a une base de caractéristiques de 10.

- ❖ **Force (FOR)** : Détermine votre santé et les dégâts que vous pouvez infliger au corps à corps.
- ❖ **Intelligence (INT)** : Influe sur votre mana et sur les dégâts que vous pouvez infliger avec des sorts.
- ❖ **Volonté (VOL)** : Détermine votre faculté à résister aux attaques magiques.
- ❖ **Rapidité (RAP)** : Détermine votre vitesse de déplacement ou votre faculté de viser.
- ❖ **Endurance (END)** : Agit sur la santé et détermine à quelle vitesse votre santé progresse.
- ❖ **Personnalité (PER)** : Détermine si les gens vous apprécient ou non et votre niveau social.

APTITUDES

Il existe 4 aptitudes dans *End of Heroes* qui définissent les traits de votre personnage. Elles sont directement liées aux caractéristiques et chaque changement d'une caractéristique entraîne la modification des aptitudes qui lui sont associées.

SANTÉ (PV) :

C'est le nombre de points de dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir. La santé est divisée en points de vie. La santé augmente en fonction des caractéristiques, et les points de vies peuvent être altérés tout au long du jeu. La santé est définie selon FOR et END.

- +1 PV / tour
- Santé = (FOR + END) x2
- PV < 0 avant la mort = END /2
- +10% de END PV / Niveau

MAGIE (MANA) :

La magie permet de jeter des sorts. Chaque individu est sensible à la mana qui entoure le monde. La mana indique la capacité et la force du sort que vous lancez. Un mana faible lancera des sorts peu puissants, et un mana fort vous permettra de contrôler la magie à votre guise. Les points de mana se calculent directement à partir du niveau d'INT.

- + 1 de Mana / jour
- Mana = INT /2

CHARGE :

C'est la capacité du poids que vous pouvez porter. Votre charge maximale est définie selon FOR et le poids que vous portez est égal au poids combiné de tous les objets que vous transportez. Elle affecte la vitesse à laquelle vous vous déplacez. Si le poids dépasse la charge supportable, vous ne pouvez plus bouger.

- Charge = FOR x5
- Poids > 100% de charge = Immobilité

MOUVEMENT (PM) :

C'est votre capacité à vous déplacer. Le déplacement requiert deux caractéristiques que sont l'endurance et la rapidité.

- Mvt = [(RAP+END)/10] +1

VISION :

La vision définit la limite à laquelle votre personnage peut déceler des objets ou des êtres vivants alentours. Si une cible n'est pas visible par votre personnage, vous ne pouvez pas la toucher.

- Vis = [(VOL+RAP)/5] +1

ALIGNEMENT

INQUISITEUR

Les Inquisiteurs sont de fervents croyants au panthéon mythologique et des défenseurs de l'Ordre Sacré. Ils refusent catégoriquement l'existence des hérétiques et des païens sur les mondes existants et veulent leur vie à les chasser.

TEMPLIER

Soldats du Temple, ils luttent contre le chaos en chassant les hérétiques à travers les territoires habités. Il peut arriver que certains tolèrent la présence de païen, voire même négocie avec eux pour obtenir des services.

CROYANT

Les Croyants, pratiquants ou non, sont de simples hommes de foi qui ne s'impliquent que peu dans la guerre de religion tout en acceptant l'existence des divinités du Temple Efelëen.

PAÏEN

Les Païens sont soit des non-croyants, soit des croyants en d'autres divinités. Généralement pourchassés par les Inquisiteurs, ils définissent leur propre code de conduite à l'égard de la religion de l'Ordre.

HÉRÉTIQUE

Les Hérétiques sont des adorateurs de Kfheol et veulent leur vie à l'application de ses doctrines chaotiques. Leurs objectifs sont soit personnels, soit fanatiques, mais ils aspirent tous à la destruction du monde et au chaos.

PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Niveau 1 : Lors de la création de votre personnage, vous avez 27 points à répartir dans vos caractéristiques. Ces 27 points s'additionnent naturellement à la valeur de base du caractère sélectionné. Chaque passage au niveau supérieur du caractère coûte 1 point. De 14 à 15 et de 15 à 16 cela vous coûtera 2 points, et de 16 à 17 ou 17 à 18, cela coûtera 4 points. Il est impossible d'aller au-delà du 18^{ème} grade au premier niveau.

Pour passer au niveau supérieur (N+1), il faut acquérir suffisamment de points d'expérience (XP). Les points d'expérience se cumulent en fonction de vos actions. Vous démarrez à chaque tour avec un total de 5 points d'action (PA). En règle générale 1 PA équivaut à 1 XP. Lorsque vous passez au niveau supérieur, vous avez N+3 points à répartir dans vos caractéristiques en tenant compte des valeurs de l'augmentation. Le niveau maximum du personnage est de 78.

Les points d'expérience à accumuler pour le passage au niveau supérieur sont définis selon le tableau suivant (on ajoute 10 XP requis à chaque passage de niveau) :

Niveau	XP Total	XP Requis (+10XP /N)	P
1	0	0	0
2	100	100	5
3	210	110	6
4	330	120	7
5	460	130	8
6	600	140	9
7	750	150	10
8	910	160	11
9	1080	170	12
10	1260	180	13
11	1450	190	14
12	1650	200	15
13	1860	210	16
14	2080	220	17

15	2310	230	1 8
16	2550	240	1 9
17	2800	250	2 0
18	3060	260	2 1

COMPÉTENCES

Les Talents sont les compétences de votre personnage. Leurs valeurs vont de 5 à 100. Chaque talent est associé à une action. Si par exemple vous êtes expert en arme contondante, vous aurez plus de chance de toucher un adversaire avec un bâton. La réussite de l'action est généralement définie selon un score de dé supérieur à [Valeur du dé utilisé - (10/100*N)]. Ainsi, si je lance un D10 pour une compétence avancée au niveau 20, je devrais faire 8 ou plus pour réussir mon action.

TALENTS DES COMBATTANTS

PARADE (1D10) [3 PA]

Permet de parer les coups que l'on vous porte. Pour utiliser une parade, le joueur doit décider de parer avant le tour de l'attaquant. Le nombre de dégât encaissé est égal $R/2^{(sup)}$. Sur un coup critique, l'adversaire ne vous inflige aucun dégât.

Bonus de +1 tous les 3 points de RAP au dessus de 10

ARMURERIE (1D10) [1 PA]

Sert à maintenir les armes et armures en bon état. Nécessite un matériel d'armurier (**marteau ou pince**). Les objets en mauvais état sont moins efficaces. Vous pouvez également forger vos propres armures si vous avez les matériaux nécessaires (**forge + ressources**). Sur un échec critique, l'objet est détruit définitivement.

Bonus de +1 tous les 3 points de INT au dessus de 10

ARMURE INTERMÉDIAIRE (PASSIVE)

Les effets de l'armure intermédiaire sont améliorés selon le niveau du porteur dans cette compétence. La classe d'armure augmente de N/10. Les armures intermédiaires comportent les **cottes de mailles**, les **écailles** ou les **ossements**.

ARMURE LOURDE (PASSIVE)

Les effets de l'armure lourde sont améliorés selon le niveau du porteur dans cette compétence. La classe d'armure augmente de N/10. Les armures lourdes comportent les armures **de fer, d'acier, d'argent** ou **d'ébène**.

ARME CONTONDANTE (1D20) [2 PA]

Augmente votre efficacité lorsque vous attaquez avec une **masse d'arme**, un **marteau**, un **gourdin** ou un **bâton**. Sur un échec critique, vous vous infligez automatiquement 1D6 de dégât. Sur un coup critique, vos dégâts sont multipliés par 2.

Bonus de +1 tous les 5 points de FOR au dessus de 10

LONGUE LAME (1D20) [2 PA]

Vous permet d'utiliser les épées à lame longue avec une efficacité maximale. Cette catégorie d'arme comprend **l'épée large**, le **sabre**, **l'épée longue**, la **claymore**, le **katana** et le **nodachi**. Sur un échec critique, vous vous infligez automatiquement 1D8 de dégât. Sur un coup critique, vos dégâts sont multipliés par 2.

Bonus de +1 tous les 5 points de FOR au dessus de 10

HACHE (1D20) [2 PA]

Vous rend plus efficace dans le maniement de le **tomahawk**, la **hache de guerre** et de la **double hache**. Sur un échec critique, vous vous infligez automatiquement 1D8 de dégât. Sur un coup critique, vos dégâts sont multipliés par 2.

Bonus de +1 tous les 5 points de FOR au dessus de 10

ARME D'HAST (1D20) [2 PA]

Concerne le maniement des armes d'hast que sont la **lance**, le **naginata** et la **hallebarde**. Sur un échec critique, vous vous infligez automatiquement 1D4 de dégât. Sur un coup critique, vos dégâts sont multipliés par 3.

Bonus de +1 tous les 5 points de FOR au dessus de 10

ATHLÉTISME (1D10) [1PA]

Vous entraînez aux actions nécessitant une carrure d'athlète. Elle concerne les actions **courir en terrain difficile**, **sauter par-dessus une barrière**, ou **nager**. Sur un échec critique, vous perdez 1D6 PV. Sur un coup critique, vous conservez vos PM. Aux valeurs intermédiaires et si votre jet est validé, vous perdez tous vos PM du tour mais réussissez votre action.

TALENTS DES MAGICIENS

SPHÈRE DE GUÉRISON (1D20) [2 PA]

Compétence permettant de manipuler les sorts de l'école de la Guérison. Sur un échec critique, la cible subit 1D6 de dégât. Sur un coup critique, le sort accorde un bonus de soins de (N/10) PV à la cible.

Bonus de +1 tous les 4 points de INT au dessus de 10

SPHÈRE DE DESTRUCTION (1D20) [2 PA]

Compétence permettant de manipuler les sorts de l'école de la Destruction. Sur un échec critique, le jeteur perd 1D6 PV. Sur un coup critique, le sort inflige le double des dégâts.

Bonus de +1 tous les 4 points de INT au dessus de 10

SPHÈRE D'ILLUSION (1D20) [2 PA]

Compétence permettant de manipuler les sorts de l'école des Illusionnistes. Sur un échec critique, le lanceur perd toute invisibilité. Sur un coup critique, le sort dure deux fois plus longtemps.

Bonus de +1 tous les 4 points de INT au dessus de 10

SPHÈRE MYSTIQUE (1D20) [2 PA]

Compétence permettant de manipuler les sorts de l'école des Enchanteurs. Sur un échec critique, le lanceur ne peut plus lancer de sort pour son tour. Sur un coup critique, le sort dure deux fois plus longtemps.

Bonus de +1 tous les 4 points de INT au dessus de 10

NÉCROMANCIE (1D20) [2 PA]

Compétence permettant de manipuler les sorts de la nécromancie. Sur un échec critique, le lanceur perd 1D12 PV. Sur un coup critique, le lanceur gagne 1D6 PV. Cette compétence est uniquement accessible aux Hérétiques et Paiens.

Bonus de +1 tous les 5 points de INT au dessus de 10

SORTILÈGE (1D20) [3 PA]

Permet de **créer des sortilèges**, ou de **recharger** et d'**utiliser des objets magiques**. Les sortilèges nécessitent l'utilisation de parchemins pour être effectués. Sur un échec critique, le parchemin est détruit. Le résultat du jet obtenu correspond au nombre de fois que l'objet pourra être utilisé ou au nombre de tour de la durée du sortilège.

Bonus de +1 tous les 3 points de INT au dessus de 10

ÉCRITURE DE PARCHEMINS (1D20) [1 PA]

Permet de **créer des parchemins magiques** utilisés lors des sortilèges si les outils sont présents (**plume + encrier + parchemin**). Le personnage peut apprendre N/5 nombre de parchemins possibles au maximum. Sur un échec critique, le parchemin vierge est perdu. Sur un coup critique, deux parchemins sont créés. Le scribe ne peut apprendre qu'une seule langue tous les 20 points d'avancement dans cette compétence (il y a 5 langues en tout). A chaque langue débloquée, il choisit parmi 1 parchemin appris gratuitement.

Bonus de +1 tous les 3 points de INT au dessus de 10

ALCHIMIE (1D20) [1 PA]

Permet d'**identifier les propriétés magiques** des matières du monde naturel. Celles-ci peuvent ensuite être ingérées telles qu'elles ou intégrées à des potions pour produire des effets variés. La **création de potion** nécessite un matériel d'alchimie et des ingrédients. Sur un échec critique, la potion échoue. Sur un coup critique, ses effets sont doublés.

Bonus de +1 tous les 3 points de INT au dessus de 10

COMBAT SANS ARMURE (PASSIVE)

Vous permet d'éviter les attaques ou de réduire les dégâts que vous subissez en évitant ou en détournant les coups. La valeur de CA équivaut à N/5. Pour toute pièce d'armure portée, le personnage subit un malus de -1 à la CA.

TALENTS DES FURTIFS

SÉCURITÉ (1D10) [1 PA]

Représente la connaissance des **serrures**, ce qui permet de **crocheter** portes ou coffres fermés à clé (avec des crochets), mais aussi celle des **pièges**, afin de les désarmer (avec des sondes). Sur un échec critique, le crochet ou la sonde se casse automatiquement. Ce talent est également utilisé lorsque vous **volez quelqu'un**.

Bonus de +1 tous les 3 points de RAP au dessus de 10

DISCRÉTION (1D10) [3 PA]

Est l'art de se déplacer sans se faire remarquer. Sur un coup critique, le personnage est discret jusqu'à la fin du tour et peut effectuer n'importe quelle action sans se faire voir. Sur un échec critique, il ne peut plus se cacher pour le tour. Aux valeurs intermédiaires, seule la prochaine action sera invisible, les suivantes seront repérées. Tous vos dégâts sont alors multipliés par 3.

Bonus de +1 tous les 3 points de RAP au dessus de 10

ACROBATIE (1D10) [1 PA]

Permet d'effectuer des bonds supérieurs à la moyenne et de se rendre en des lieux hors d'atteinte pour les autres personnages. Elle concerne les actions **grimper**, **descendre d'une falaise** ou encore **se déplacer en terrain impraticable**. Sur un échec critique, vous perdez 1D6 PV. Sur un coup critique, vous conservez vos PM du tour. Aux valeurs intermédiaires, vous perdez tous vos PM pour le tour mais réussissez votre action.

Bonus de +1 tous les 3 points de RAP au dessus de 10

ARMURE LÉGÈRE (PASSIVE)

Les effets de l'armure légère sont améliorés selon le niveau du porteur dans cette compétence. La classe d'armure augmente de N/10. Les armures légères comportent les armures de **fourrure**, de **cuir**, de **chitine** ou de **verre**.

LAME COURTE (1D20) [2 PA]

Vous rend plus efficace avec les armes tranchantes à lame courte, telles que la **dague**, le **tanto**, l'**épée courte** et le **wakizashi**. Sur un échec critique, vous vous infligez automatiquement 1D6 de dégât. Sur un coup critique, vos dégâts sont multipliés par 2.

Bonus de +1 tous les 4 points de FOR au dessus de 10

PRÉCISION (1D20) [2 PA]

Améliore vos chances de toucher à l'aide d'une arme de jet ou de trait. Les armes entrant dans cette catégorie sont l'**arc court**, l'**arc long**, l'**arbalète**, le **shuriken** et le **couteau de lancer**. Sur un échec critique, vous perdez votre projectile. Sur un coup critique, vos dégâts sont multipliés par 2.

MARCHANDAGE (1D10) [1 PA]

Ce talent vous garanti de dépenser un minimum d'argent pour acquérir l'équipement et les services dont vous aurez besoin. Sur un échec critique, la tentative échoue. Sur un coup critique, le prix est divisé par 10. Les valeurs intermédiaires indiquent la dizaine du pourcentage de négociation. Si l'interlocuteur est plus talentueux que vous, la différence de niveau entre vous sera le malus de négociation.

Bonus de +1 tous les 3 points de PER au dessus de 10

ELOQUENCE (1D10) [1 PA]

Est le talent par lequel vous influencez les autres, soit en les **intimidant**, soit en leur tenant des **propos admiratifs**, soit en les **narguant** pour les faire sortir de leurs gonds. Cette compétence est également utilisée dans le cas d'utilisation du **mensonge**. Sur un échec critique, la discussion se clos ou l'interlocuteur ne vous croit pas. Si l'interlocuteur est plus talentueux que vous, la différence de niveau entre vous sera le malus de persuasion.

Bonus de +1 tous les 3 points de PER au dessus de 10

COMBAT À MAINS NUES (1D20) [2 PA]

Vous permet de vous battre sans armes (aux poings). Sur un échec critique, l'adversaire riposte automatiquement, même si ce n'est pas son tour. Sur un coup critique, votre cible est assommée et passe son prochain tour. Elle subit également 2D4+ (FOR/10) PV de dégât. Sur les valeurs intermédiaires, vous infligez 1D4+ (FOR/10) PV de dégât.

Bonus de +1 tous les 4 points de FOR au dessus de 10

EVOLUTION DES COMPÉTENCES

Les compétences peuvent évoluer. Pour cela, on utilise une norme appelée **Avancement**. L'avancement représente le niveau d'apprentissage d'un talent donné. Plus vous utilisez la compétence, plus vous en apprendrez sur elle et mieux vous l'utiliserez par la suite. Cet avancement se détermine de la façon suivante :

Pour tout débutant dans un niveau donné d'une compétence, l'avancement sera de 0. Vous devrez alors l'utiliser un certain nombre de fois pour faire avancer ce chiffre. 1 PA utilisé pour une action = 1 point d'avancement dans la compétence, à l'exception des armures qui n'augmentent que lorsque l'on vous attaque ou des talents de valeur 2 PA. Lorsque vous atteindrez la limite définie selon le tableau ci dessous, vous aurez appris suffisamment de chose pour passer au niveau supérieur dans la dite compétence. L'avancement repartira alors à zéro.

Niveau de la compétence	Avancement
5 à 10	5
10 à 25	10
25 à 50	15
50 à 75	20
75 à 99	25
99 à 100	30

Exemple : Vous êtes à 74% de maîtrise dans la compétence Hache. Pris d'une frénésie sans précédent, vous attaquez tout ce qui bouge, et même ce qui ne bouge pas. A chaque fois que vous attaquez quelque chose (2 PA utilisés par attaque), vous gagnez 1 point d'avancement dans la compétence. Au bout de 20 (40 PA) coups donnés, vous avez atteint le maximum de connaissance (avancement = 20/20) pour passer à une maîtrise supérieur. Votre talent passe alors à 75, et il vous faudra utiliser désormais 25 fois la compétence pour passer au niveau 76, et ainsi de suite.

Il vous est également possible d'évoluer dans ces compétences si vous prenez des cours (un PNJ doit alors être présent, et vous devrez le rémunérer en pièces d'or), ou en trouvant des livres d'apprentissages qui vous feront progresser, points par points, jusqu'à atteindre un niveau raisonnable. Vous pouvez également ne rien faire et dépenser autant de PA que vous le souhaitez dans l'avancement d'une compétence au choix, c'est ce qu'on appelle **l'entraînement**.

CLASSES

Pour créer votre classe vous devez lui donner un nom. Cette classe aura des effets sur vos talents selon qu'elle soit guidée par la voie de la **guerre**, de la **magie** ou de la **furtivité**. Tous les talents liés à cette spécialisation (se référer au chapitre des talents) se verront attribuer un bonus de +5 (s'ils sont à 5 de base, ils passeront donc à 10).

TALENTS PRINCIPAUX

Chaque classe s'accompagne de 5 talents principaux, c'est-à-dire les talents qui sont vitaux pour la classe. Les talents principaux ont une valeur de départ de 30 et il est par la suite plus facile de les améliorer que les autres. A chaque utilisation, vous avancez 4 fois plus vite que si c'était un talent de base.

TALENTS SECONDAIRES

De la même manière, chaque classe a 5 talents mineurs, qui eux aussi sont importants, bien que moins que les précédents, et dont la valeur de départ est égale à 15. Cette fois ci cependant, chaque utilisation équivaut à 2 points d'avancement dans la compétence. Il ne peut pas y avoir de talent en même temps principal et en même temps secondaire.

TALENTS DIVERS

Tous les talents qui n'entrent pas dans la catégorie des talents principaux ou secondaires sont dits divers. Leur valeur de départ est égale à 5 seulement, et il est plus difficile de les améliorer car ils n'ont aucun bonus d'apprentissage. Par exemple, un personnage spécialisé dans le combat et ayant Athlétisme comme talent principal (valeur de départ 30) pourra augmenter son talent 4 fois plus vite qu'un autre aventurier spécialisé dans la magie et ayant Athlétisme comme talent divers (et ce, même si ce dernier a une valeur de 30 en Athlétisme).

COMPÉTENCES NATURELLES

COURSE (1D6) [1 PA]

Cette compétence vous permet de récupérer N/10 points de mouvement supplémentaire pour la fin de votre tour. En cas de **course sur un terrain impraticable**, vous lancez 1D6. Sur un échec critique, vous perdez 1D6 PV. Sur un coup critique, vous pouvez toujours courir. Aux valeurs intermédiaires, vous perdez tous vos mouvements.

OBSERVATION (1D6) [1 PA]

Cette compétence permet de repérer un élément intéressant autre qu'un piège ou un sortilège. Vous avez N% de chances de repérer l'objet en question (s'il existe) et le localiser avec précision. Si vous êtes dans le brouillard ou qu'il fait trop sombre, lancez 1D6. Vous avez des chances de repérer l'objet que sur un **5 et 6 en cas de brouillard** ou un **6 en cas d'obscurité**.

CONCENTRATION (1D6) [1 PA]

Cette compétence vous permet d'ajouter un bonus de +N/20 à votre prochain jet de dé (+1 minimum). S'il y a du **bruit** ou du **mouvement** autour de vous, ou que vous êtes **en plein combat**, lancez 1D6. Sur un échec critique, vous avez un malus de -1 au prochain jet. L'action est considérée comme réussie pour toutes les autres valeurs.

MÉDITATION (1D6) [1 PA]

Cette compétence vous permet de récupérer autant de Mana que de PA investis dans l'action. S'il y a du **bruit** ou du **mouvement** autour de vous, ou que vous êtes **en plein combat**, lancez 1D6. Sur un échec critique, vous perdez la moitié de votre Mana. L'action est considérée comme réussie pour toutes les autres valeurs.

CHARISME (PASSIVE)

Cette compétence vous permet de donner un bonus de +N/10 aux jets de vos amis. Elle permet également de résister automatiquement aux effets d'une intimidation si sa valeur est supérieure au niveau d'intimidation de l'adversaire. Son rayon d'action dépend de votre vision.

INTIMIDATION (PASSIVE)

Cette compétence vous permet d'infliger un malus de -N/10 aux jets de vos ennemis. Vous pouvez également choisir d'intimider des amis à vos risques et périls. Son rayon d'action dépend de votre vision.

BLOPAGE (1D6) [1 PA]

Vous avez N% de chances de bloquer quelqu'un si vous êtes à 1 case de lui, ce durant autant de tour que de PA investis dans l'action. La cible ne peut plus bouger et doit alors effectuer un passage en force pour se défaire de vos liens. Si vous êtes dans l'embrasure d'une **porte** ou dans un **couloir étroit**, le nombre de tour augmente d'1D6.

PASSAGE EN FORCE (1D6) [1 PA]

Vous avez N% de chances de vous sortir d'une situation d'immobilisation suite à un blocage ou de passer en force une case bloquée par un personnage. Si l'obstacle est dans l'embrasure d'une **porte** ou dans un **couloir étroit**, lancez 1D6. Sur un échec critique, vous perdez 1D6 PV. Sur un coup critique, vous réussissez à passer et infligez à la cible 1D6 de dégât. Aux valeurs intermédiaires, rien ne se produit.

SURVIE (PASSIVE)

Cette compétence vous permet de stocker des PV négatifs en cas de coup mortel. Ainsi, vous pouvez aller jusqu'à -N/5 PV.

RÉSISTANCE À L'ALCOOL (PASSIVE)

Votre avancement dans cette compétence augmente à chaque fois que vous buvez. Vous avez alors N/2% d'effets négatifs en moins (par exemple, si vous subissez un malus de -10 pts de santé, vous n'en avez plus que -5 à 100% dans la compétence).

EQUIPEMENTS

ARMES

ARMES CONTONDANTES

- Bâton** (4) [1D4] Arme utilisée par les voyageurs pour éloigner les animaux hostiles – 1kg / 16 PO
- Gourdin** (8) [1D4] Cette arme permet d'asséner quelques coups supplémentaires – 1kg / 32 PO
- Marteau** (16) [1D4] Le maillet de guerre est utile pour fracasser le crâne de ses adversaires – 2kg / 64 PO
- Masse d'arme** (20) [1D4] C'est manche au bout duquel est fixé un énorme poids – 3kg / 80 PO

LAMES COURTES

- Dague** (20) [1D6] Furtive et peu encombrante, cette arme est réputée pour sa discrétion – 1kg / 120 PO
- Tanto** (12) [1D6] Equivalent oriental de la dague, quelque peu plus fragile – 1kg / 72 PO
- Épée courte** (24) [1D6] Plus longue que la dague, elle assure une bonne attaque – 2kg / 144 PO
- Wakizashi** (18) [1D6] Equivalent oriental de l'épée courte, plus fragile cependant – 1,5kg / 108 PO

LONGUES LAMES

- Épée large** (28) [1D8] L'épée large est souvent utilisée pour broyer les os de ses adversaires – 3kg / 224 PO
- Katana** (24) [1D8] Léger et précis, le katana est une arme à considérer avec respect – 1kg / 192 PO
- Épée Longue*** (32) [1D10] Entre l'épée large et la claymore, cette épée est correcte – 3kg / 320 PO
- Nodachi*** (30) [1D10] C'est un katana plus large capable de trancher un cheval en deux – 2kg / 300 PO
- Claymore*** (36) [1D12] Arme extrêmement puissante, la claymore est redoutable – 3kg / 432 PO

HACHES

- Tomahawk** (16) [1D8] Petite hache également jetable, elle est utile pour les embuscades – 1kg / 128 PO
- Hache de guerre** (24) [1D10] La hache de guerre est une arme puissante et efficace – 2kg / 240 PO
- Double hache*** (40) [1D12] Hache à double tranchant, elle happe les ennemis – 3kg / 480 PO

ARMES D'HAST

- Lance*** (12) [1D6] 2 de portée, la lance permet de combattre à bonne distance – 2kg / 72 PO
- Naginata*** (20) [1D8] 2 de portée, cette arme est l'équivalent oriental de la lance – 3kg / 160 PO
- Hallebarde*** (26) [1D10] 3 de portée, c'est une arme redoutable contre la cavalerie – 3kg / 260 PO

ARMES DE JET

- Couteau de lancer** (4) [1D4] 2 de portée, ces petits couteaux se jettent contre l'ennemi – 0,5kg / 8 PO
- Shuriken** (8) [1D6] 3 de portée, utilisés par les ninjas, ce sont des étoiles à pointe qui fendent l'air – 0,2kg / 32 PO
- Arc court*** (32) [1D6] 5 de portée, l'arc court est utilisé par les archers aguerris ou les chasseurs – 1kg / 154 PO
- Arbalète*** (64) [1D8] 4 de portée, l'arbalète prend 1PA à dépenser pour se recharger – 1kg / 360 PO
- Arc long*** (48) [1D10] 6 de portée, c'est l'arme ultime des combattants à distance – 2kg / 400 PO

**Armes à deux mains (Impossible de porter de bouclier ou d'avoir une deuxième arme)*

MATIÈRE DE L'ARME

- Chitine** (+0) [+0] (-1 à la portée si arme de jet) c'est une arme faite en matière d'os d'insectes géants (+ 0 PO)
- Fer** (+2) [+0] C'est la ressource la plus utilisée pour les armes et armures (+ 20 PO)
- Acier** (+4) [+1] Plus rare que le fer, les armures d'acier sont plus lourdes et plus solides (+1kg / +40 PO)
- Argent** (+6) [+0] L'argent est souvent utilisé par les nobles pour montrer leur richesse (+ 60 PO)
- Manufacture de nain** (+8) [+1] (+1 à la portée si arme de jet) ce sont des objets précieux et solides (+ 80 PO)
- Verre** (-2) [+2] plus tranchant, mais également plus solide, le verre est redoutable (-0,5kg / +100 PO)
- Dragon** (+10) [+3] cette matière rare est conçue à partir des ossements de dragons (+ 300 PO)
- Divine** (+20) [+3] (+2 à la portée si arme de jet) cette matière a été bénie par l'Ordre Sarcé (+ 600 PO)
- Kfhélonne** (+50) [+5] (+3 à la portée si arme de jet) cette matière est rare et maléfique (+ 1500 PO)

ARMURES

ARMURE LÉGÈRE

- Fourrure** (+1 à la CA) [10] cette matière est utilisée par les voyageurs ou les peuplades du nord – 1kg / 10 PO
- Cuir** (+2 à la CA) [16] le cuir, plus résistant que la fourrure, offre une bonne protection – 1,2kg / 38 PO

Chitine (+3 à la CA) [20] faite en armature d'insectes géants, ces pièces d'armure sont légères – 0,5kg / 30 PO
Verre (+4 à la CA) [20] légère et élégante, cette matière efficace et utilisée par les nobles – 0,2kg / 16 PO

ARMURE INTERMÉDIAIRE

Cottes de mailles (+5 à la CA) [50] peut être positionnée en dessous de n'importe quelle autre armure – 1kg / 250 PO
Ecailles (+6 à la CA) [50] faite en écailles de lézards géants, elle offre une bonne résistance – 1,2kg / 360 PO
Ossements (+7 à la CA) [14] cette armure est faite d'ossements d'animaux légendaires – 0,5kg / 49 PO

ARMURE LOURDE

Fer (+8 à la CA) [54] matière la plus utilisée, elle est efficace mais commence à faire sentir son poids – 1,5kg / 648 PO
Acier (+9 à la CA) [50] matière plus riche et solide que le fer, l'acier est très résistant – 1,8kg / 810 PO
Argent (+10 à la CA) [62] matière noble et élégante, l'argent reste très efficace – 1,6kg / 992 PO
Ebène (+11 à la CA) [56] forgée à partir d'ébonite, elle est extrêmement lourde – 2kg / 1232 PO

SPÉCIALES

Armure naine (+12 à la CA) [75] rare et ingénieuse, cette armure est assez lourde mais très efficace – 1,6kg / 1440 PO
Armure draconique (+12 à la CA) [80] formée à partir d'os de dragons, cette armure est légendaire – 1,5kg / 1440 PO
Armure du Temple (+13 à la CA) [85] cette armure a été bénie par l'Ordre Sacré – 1,5kg / 1658 PO
Armure kfhélonne (+14 à la CA) [85] utilisée par les hérétiques – 1,6kg / 1785 PO

BOUCLIERS

Ecu (+2 à la CA) [14] se portant à une main et très léger, l'écu assure une bonne protection – 1,5kg / 42 PO
Rondache (+3 à la CA) [10] plus imposant et plus lourd, la rondache est très utile au corps à corps – 2kg / 60 PO
Pavois (+4 à la CA) [16] le pavois assure une bonne protection sur tout le corps – 3kg / 192 PO

PAS DE PROTECTION

Tout ce qui est considéré comme **vêtement, robe, tunique** ou **toge** n'apporte aucune CA à son porteur.

POSITION DE LA PIÈCE D'ARMURE

Selon l'emplacement de la pièce d'armure, les caractéristiques et le prix de l'objet sont modifiés. La quantité de matière utilisée pour recouvrir certaines parties du corps influence également le poids. En général, pour les bras, on parlera de **gants**, de **brassards** et de **épaulières**. On évoquera les **jambières** et les **bottes** pour les jambes. Et pour le buste, cela sera des **plastrons** ou des **cuirasses**.

- **Bras** le poids de la matière est multiplié par 1 (x 1 PO)
- **Jambes** le poids de la matière est multiplié par 2 (x 1,5 PO)
- **Casque** le poids de la matière est multiplié par 1,5 (x 1,2 PO)
- **Buste** le poids de la matière est multiplié par 3 (x 2 PO)

CLASSE D'ARMURE

La CA définit la capacité de votre armure à encaisser les coups. Les dégâts encaissés correspondent à la valeur de CA totale de l'armure. La détérioration est alors répartie selon les cibles touchées. Si les dégâts sont supérieurs à la CA, c'est la différence entre ces deux valeurs qui correspond au nombre de PV que perd le personnage. Ainsi, avec un CA de 10, si un personnage se prend 15 points de dégâts, son armure perdra 10 points de solidité et le personnage perdra 5 PV.

OBJETS

AVENTURE

Torche : outil permettant d'éclairer à 5 cases lorsqu'il fait nuit noir (elle dure 10 tours) – 0,5kg / 2 PO

Lanterne : outil permettant d'éclairer à 4 cases dans la nuit (elle dure 20 tours) – 0,5kg / 2 PO

Crochet : outil permettant de crocheter une serrure – 0,1kg / 2 PO

Sonde : outil permettant de désamorcer un piège – 0,2kg / 2 PO

Marteau : outil permettant de réparer des pièces d'armure – 1k / 2 PO g

Pince : outil permettant de réparer des armes – 0,5kg / 2 PO

Plume : outil permettant d'écrire sur des parchemins (peut servir 10 fois) – 0,1kg / 2 PO

Encrier : outil permettant d'avoir de l'encre pour écrire (peut servir 50 fois) – 0,5kg / 2 PO

Parchemin : matière utilisée pour écrire des parchemins – 0,1kg / 2 PO

Matériel d'alchimie : appareil utilisé pour confectionner des potions – 2kg / 2 PO

POTIONS

Potion de soin mineur : cette potion vous fait récupérer 1D4+2 PV – 0,5kg / 12 PO

Potion de soin : cette potion vous fait récupérer 1D6+4 PV – 0,5kg / 30 PO

Potion de soin majeur : cette potion vous fait récupérer 1D8+8 PV – 0,5kg / 48 PO

Potion de soin supérieure : cette potion vous fait récupérer 2D8+4 PV – 0,5kg / 60 PO

Potion de mana mineur : cette potion vous fait récupérer 1D4 de Mana – 0,5kg / 8 PO

Potion de mana : cette potion vous fait récupérer 1D4+2 de Mana – 0,5kg / 18 PO

Potion de mana supérieure : cette potion vous fait récupérer 2D4+1 de Mana – 0,5kg / 27 PO

Potion d'invisibilité : cette potion vous rend invisible sur 1D6+1 tours – 0,5kg / 50 PO

Poison : cette potion sert à enduire une lame et ajoute 1D4 de dégâts – 0,5kg / 40 PO

Poison mortel : cette potion sert à enduire une lame et ajoute 2D4+2 de dégâts – 0,5kg / 60 PO

Baiser de Morkan : en induisant une lame avec cet enduit cela lui ajoute 3D6 de dégâts – 0,5kg / 180 PO

Potion de charge : en buvant ce breuvage, vous pouvez porter 1D10+5 kg supplémentaires sur 5 tours – 0,5kg / 150 PO

Force du colosse : cette mixture vous permet de porter 2D10+10 kg supplémentaires pendant 10 tours – 0,5kg / 300 PO

Sang d'Owar : cette potion vous accorde un bonus de +1 points d'INT pendant 24 heures – 0,5kg / 200 PO

Vin de Begarac : cette potion vous accorde un bonus de +1 points de PER pendant 24 heures – 0,5kg / 200 PO

Huile de Jagon : cette potion vous accorde un bonus de +1 points de RAP pendant 24 heures – 0,5kg / 200 PO

Liqueur de Demusa : vous avez un bonus de +1 à votre prochain jet d'action – 0,5kg / 500 PO

PARCHEMINS

LANGUE DES ALTERAANS

- Bouclier de feu** : absorbe $\frac{1}{4}$ des dégâts de feu infligés contre la cible pendant 1D4 tours
- Bouclier de froid** : absorbe $\frac{1}{2}$ des dégâts de froid infligés contre la cible pendant 1D4 tours
- Saut** : permet d'atteindre des zones en hauteur en sautant plus haut que la normale (attention à la chute)
- Lévitation** : permet de léviter au dessus du sol durant 1D6 tours
- Chute amortie** : permet de ralentir automatiquement sa prochaine chute
- Ouverture** : ouvre automatiquement un coffre ou une porte verrouillée
- Marche sur l'eau** : permet de marcher sur l'eau sans couler pendant 1D6 tours
- Respiration aquatique** : permet de respirer sous l'eau durant 1D6 tours

LANGUE DES DREGORANS

- Dommages de santé** : inflige 1D6 PV de dégât à la cible
- Dommages de mana** : inflige un malus de 1D4 Mana à la cible
- Désintégration** : inflige 1 dégât à l'arme ou l'armure de la cible pendant 1D6 tours
- Dégâts de feu** : inflige des dégâts de feu de 1D6 PV à la cible
- Dégâts de froid** : inflige des dégâts de froid de 1D8 PV à la cible
- Dégât de foudre** : inflige des dégâts de foudre de 1D10 PV à la cible
- Poison** : empoisonne la cible de 1D4+2 PV durant 1D6 tours
- Choc** : écrase la cible en lui infligeant 1D6+1 PV de dégât pendant 1D4 tours

LANGUE DES ILMISHILS

- Aveugle** : la cible perd tous ses points de vision et devient aveugle pendant 1D6 tours
- Calme** : arrête la cible d'attaquer pendant 1D4 tours, elle peut toujours se déplacer
- Invisibilité** : ce parchemin rend la cible ou le porteur invisible pendant 1D4 tours
- Démoralisation** : la cible fuit pendant 1D6 tours et s'éloigne le plus que possible du combat
- Encouragement** : la cible a un bonus de +1 à l'attaque pendant 1D4 tours
- Commandement** : la cible est obligée de se diriger vers l'adversaire le plus proche à son prochain déplacement
- Paralysie** : la cible ne peut plus bouger ni attaquer pendant 1D4 tours
- Lumière** : une lumière éclaire les environs sur 5 cases pendant 1D10 tours

LANGUE DES MYSTS

- Absorption de santé** : draine 1D4+1 PV à la cible pour les octroyer aux lanceurs pendant 1D6 tours
- Absorption de magie** : draine 1D4 Mana à la cible pour les octroyer aux lanceurs pendant 1D4 tours
- Détection de vie** : détecte automatiquement les formes de vie aux alentours (même invisible) sur 6 cases
- Détection de sortilège** : détecte les pièges ensorcelés ou les armes magiques sur 4 cases
- Réflexion** : renvoie automatiquement le sort lancé contre la cible contre son lanceur
- Dissipation** : dissipe tous les effets des sortilèges ou des sorts subis par la cible
- Marque** : marque une case sur laquelle la cible pourra se téléporter avec le parchemin de rappel
- Rappel** : rappelle la cible sur la case marquée par le parchemin de marque

LANGUE DES GUEROGANS

- Soin des maladies** : soigne automatiquement toutes les maladies effectives sur la cible
- Soin de la paralysie** : la cible paralysée peut à nouveau bouger ou attaquer
- Soin du poison** : la cible perd tout empoisonnement effectif sur elle
- Fortification de santé** : renforce la santé de la cible de 1D6+2 PV pendant 1D6 tours
- Fortification de mana** : renforce la mana de la cible de 1D4 PV pendant 1D6 tours
- Guérison** : guérit la cible de 1D6 PV
- Fortification de l'attaque** : ajoute un bonus de 1D4+2 points de dégâts à l'arme de la cible
- Fortification de la défense** : ajoute un bonus de 1D4 CA à l'armure de la cible

MAGIE

Dans *End of Heroes*, les sorts manipulés par les magiciens sont variés et dépendent de leur niveau de compétence. Un lanceur de sort peut apprendre 1 nouveau sort dans l'école de son choix tous les paliers de 2 niveaux (aux niveaux 3, 5, 7, etc). Au niveau 1, tous les personnages peuvent choisir 1 sort parmi la liste des sorts ci après, à l'exception des personnages dont la classe ne prend pas en compétence principale ou secondaire une école de magie.

Lors de l'utilisation de certains sorts, le lanceur obtient des effets différents selon les paliers de compétences. Ces paliers vont de 0 à 100, et se calculent sur des échelles de 10, 5 ou 4 paliers, autrement appelés la magie instinctive, la magie progressive et la magie interdite. Les tableaux suivants résument les dés et effets, de portée ou de zone, associés aux différents paliers de compétence.

Base de 10 paliers (Instinctive)				Man a	Type
N ^{compétence}	Dé associé	Portée	*Zone		
0%	-	-	-	-	-
10%	1D4	Contact	1x1	-	-
20%	1D6	Contact	1x1	+1	Minime
30%	1D8	Contact	1x1	+2	Inférieur
40%	1D10	2 cases	2x2	+3	Mineur
50%	1D12	2 cases	2x2	+4	Moyen
60%	2D6	2 cases	2x2	+4	Moyen+
70%	2D8	3 cases	3x3	+5	Augmenté
80%	3D6	3 cases	3x3	+5	Majeur
90%	3D8	4 cases	3x3	+6	Supérieur
100%	3D8+1	5 cases	4x4	+7	Maître

Base de 5 paliers (Progressive)				Man a	Type
N ^{compétence}	Dé associé	Portée	*Zone		
0%	-	-	-	-	-
20%	1D6	Contact	1x1	-	-
40%	2D6	Contact	1x1	+2	Mineur
60%	3D6	2 cases	2x2	+4	Moyen
80%	4D6	2 cases	2x2	+6	Majeur
100%	5D6	3 cases	3x3	+8	Maître

Base de 4 paliers (Interdite)				Man a	Type
N ^{compétence}	Dé associé	Portée	*Zone		
0%	-	-	-	-	-
25%	1D8	Contact	1x1	-	-
50%	2D8	Contact	1x1	+3	Mineur
75%	3D8	Contact	1x1	+6	Majeur
100%	4D8	2 cases	2x2	+9	Maître

Un lanceur de sort qui a évolué peut toujours lancer les sorts de niveau inférieur quand il le souhaite. Les dés associés correspondent à la puissance théorique (D) du sort. Cela pour éviter de se retrouver coincé dans le cas où le magicien n'aurait pas

assez de Mana max pour lancer un sort dont le coût aurait augmenté. Dans l'absolu, cela se traduit par une connaissance des capacités de son pouvoir, mais une trop faible intelligence pour pouvoir le mettre en pratique.

ECOLE DES GUÉRISSEURS

Soins (1) [BP] guérie automatiquement la cible de (Mana utilisés) +(N/10) PV

Soin des maladies (5) [-] ce sort soigne toutes les maladies communes contractées par la cible

Guérison (8) [BP10] guérie instantanément la cible en lui accordant des PV supplémentaires

Restauration* (9) [BP5] Soigne toutes les cibles se trouvant dans la zone d'effet du sort

Fontaine de Jouvence* (10) [BP5] Crée une pluie providentielle soignant tout le monde – dure 1D4 +(N/20) tours

Drain de Mana (2) [BP10] Vous absorbez les points de mana de votre cible – (D) Mana tous les 1D4 +(N/10) tours

ECOLE DES DESTRUCTEURS

Choc (2) [BP10] provoque un choc sur la cible lui infligeant des dégâts

Boule de feu (4) [BP5] lance une sphère enflammée et inflige des dégâts sur 1D4 +(N/10)tours

Éclair de foudre (5) [BP10] expulse une décharge électrique foudroyante

Pic de glace (6) [BP5] projette un immense pic de glace sur (portée +1) case

Pluie de météorites* (10) [BP4] Une pluie de météorite déferle sur la zone ciblée – dure 1D4 +(N/20)tours

Vortex* (8) [BP4] Aspire tout ce qui se trouve à portée du vortex infligeant un bonus au dé +(N/10) de dégâts

ECOLE DES ILLUSIONNISTES

Invisibilité (3) [BP5] la cible est invisible sur (D) tours, le sort se désactive après une attaque

Télékinésie (2) [BP10] permet de faire léviter un objet sur (D) cases (Vis étant le maximum)

Démoralisation* (6) [BP10] ce sort fait fuir la cible pendant (D) tours

Encouragement* (8) [BP10] la cible a un bonus de +(D) à l'attaque à son prochain tour

Vision nocturne (4) [BP5] la cible peut voir dans le noir pendant (D) tours

Métamorphose (8) [BP4] fait croire à la cible qu'elle est un sanglier pendant (D) tours

ECOLE DES ENCHANTEURS

Détection de vie (4) [BP10] ce sort permet de repérer autant de (D) formes de vies situées dans la ligne de vue

Réflexion (6) [BP5] permet de renvoyer à son lanceur un sort reçu sur soi, avec (D) -([1/N] x100)

Bouclier (8) [BP10] permet de se protéger de (D) de dégât sur la prochaine attaque

Plume (4) [BP10] permet de porter (D) kg supplémentaires pendant 1D6+(N/10)tours

Ouverture (5) [BP5] en le lançant sur une serrure, vous ouvrez la serrure correspondant au type du sort

Miroir (6) [-] apprend le prochain sort jeté contre son lanceur, sauf s'il le connaît déjà

NÉCROMANCIENS

Absorption de vie (8) [BP4] draine (D) PV à la cible pendant 1D4+(N/10)tours pour les octroyer au lanceur

Capture d'âme (10) [BP4] déplace la cible comme le lanceur le souhaite pendant (D) tours

Objet lié (5) [BP4] invoque une arme à une main infligeant (D) de dégât durant 1D4 + (N/20) tours

Appel des morts-vivants (6) [BP4] fait revivre un mort avec 10% de PV aux ordres du lanceur pendant (D) tours

Vieillesse accélérée (9) [BP4] Draine les forces vitales de la cible infligeant des dégâts sur 1D4 + (N/20) tours

Immortalité (12) [BP4] accorde un bonus à la santé de (D) jusqu'à la mort de son lanceur

FACTIONS

ROYAUME DE NEPALION

Dirigé d'une main de fer par le **Prince D'Orgagnant**, le **Royaume de Nepalion** est installé sur la majeure partie de l'île de Warion. Les fiefs sont partagés entre les barons locaux qui vouent allégeance à la famille du prince et tentent de faire respecter la loi à travers le territoire. La religion officielle est celle du Temple Sacré, et tous vénèrent les 7 idoles de la création. Toute personne hérétique est condamnée à mort selon la loi royale et les païens ont le choix de se convertir ou mourir.

L'ost du royaume est puissant et formé de fantassins extrêmement bien entraînés. On les retrouve souvent dans les villages afin de protéger les habitations locales ou sur les voies commerciales pour sécuriser les marchandises en provenance des cités-états de la Confédération. De nombreuses Croisades sont également menées à l'encontre des territoires aux mains des Kfelons pour assurer l'hégémonie de l'église.

Les habitants n'ont pas une grande liberté mais sont protégés par la loi et l'ordre.

CONFÉDÉRATION INDÉPENDANTE

La Confédération Indépendante est un ensemble de 4 cités-états situés sur les voies commerciales maritimes et terrestres. Elles se composent de la cité de **Déniark**, **d'Asreum**, de **Pithwon** et de **Corpo Dorde**. Ces villes assurent un commerce avec l'ensemble des villages du Royaume mais également avec la capitale Ledine. Un conseil de 12 représentants dirige les affaires locales et, dans chaque ville, un maire est élu pour représenter la population.

La force de cette faction réside dans le commerce et l'industrie. Ne possédant pas d'armée à proprement parler, ils paient des mercenaires pour protéger les convois ou assurer la sécurité des marchands. Extrêmement vulnérables aux attaques des Partisans, les confédérés ont des citadelles extrêmement bien gardées et nul ne peut s'y attaquer sans se préparer un minimum. On raconte qu'ils possèdent des richesses que nulle autre civilisation ne peut égaler.

Les citoyens jouissent d'une grande liberté de culte et vivent dans un système basé sur l'argent. Ils adorent pour la plupart le dieu Begarac, car il représente pour eux le pouvoir, la richesse et la réussite.

PARTISANS DE KFHEOL

Adorateurs de la 8^{ème} idole, les Partisans sont des êtres corrompus et détruits par leurs pratiques. Des Seigneurs de Guerre dirigent chacune des villes établies autour des fissures de Kfheol. On recense aujourd'hui jusqu'à 4 grandes villes majeures, même s'il peut en exister d'autres, cachées dans les territoires sauvages. Ainsi, **Masparta**, **Elinkaï**, **Vikaï** et **Lipilon** sont des fiefs très dangereux. Ils font la guerre à qui ils le souhaitent, même aux communautés pacifiques, même à leurs propres alliés.

Le mode de vie des Partisan est basé sur la démonstration de force, de pouvoir et de corruption. Ainsi, plus un être est fort, plus il a de chance d'accéder au pouvoir et combattant en duel le Seigneur de Guerre. Etrangement, on trouve énormément d'Orcs à la tête des armées maléfiques. Le but ultime des adorateurs de Kfheol est de semer le chaos et la discorde sur l'ensemble de l'île. Ils n'auront de cesse que lorsque la totalité de Warion sera engloutie dans la guerre et la mort.

Scarifiés, mutilés par leurs seigneurs, ce peuple subi les pires vices et atrocités de Warion.

OWARIENS

Les Owariens, adorateurs du dieu Owar, possèdent des forteresses humaines ayant déclaré leur indépendance au Royaume de Nepalion. Relativement neutres, ils protègent principalement les pèlerins le long des routes sauvages et ont des relations cordiales avec l'ensemble des autres factions à l'exception des Partisans à qui ils vouent une guerre sans merci. Soutenus par l'Ordre Sacré, ils bénéficient de nombreuses sommes d'argent. Ils recrutent les meilleurs combattants et magiciens de Warion.

GÉOGRAPHIE

WARION

Warion est la planète où se déroule l'aventure dans *End of heroes*. La terre principale est divisée en deux grandes îles que sont **Dogara**, au Nord, et **Arctua**, au Sud. Le Nord est principalement composé de steppes froides et de landes gelées, tandis qu'au Sud, on retrouve principalement des déserts et des hautes montagnes.

Au Sud-Est, on trouve le légendaire **Archipel du Picopal**, lieu où se trouve un immense portail gardé par l'Inquisition reliant Warion aux autres mondes. Au Nord-Est, on trouve le **Doreum**, un immense volcan répandant régulièrement ses cendres sur les territoires habités. Le volcan abrite une colonie des Partisans, dont la capitale, Maspata, se trouve à quelques kilomètres au Nord. Entre les deux continents se trouve le **Golf d'Asreum**, un haut lieu d'échanges commerciaux où se trouve la ville du même nom. Cet endroit permet de rejoindre les côtes occidentales et orientales de Dogara, ainsi que la côte septentrionale d'Arctua.

Dans la culture populaire, Warion fut créée par le dieu Owar. On retrouve un bon nombre de statues à son effigie à travers les paysages de la planète.

LÉDINE

Ledine est la capitale du Royaume de Nepalion et le centre névralgique de toute la vie warienne. On y trouve le château du Prince et également des ambassades pour les combattants et magiciens owariens, ou encore des comptoirs appartenant à quelques riches familles de confédérés. C'est une cité cosmopolite située en plein cœur de Dogara. Ledine contrôle juridiquement les villages **d'Intertown**, **Wednswood**, **Scerenith**, **Paliana** et **Pusspan**, dirigés par des barons locaux qui ne cessent de rappeler à leurs citoyens la loi du Royaume, de manière plus ou moins efficace.

C'est ici qu'on retrouve les académies de mage des différentes écoles.

FORTS OWARIENS

Au Nord de la capitale se trouvent les forts owariens de **Gordo** et de **Dilemno**. L'un comme l'autre se situe proche de la frontière avec Maspata et assurent des patrouilles régulières pour protéger la capitale des invasions du Nord. Ils sont également réputés pour entraîner les meilleurs guerriers et magiciens de Warion. On y trouve les guildes les plus célèbres dont la Guilde des Gladiateurs, la Guilde des Botanistes, la Guilde des Scribes ainsi que la Guilde des Mercenaires.

TERRES SAINTES

Les Temples Efeléens érigés à la gloire des 7 divinités du panthéon se trouvent éparpillés à travers toutes les terres de Warion. Dans les températures glaciales du nord, on retrouve le temple **d'Oxa**, abritant les Guérisseurs. Proche de l'équateur et servant également d'observatoire, on retrouve le temple de **Dexa**, bien connu des Enchanteurs et Illusionnistes. Enfin, au sud, dans le désert, on retrouve le temple de **Trexa**, lieu d'entraînement de nombreux Destructeurs de l'Ordre Sacré. Le Temple Ultime se trouve sur l'Archipel du Picopal et protège le portail menant aux autres mondes.

FISSURES DE KFHEOL

Apparues depuis l'aube des temps, les fissures de Kfheol sont des lieux duquel s'échappent de nombreuses créatures maléfiques se répandant à travers toute la géographie de Warion. On les retrouve principalement proches des cités tenues par les Partisans, mais de nombreux récits d'aventuriers racontent qu'on en retrouverait de plus en plus à travers les régions sauvages ou encore proche de certains villages. Parfois à ciel ouvert, parfois au fin fond des cavernes sombres, elles sont un lien entre le plan de Kfheol et le monde réel, et personne ne sait encore comment les refermer.

MYTHOLOGIE

CRÉATION DE LA VIE

Peu de savants savent répondre à la question « Qu'y avait-il avant tout ? ». De nombreuses recherches ont été effectuées, et les plus fructueuses se mettent en accord à dire, à l'unanimité ou presque, que la première chose à avoir vu le monde fut la seule et unique divinité du nom de **Efelëus**. Selon les scientifiques, ce dieu aurait possédé les pouvoirs au rang de maître de toutes les écoles de magie réunies, et ainsi acquit une puissance inégalée jusque là.

Sa puissance créatrice engendra à la suite 7 formes de vies que l'on appela les Disciples Dieu. 7 divinités virent alors le jour. Il y avait **Kfheol**, l'ainé, avide de savoir et ne recherchait que la puissance absolue. Puis vint **Owar**, qui avait pour but de remédier à l'orgueil de Kfheol en répartissant la matière de manière plus égale. **Begarac** les suivit, et ne s'intéressait qu'à la richesse matérielle et à la beauté des choses en exploitant les failles de ses deux grands frères. Ensuite arriva **Starnovius** qui prit pour voie l'exploration de l'univers créé et adora les océans et l'espace.

Lorsque **Jagon** arriva, plus personne ne s'intéressait aux créations des dieux et son dernier fils devint discret, calme et sournois. **Morkan** naquit et, délaissé de tous, il embrassa la mort, exprimant sa dépression et son manque de reconnaissance dans les créations obscures et mortes-nées. Pour palier à ce manque d'attention de ses fils, Efelëus créa une dernière œuvre qu'il nomma **Demusa**. Un être doté d'une physionomie parfaite et de sexe féminin, contrairement à ses 6 frères.

Feleös et sa dernière œuvre devinrent alors la scène principale du panthéon. Et l'on délaissa l'ainé jusqu'à oublier son nom. Jaloux de cette nouveauté, Kfheol tenta de créer l'ultime œuvre. Il lui fallut alors un temps monstrueux et des aberrations de la nature pour aboutir à une création impeccable. Ainsi naquirent les Hommes. Lorsqu'il eut fini, il remarqua que déjà d'autres dieux avaient travaillé sur des créatures beaucoup plus intéressantes. Il délaissa alors toutes ses créations et, dans une crise de colère, se mit à torturer autant d'âmes qu'il le pouvait, dont la plupart furent ses propres disciples.

LES ASTRES

L'œuvre du dieu perdu ne plu à personne et la planète sur laquelle il s'exerçait fut rasée et détruite. Elle existe encore actuellement et, du nom de **Solaria**, brille dans le ciel pour rappeler aux êtres de l'univers que toute mauvaise chose est irrémédiablement détruite. Quant aux travaux des autres dieux, ils furent conservés et demeurent actuellement sous les noms de **Warion**, **Begwoo**, **Staernova**, **Jagar**, **Morkwos** et **Damuda**, les 6 planètes du système solaire. Pour la beauté de son monde, Owar se vit offrir une Lune par le Dieu des Dieux. Les divinités eurent alors pitié des Humains, seule création aboutie du dieu perdu, et les dispersèrent sur tous les mondes, leur offrant hospitalité et réconfort.

Il ne fallut pas plus gros qu'un cœur de pierre et plus sombre qu'une âme de damnée pour ouvrir un portail vers le plan extérieur. C'est ainsi que Kfheol trouva refuge dans l'au-delà du réel et reconstruisit son monde ainsi qu'une multitude d'autres qu'il délaissa plus ou moins, engendrant le Chaos et la négation absolue. Il donna naissances à plusieurs faux-dieux et quelques demi-dieux, qui à leur tour créèrent leurs œuvres toutes plus maléfiques les unes des autres. Lorsque le Chaos serait assez puissant, Kfel reviendrait semer ses graines de malheur sur les mondes de ses frères.

LES DIVINITÉS

- ❖ **Efelëus** : Dieu des dieux. Associé à la Justice, la bravoure et la neutralité.
- ❖ **Kfheol** : Dieu du Chaos. Associé à la destruction, la jalousie et la terreur.
- ❖ **Owar** : Dieu sage. Associé au partage, au savoir et à la bonté.
- ❖ **Begarac** : Dieu fêtard. Associé à la richesse, à l'alcool et au pouvoir.
- ❖ **Starnovius** : Dieu aquatique. Associé au voyage, à la prospérité et à la curiosité.
- ❖ **Jagon** : Dieu furtif. Associé à la discrétion, au vol et à la vitesse.
- ❖ **Morkan** : Dieu de la mort. Associé à la nécromancie, la maladie et l'inconnu.
- ❖ **Demusa** : Déesse créatrice. Associée à la création, la beauté et la perfection.

BESTIAIRE

ANIMAUX

Nom	PV	P M	C A	Dégâts	Visio n	D2 0
Rat	20	3	4	1D8	3	16+
Chauve-souris	15	6	5	1D6	10	10+
Sanglier	40	3	12	1D10	3	14+
Loup	30	5	6	1D12	5	12+
Ours	50	4	10	2D12	4	5+
Buffle	30	6	8	2D6	4	15+
Puma	60	6	10	3D4	8	10+
Tigre	70	6	12	2D8	7	9+
Rhinocéros	80	4	14	2D12	4	6+
Éléphant	10	4	12	1D10	5	8+
	0					

CRÉATURES MYTHOLOGIES

Nom	PV	P M	C A	Dégâts	Visio n	D2 0
Larve des marais	20	3	5	2D8+1	3	14+
Gobelin	15	4	8	1D10+ 2	5	10+
Cyclope	40	3	10	2D8+2	3	13+
Griffon	30	7	12	3D6	12	5+
Scarabée géant	50	5	15	3D8	2	7+
Sphinx	30	6	10	4D4	6	8+
Minotaure	60	5	16	3D6+1	4	11+
Troll	70	4	18	2D10	4	9+
Ver des sables	80	6	20	3D12	5	5+
Dragon	10	8	30	4D6+2	20	3+
	0					

CRÉATURES DE KfHEOL

Nom	PV	P M	C A	Dégâts	Visio n	D2 0	Spécial
Obergobeur	130	3	20	2D10	5	9+	-
Pharcophage	80	4	14	1D10+ 2	5	7+	-
Piqueur	15	7	10	4D4+2	7	6+	Empoisonne sa cible
Ver skyphon	20	2	8	2D6+1	2	10+	+1 individu si coupé en deux
Sporadion	50	-	6	2D12+ 1	-	7+	+1 individu tous les 5 tours
Galopin	75	4	10	1D4	4	5+	Ecole de Destruction 50%
Partisan	100	5	16	2D6	4	4+	PNJ
Démon	250	6	20	2D10	5	8+	PNJ
Demi-dieu	500	8	30	2D10+ 3	10	3+	PNJ
Kfhelor	100	10	50	3D10+ 5	20+	-	PNJ
	0						