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.

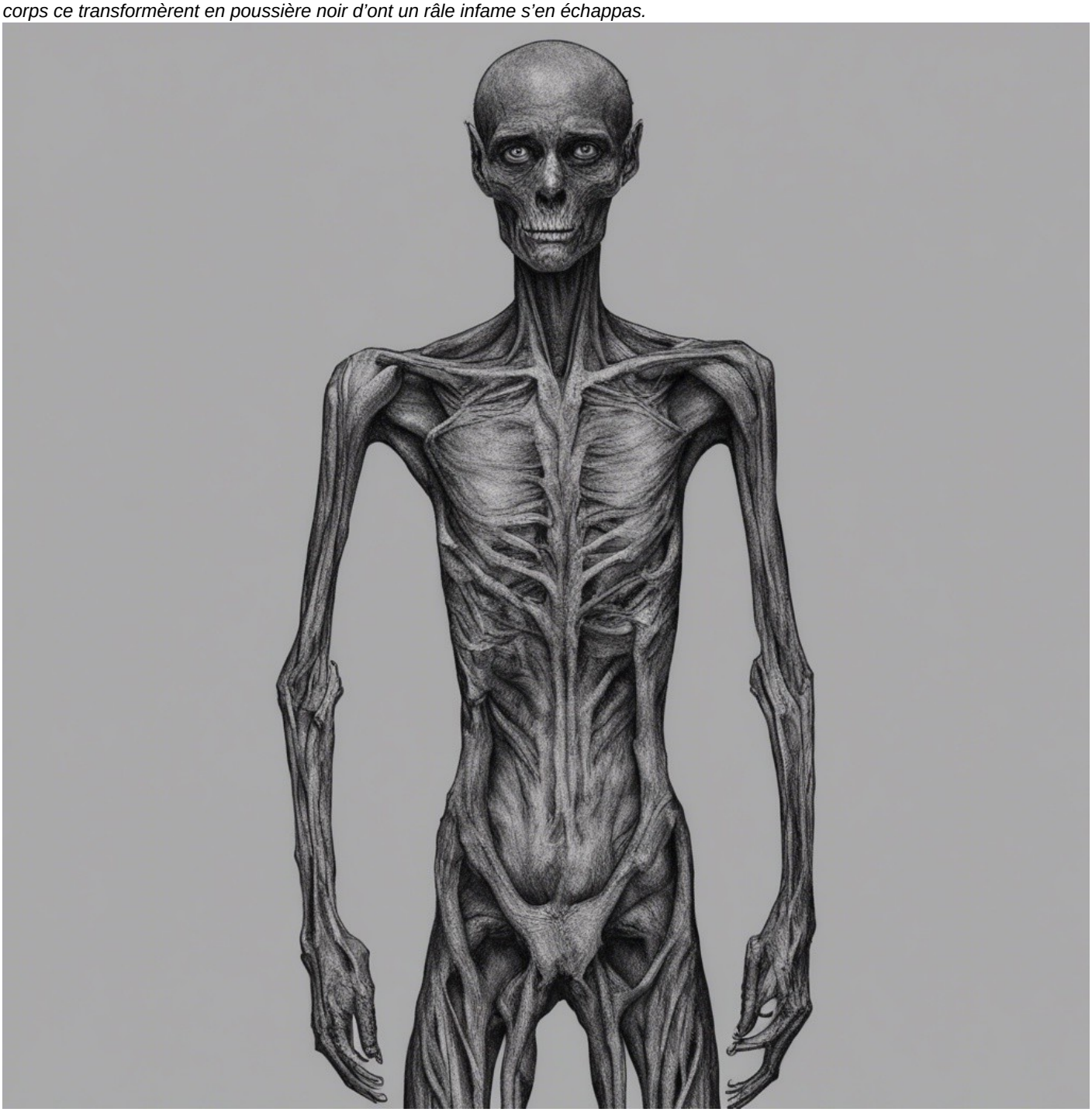
[Note] celons les écrits des anciens, les Steamhearts peuvent être possédé par des idées qui ne sont pas les leurs, et se mettre à attaquer leurs anciens alliés jusqu'à ce que mort s'en suivent.

==========

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

Révision #8
Créé 19 novembre 2024 13:06:44 par mackay30160
Mis à jour 20 novembre 2024 08:15:15 par mackay30160