Créature et Personnage

Retrouvez ici les informations des créatures de l'univers ainsi que les personnages illustres

- Bestiaire
- Personnages Illustres

Bestiaire

Toutes les statistiques présentées avec les créatures sont les points minimum !

I/=====Êtres artificielle=====

Tous les êtres artificielle possède l'attaque : Autodestruction [Valeur d'attaque max : 1] (2000 dégâts)

1/Sentinelle :

Être robotique conçu par les anciens. Il se trouve souvent près des ruines anciennes et des sites de crash des ruines célestes.

[Note griffonnée] Lors de notre dernière expédition dans les ruines des anciens, nous sommes tombés sur une de ces créatures de métal. Elle semblait morte depuis longtemps. Elle était brûlée au niveau du torse et un immense troue le traversait de part en part.



==========

PV : 1000
Valeur de combat : 75
Résistance :
Magie de sang
Magie nécrotique
Magie élémentaire
Magie Sacrée
Magie d'illusion
Faiblesse :
Nul
Expérience lorsque tuer : lvl < 15 = 2000 / lvl > 15 = 1000

2/Relicanth:

Être entre le vivant et le robotique. Ce sont des puits de savoir sur l'ancienne civilisation. Sont souvent pacifiques et recherche le dialogue

[Note Griffonnée] Le seul et unique vestige des ces reliques du passé à été trouvé sous la capitale du Saint Empire. Il avait été détruit dans un effondrement lors des travaux de rénovation du palais Impérial. Toutes les ruines anciennes ont été fouillées puis interdites à tous par l'église du feu éternel.



==========

PV : 500

Valeur de combat : 85

Résistance :

Magie de sang

Magie nécrotique

Magie élémentaire

Magie Sacrée

Magie d'illusion

Faiblesse :

Nul
Expérience lorsque tuer : lvl < 15 = 2500 / lvl > 15 = 1500

3/Relicanth Armée :

Version armée et blindé des Relicanth, il sont en général des commandant de troupe d'Automate. Attaque à vu tous ceux qu'il semble hostile.

[Note] Aucune créature de ce genre n'a été découverte, seuls les écrits des anciens nous permettent d'envisager leur existence.



==========

PV: 1500
Valeur de combat : 90
Résistance :
Magie de sang
Magie nécrotique
Magie élémentaire
Magie Sacrée
Magie d'illusion
Faiblesse :

Nul
Expérience lorsque tuer : lvl < 15 = 5000 / lvl > 15 = 3000

4/Automate :

Robot de Combat humanoïde. Aussi appelé synthétique ces androïdes possède un visage sans nez ni bouche, technologie primitive des anciens. Ceux-ci se trouvent dans les ruines les plus vieilles de la planète.

[Note griffonnée] Nous avons trouvé les restes d'une de ces créatures perdu dans des galeries souterraines, elle semblait avoir été attaquée par un aventurier qui l'avait abattu d'un coup d'épée bien placé. Nous avons trouvé son cadavre quelques mètres plus loin, le combat face au synthétique lui a été malheureusement fatal.



==========

==========

PV : 150
Valeur de combat : 50
Résistance :
Magie de sang
Magie nécrotique

Magie élémentaire
Magie Sacrée
Magie d'illusion
Faiblesse :
Nul
Expérience lorsque tuer : lvl < 15 = 500 / lv > 15 = 150

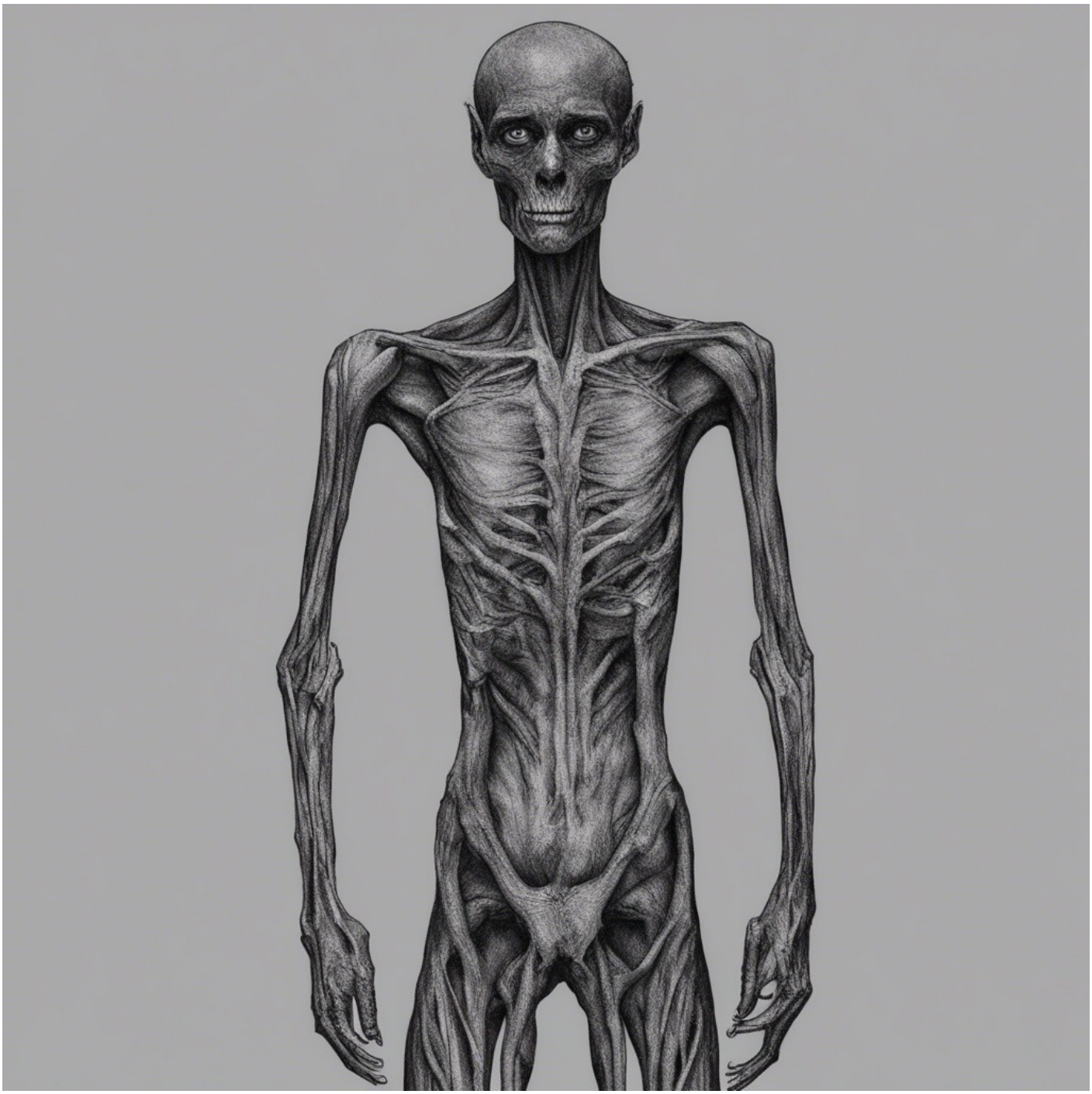
5/Automate endommagé:
Ce synthétique à vécu de meilleurs jours….
==========
PV: 80
Valeur de combat : 25
Attaques :
Corp à corp (1 à 6 Dégâts)
Arme de poing laser (1 à 20 Dégâts)
Résistance :
Magie de sang
Magie nécrotique
Magie élémentaire
Magie Sacrée
Magie d'illusion
Faiblesse :
Nul
Expérience lorsque tuer : lvl < 15 = 300 / lv > 15 = 50

6/Steamheart Corrompu : Puissants être mécanique, cette immense créature été autrefois libre de ces choix et de ces pensé, mais aujourd'hui, de noir dessin emplisse ces songes.
[Note] celons les écrits des anciens, les Steamhearts peuvent être possédé par des idées qui ne sont pas les leurs, et se mettre à attaquer leurs anciens alliés jusqu'à ce que mort s'en suivent.

==========
PV : 700
Valeur de combat : 75
Résistance :
Magie de sang
Magie nécrotique
Magie élémentaire
Magie Sacrée
Magie d'illusion
Faiblesse :
Nul
Expérience lorsque tuer : lvl < 15 = 2500 / lv > 15 = 1000

II/===== Êtres magiques=====

Corrompu : Cette pauvre âme à croisé la route d'un être vils et cruel, le privant de son libre arbitre. Faible et perdu, il attaque sans discernement tout ce qui vit à sa portée. *[Note griffonnée] Nous avons attaqué l'antre d'un vampire sauvage. Dans les caves, se trouver enfermé, ces êtres. Frêle, nous les tuèrent facilement et brûlèrent leur corps à même les cellules. Leurs corps ce transformèrent en poussière noir d'ont un râle infame s'en échappas.*



==========

PV 20
Valeur de combat : 15
Résistance :
Magie Noir
Magie d’illusion
Faiblesse :
Magie élémentaire

1/Métamorphe :
Créature magique pouvant prendre la forme de n’importe quel objet inanimé, Craintif, il ne s’attaque au vivant que s’il se sent en danger.
[Note] Ces êtres sont inoffensifs du moment où on les considèrent comme les objets qu’ils copient.

==========

PV 15
Valeur de combat : 65
Résistance :
Magie d'illusion
Faiblesse :
Argent

2/Élémentaire: Créature affilié à un des éléments (- Terre - Vent - Eau - Feu - Métal - Vide - Vie) et craint l'élément opposé. (Vent < Feu < eau < Terre< métal < Vide < Vie < Vent)
[Note]

==========

==========

PV : 120
Valeur de combat : 60
Résistance :
Magie élémentaire (Seulement l'élément qui lui est affilié)
Faiblesse :
Magie élémentaire (Seulement l'élément contraire [Rf roue des éléments])
Argent

3/Démon : Créature d'un autre plan, partageant des racine commune avec les vampires, zhorgien et autre créature de la nuit. Ces être prêche le mal absolu et non qu'un seul but, servir le seigneur du mal (Personnage choisie par le MJ)
[Note ensanglanté] Nous avons combattu jusqu'à la fin, mais nous avons été vaincus par l'affreuse bête. Si quelqu'un lit ces lignes, il ne faut pas lui faire confiance, le maître de ces monstres, c'est…k……

==========

==========

PV 1000
Valeur de combat 85
Résistance :
Magie Noir
Magie d'illusion
Faiblesse :
Magie sacrée
Argent

4/Abomination :
Reste infâme de ce qui était autrefois un être intelligent (Race jouable), mort depuis des années, corrompu par la magie noir ou nécrotique, cette amas de chair et d'os attaque tout ce qui vit.

==========

==========

PV 15
Valeur de combat : 25
Résistance :
Magie Noir
Magie d'illusion
Magie nécrotique
Magie de sang
Acier
Faiblesse :
Magie sacrée
Magie élémentaire (Feu)

Argent

- -

5/Sang de pierres : Créature maudite créée par l'envie de vengeance d'une victime d'un vampire. Tout son corps est recouvert de plaque minérale le protégeant de toutes les attaques physiques mais la rendant extrêmement lente. Son corps possédant plus de sang, elle est insensible à la magie du sang.

[Note Griffonné]

==========

PV : 400

Valeur de combat 5

Résistance :

Attaque physique (Nul)

Magie du sang

Magie nécrotique

Faiblesse :

Magie Sacré

Argent

6/Oublieurs : Créature composée d'une âme prisonnière d'une gemme spirituel, elle ressemble à si méprendre à un fantôme. Si vous avez le malheur de croiser cette créature, veillai à ce qu'elle ne vous touche pas, elle pourrait se nourrir de vos souvenirs.

[Note] Aucune autre donnée n'a été découverte à leur sujet, ou peut être que ceux qui les avaient découvertes les ont oubliés…

==========

PV 10

Valeur de combat 80

Attaques :

Magie d'illusion

Magie noir

Résistance :

Magie (Sauf Sacrée)

Acier

Arme à Énergie

Faiblesse :

Argent

Magie Sacrée

7/Slime :

Petite créature gélatineuse, de nature fuyarde, elle n'attaque jamais, mais peut se défendre si elle est attaquée.

[Note griffonné] : Nous avons toujours cru que les slimes se reproduise en se séparant d'une partie d'eu même, mais récemment nous avons découvert qu'il y avait belle et bien des mâles et des femelles, ces dernière ne sortant jamais de leur réseaux de galerie souterraine, personne jusqu'alors n'avait pu en observer.



==========

PV 5
Valeur de combat 10
Attaque :
corp à corp
Résistance :
Attaque physique
Faiblesse :
Tout le reste

III/=====Bêtes=====

1/Troll : Ces créatures de la forêt vivent en autarcie et ne viennent presque jamais au contact des autres races. L'apparition d'un entre eux ne signifie que deux choses : Vous êtes sur leurs territoire et vous serez bientôt leur repas ou que la forêt est au bord du chaos. *[Note] Nous avons déjà découvert une colonie de troll dans un village, ils avaient fuit leur forêt après "Le Grand tremblement" et avaient tué tous les villageois.*



=========

==========

=====

PV 150

Valeur de combat 50

Attaque :

Résistance :

Faiblesse :

2/Dragon :



==========

==========

PV : 5000
Valeur de combat 80
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

3/Wyverne :



==========

==========

PV 3000
Valeur de combat 70
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

4/Reptisciens sauvage:



==========

==========

PV 100
Valeur de combat 45
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

5/Homme-Bêtes:

==========

==========

PV 80
Valeur de combat 40
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

6/Loup :



==========

PV 50
Valeur de combat 40
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

7/Rats :

==========

PV 5
Valeur de combat 10

Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

7/Ratman :

==========

PV 25
Valeur de combat 25
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

8/Grelande (arachnide) :



==========

==========

PV 200
Valeur de combat 50
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

9/Ours :



==========

==========

PV 80
Valeur de combat 50
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

10/Ogre :



==========

PV 400
Valeur de combat 60
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

11/Gibier

==========

PV 20
Valeur de combat 10

Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

IV/ ====Mort vivant====

1/Draugr :



==========

==========

PV 60
Valeur de combat 20
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

2/Seigneur Draugr :



==========

==========

PV 150
Valeur de combat 70
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

3/Squelettes :



==========

PV 10
Valeur de combat 80
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

4/Goule :

==========

PV 5
Valeur de combat 20
Attaque :
Résistance :

Faiblesse :

5/Fantôme :



==========

==========

PV 30
Valeur de combat 40
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

6/Geler :



==========

==========

PV 20
Valeur de combat 40
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

7/Calciné :



==========

==========

PV 40
Valeur de combat 30
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

8/Glaçon :

==========

==========

PV 5
Valeur de combat 5
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

9/Noyé du désert :



==========

PV 20
Valeur de combat 30
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

10/Zombie :

==========

PV 25
Valeur de combat 25

Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

11/Liche :



==========

==========

PV 250
Valeur de combat 75
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

12/ Banshee :



==========

==========

PV 100
Valeur de combat 60
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

13/ Spectre :



==========

PV 100
Valeur de combat 65
Attaque :
Résistance :
Faiblesse :

V/ **===Vampires===**

1/Bêtes vampire PV 50 C50
2/Vampires sauvages PV 90 C70
3/Vampires PV 150 C80
4/Maître Vampire PV 250 C85
5/ Seigneur Vampire PV 500 C90
6/Vampire Royale PV 1500 C95

7/Esclave Vampirique PV 20 C5
8/Vampire inférieur PV 70 C 50

9/Jeune Vampirien :



==========

==========

PV 200 C 15

10/ Vampirien PV 350 c 40

VI/=====Monstres=====

1/Wendigos :



==========

==========

PV 500 combat 75

2/Noyadés :



==========

==========

PV 30 combat 25

3/Gobelin



==========

==========

PV 30 C30

4/Hobgoblin :



==========

PV 60 C60

5/Kobold :



==========

==========

PV10 C35

6/Géant :



==========

==========

PV200 C50

VII/====Humanoïdes====

1/Bandit :



==========

PV 70 C 50

2/Soldat PV 80 C60

3/Capitaine PV100C70

4/Pilleurs de tombes :



==========

==========

PV 70 C 45

5/Mercenaires PV 100 C 75

VIII /==== Divin====

Avatar de Naris PV 500 / C 80 / Armure 30
Faiblesse : Contondant / Feu / Énergie
Résistance : Bénie / Distance physique / Toute magie autre

6/Anges PV 300 C 85

Personnages Illustres

Tout les races Connaissent:

Xanéra Girniv :
Impératrice Sainte du Saint Empire de Galanth. Elle règne sur l’Empire depuis 10 ans et est montée sur le trône à 12 ans après avoir fait assassiner son père. Depuis elle dirige l’Empire seule, elle ne sait jamais marier. Tous ces enfants sont des enfants adoptifs qu’elle a recueillie après avoir fait assassiner leurs parents pour des divergences politiques ou de simple désaccord d’opinion. Des rumeurs prétendent qu’elle aurait un amant qu’elle cacherait le temps de préparer son arrivée au trône afin qu’elle puisse enfin devenir une déesse à part entière.
Stratège de génie, elle a mener en personne toute les guerres que l'Empire à entrepris depuis ça monté sur le trône. Bien qu'on fasse d'elle l'image d'une femme impitoyable, sans état d'âme et glacial, elle est pourtant adulé par son peuple humain, qu'elle traite avec le plus grand respect.

—----------

Marokay de Riviet :
Haut Général du Saint Empire, connu pour sa puissance physique et magique hors du commun, cet humain, au trait marqué, est un fin stratège, un combattant hors paire et un puissant magicien, bien qu'il n'utilise ces pouvoirs quand dernier recours. Des rumeurs prétendait qu’il serait l'aman caché de l'impératrice, bien aucune preuves ne puisse étayer ces rumeurs. Lors des batailles, il est toujours en première ligne, combattant avec ces hommes. Quand les autres hauts dignitaires de l'empire lui demande pourquoi ce rend t'il en personne sur les champs de bataille, et en première ligne qui plus est, il réponds simplement qu'il ne fait que répondre au désir de l'impératrice, il fait tout pour ramener c'est homme en vie et gagner les batailles qu'on lui à confiés. Il ce bat avec des armes des anciens, une épée "tronçonneuse" et un "bolter lourd" gravé d'étrange symbole antique, qui d'après les témoins des combats, semble avoir été fait sur mesure pour lui. Il ne porte jamais d'armure lourde, un manteau long et un "costume", étrange vêtement ajuster, lui servent de tenu de combat.

—----------

Vladimir Dracula Depesche :
Seigneur incontesté des vampires d’Helnéa. Si ces origines restent mystérieuse, il semblerait qu’il soit à l’origine de tous les vampires de la planète. En théorie, s’il venait à mourir, tous les vampires inférieurs (Non née Vampires) redeviendrait de simple être mortelle.

—----------

Mackay Van Helsing :
Premier chasseur de vampire de l’histoire D’Helnéa. Il serait mort depuis bien longtemps. Il existe peu d'informations sur sa vie en dehors des comptes et chansons relatant sa légende.

—----------

Narim III :

Souverain du royaume de Mirkurthir. Cet illustre guerrier Nain est devenu Roi par la volonté du peuple, comme tous ces prédécesseurs avant lui. Au crépuscule de sa vie, il prépare sa mort depuis quelques années afin que le royaume puisse avancer sans son soutien et qu'il puisse s'éteindre en paix en ayant la conscience tranquille.

—----------

Bernie Barnibold :
Historien Nain très connu parmi les siens, ces aventures sont légendaire, à lui seul, il a découvert plus sur le passé d'Helnéa, que tous ces prédécesseurs avant lui. Ce nain à la voix si particulière voyage au grès de ces recherches, un peu partout dans le monde, même dans les endroits les plus dangereux et reculés.

—----------

Helena Depesche :
Commandante du Saint Empire, Petite fille de Dracula. Si l'identité de sa mère ne fait pas le moindre doute, celle de son père n'est connue que de quelque être. Ce qui semble s'approcher de la vérité, disparaissent sans laisser la moindre trace. D'une force peu comparable à ceux de ces ancêtres vampires tant elle les surpassent en tout point ,elle aurait disparu depuis quelques années dans les Terres gelées de la zone sombre.

—----------

Seul les Humain Connaissent :

Ramkoya Tivedier :
Consul de Jerrikkho, homme profondément bon, cherchant s'en relâche à l'épanouissement des habitants de la République. Toujours prompt à la diplomatie, qu'il préfère au conflit, il est un orateur hors du commun, et sait captiver les foules. Malgré ces talents d'orateur, il ne recherche aucunement la gloire.

—----------

Seul les Nains Connaissent :

Yoakram Etidivre :
Haut Technaugure Nain, bras droit de Narim III, Nain au raisonnement surhumain, il semble capable de faire fonctionner la technologie des anciens, en comprendre leur langage et leur histoire. Il est l'un des candidats au trône de Mirkurthir et tous le donnent déjà gagnant des élections. Malgré cela, il ne semble pas pressé de voir mourir Narim III et fait tout son possible pour prolonger au plus la vie du monarque.

==========

Seul les Elfes Connaissent :

Kayroam Ret Divii :
Haut prêtresse et Inquisitrice Elfe, grande générale de l'armée de la principauté. D'une grande beauté, elle veille seule à la pureté du sang elfique, au respect des saintes écritures. Chaleureuse envers les bon croyants et les être pieux, elle semble pourtant être profondément triste pour une obscure raison que personne ne connaît.

—----------

Seul les Vampire Connaissent :

Mia Depesche :
Fille unique de Dracula et mère de Helena Depesche. Bien qu'elle soit de sang royal, elle n'est pas héritière du trône Vampire. Une aventure interdite entre elle et un ennemie des vampires ayant engendré Helena à forcé son père à la déshériter de son droit de succession.
—----------