Caractéristique des races

Xathis-elvanae : Les Elfes :
Sous-race de taille xanthe (1m80) , ces êtres se distinguent des autres par leur oreilles longues et fines, leur longévité accru, leur beauté ainsi que le fait qu'ils naissent avec des prédispositions pour la magie sacrée. Vivant en clan allant d'une centaine à plusieur millier d'individu, leur population est bien plus faible que celle des autres sous-races peuplant Helnéa. Leur grande longévité a, au fil des générations, fait drastiquement baisser leur capacité de procréation.
Âges limites : 120 ans Adultes → 250 ans Senior → 300 ans mort naturelle
Statistique :
*Biome de Confort:
Rural, Jungle.
*Langue:
Elfique/ Commun
*Compétences passives et innée:
Charme
Doigt agile
Magie sacrée : Novice
*Stats de base:
PV: 15 / PM: 200
Armure :
Légère et intermédiaire magique

==========

Xathis-naneum : Les nains :
Sous-race de petite taille (1m20) ces êtres se distinguent des autres par leur robustesse, leur grande longévité, leur pragmatisme et bien sûr, leur petite taille. 2em grand peuple en terme d'individu, ils sont connus pour leur technologie avancée, leur raffinement, leur artisanat sans nul autre pareille et leur prédisposition à la magie élémentaire. Fière guerrier, l'honneur est pour eux quelque chose de vital.
Âges limites : 50 ans jouable (enfance) --> 60 ans pour l'âge Adulte → 180 ans Senior → 210 ans mort naturelle
Statistiques :
*Biome de Confort:
Souterrain, Montagne, Tombeau, Volcanique.
*Langue:
Nanesque/Commun
Compétences Passives et innées:
Résistance au climat extrême
Robustesse
magie élémentaire : Novice

*Stats Lvl 1:
PV: 30 / PM : 50
*armure :
Classique et Nanesque
==========

Xathis-violiati : Les Orcs :
Sous race de taille xanthe (1m75), ces êtres se distinguent des autres par leur physique disgracieux, leur faible intelligence, leur brutalité et leur incapacité à apprendre d'autre langue que leurs propres dialectes. Idiot, ils sont incapable de mentir, d'être malhonnête ou simplement de ne pas suivre ce que les plus fort leur ordonne. Plus un orc tue, plus il gagne en capacité cognitive et change d'apparence. Personne ne sait jusqu'où il peuvent évoluer, aucun d'entre eux, n'a vécu assez longtemps pour atteindre le bout de cette évolution.
Âges limites : Adulte : 16 ans →45 ans Senior → 65 ans mort Naturelle
Statistiques :
Biome de confort:
Dangereux, Hostile, Rural, Souterrain
Langue :
Orc
Compétences Passives et Innées :
Pillage
Waggh !
évolution forcée
Stats de base:
PV: 25 / PM : 5
armure :
Classique et sauvage

==========

Xathis-inféro-reptotum : Les Repticiens :
Sous race de très petite taille (60 cm), ces êtres se distinguent des autres par leur multitude d'apparence physique, de niveau cognitif et de capacité. Leurs évolution peut être extrême et peut les amener à ressembler énormément Ils sont apparus bien plus tard que les autres sous-races, qui elles sont apparu dans les laboratoire Xanthe et qui se sont échappés lors de leur fuite.
Âges limites : 8 ans Adultes → 35 ans Senior → 50 ans mort naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :
Rural, marécage, jungle.
Langue :
Repticien / Commun
Compétences passives et innées:
Sang Froid
Respiration Air/Eau
évolution adaptative
Stats de base :

PV: 20 / PM : 100
Armure :
Légère et intermédiaire sauvage

Xathis-Humanis : Les Humains :
Dernière des sous-races à être apparue, elle est le fruit du croisement des 3 Sous-races primordiales. Banale, de taille Xanthe (1m75) ils n'ont aucune capacité extraordinaire mais semble extrêmement adaptatif. Il s’agit de la plus grande sous-races en terme d’individu
Âges limites : 16 ans Adultes → 60 ans Senior → 90 ans mort Naturelle
Statistiques :
Biome de confort:
Forêt, montagne, plaine, rivière, urbain.
Langue :
Humain (commun) + au choix
Compétences passives et innées:
Acclimatation
Apprentissage rapide
Stats de base :
PV 20 / PM 150
Armure :
Classique
==========

Xanthae-inferio : Les Xanthe :
Version dé-évoluée des xanthes, cette sous-race xanthe est en tout point identique en matière d'apparence physique aux xanthe d’autrefois, mais leur savoir et leur capacité psychique elles, sont bien primitives comparé aux xanthe ancestraux. Leur population est faible, leur culture entièrement orale et leurs communautés éparses, discrètes et souvent, nomades.
Âges limites : 15 ans jouable --> 18 ans Adultes → 70 ans Senior → 100 ans mort Naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :

Langue :
Xanthe / Commun
Compétences passives et innées:

Stats de base :
PV: 20 / PM : 0
Armure :

==========
Xhorgien Inférieur : Les Xhorgiens :
Lointain descendant d’une escouade perdu, leur capacité magique, leur physique et leur connaissance sont très loin d'égaler celles de leur aïeux. Il ne ressemble désormais qu'à des humain adeptes de magie noir, aillant en eux, l’étincelle de leur ancêtres.

Âges limites : 18 ans Adultes → 65 ans Senior → 95 ans mort Naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :

Langue :
Xanthe / Commun
Compétences passives et innées:

Stats de base :
PV: 20 / PM : 0
Armure :
Magique

==========
Xhornae-Humanis-Vampirea : Les Vampires :
Sous-race au capacité d’adaptation extraordinaire. A l’origine, celle-ci est issue d’un croisement entre un Xathis-Humanis et un Xhorhien inférieur, mais celle-ci s'est rapidement transmise par une maladie maudite, la Vimpar. Seuls les vampires de sang peuvent fonder de nouvelle lignée.
Âges limites : 16 ans Adultes → >2400 d’âges Senior → 2500 ans mort naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :

Langue :
Xanthe / Commun
Compétences passives et innées:

Stats de base :
PV: 20 / PM : 0
Armure :
Magique
==========
Xathis-Humanis-terrana-ibilis : Les Chasseur :
Âges limites : 15 ans Adulte → 250 ans Senior → Pas de mort naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :

Langue :
Xanthe / Commun
Compétences passives et innées:

Stats de base :
PV: 20 / PM : 0
Armure :
Magique

==========
==========
SteamHeart :
Âges limites : Fin de batterie nucléaire : 25k ans

Révision #2
Créé 8 juillet 2024 12:26:14 par mackay30160
Mis à jour 19 novembre 2024 10:56:16 par mackay30160