

MenaceMoyen
Complexe**Récompense**

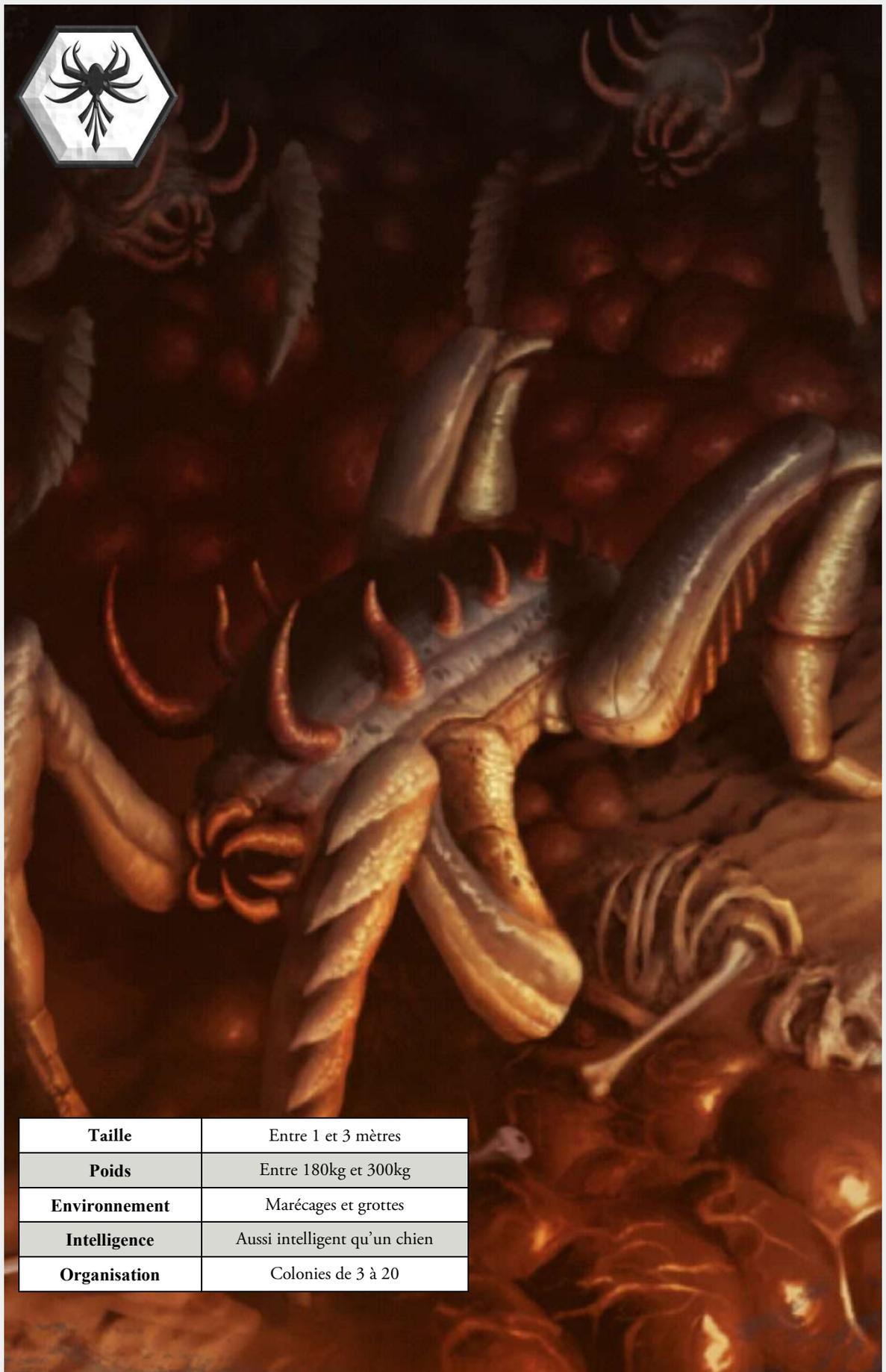
50 couronnes

Armure

10

INT	1
RÉF	7
DEX	8
COR	9
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	7
CHA	0

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	40
ENC	90
RÉC	8
PS	40
VIG	0



Taille	Entre 1 et 3 mètres
Poids	Entre 180kg et 300kg
Environnement	Marécages et grottes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Colonies de 3 à 20

KIKIMORRHE

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 15)

Certains scientifiques affirment que les kikimorrhes se comportent comme des fourmis. Elles sont divisées en habiles ouvrières, en guerrières protectrices et semblent aussi avoir une sorte de reine. Le paysage autour de la colonie ressemble à un désert, jonché des restes de malheureuses créatures qui s'attardaient dans la région. Hé, on n'entend même pas le chant des oiseaux. Les kikimorrhes sont essentiellement des fourmis géantes ressemblant à des araignées, et même les plus petites d'entre elles, les ouvrières, sont dangereuses. Les gens disent que si vous trouvez un nid de kikimorrhes près de votre village, vous devez prendre 10 hommes forts, quelques torches et brûler le nid avec le feu.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 13)

Les kikimorrhes se forment en colonies, ce qui les apparente aux insectes communautaires, comme les fourmis. Une colonie kikimorrhe est dirigée par une reine et organisée selon ce qui ressemble à une hiérarchie sociale. Les ouvrières kikimorrhes se chargent de trouver de la nourriture et de la rapporter au nid, tandis que les guerrières protègent la colonie.

N'importe qui pourrait venir à bout d'une ouvrière seule, mais il est rare d'en trouver des spécimens isolés. En effet, les ouvrières se déplacent habituellement en groupes d'environ dix membres. La seule défense offerte aux individus normaux confrontés à un essaim de kikimorrhes, c'est la fuite... et encore, rien ne garantit qu'elle donne des résultats.

Les ouvrières kikimorrhes se plient aux instructions données par les guerrières. Sur leur ordre, un groupe d'ouvrières peut se mettre à creuser des tunnels non loin d'une proie pour mettre en œuvre une attaque surprise d'envergure. Mais si vous éliminez la guerrière qui commande aux ouvrières, elles se disperseront et cesseront de creuser.

Les ouvrières kikimorrhes sont plus rapides et agiles que les guerrières.

Les reines kikimorrhes sont très rares de nos jours. Elles sont très lentes mais résistantes contre presque toutes les armes. Le fait est que si une reine vous rattrape, vous êtes foutu.

Tous les kikimorrhes en général produisent une sorte de venin qui est très unique puisqu'il réagit avec le corps de la cible pour augmenter le niveau de toxicité. Enfin, les kikimorrhes sont immunisés contre le poison. Le feu, cependant, élimine le kikimorrhe assez rapidement.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +8 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +7 (Réf)
Esquive/Évasion +7 (Réf)
Athlétisme +6 (Dex)
Furtivité +6 (Dex)
Physique +10 (Cor)
Résilience +8 (Cor)
Courage +6 (Vol)
Résistance à la magie +6 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	3d6	+15% Toxicité	2
Morsure	5d6	+30% Toxicité (non disponible pour les ouvrières)	1

Butins
Chitine (1d6/2)
Extrait de venin (1d6/2)
Pince de monstre (1d6/2)

Sous-espèces de kikimorrhes
Reines
Les reines sont un spectacle rare. Elles sont le type de kikimorrhe le plus gros et le plus dangereux. Elles sont immunisées contre tous les effets, même le feu, ont une résistance aux attaques tranchantes, perforantes et contondantes, 20 d'armures et leurs attaques mettent la cible au sol. Elles sont également très lentes, n'ayant donc qu'une VIT de 3.

Vulnérabilités
Huile contre les insectoïdes
Vulnérable au feu Les dégâts de feu sont doublés sur les kikimorrhes, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.

Capacités
Bond Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.
Cécité En raison de leur cécité, les kikimorrhes sont immunisés contre l'aveuglement et ne subissent aucune pénalité contre la lumière ou l'obscurité. Même sans vue, ils détectent les intrus assez rapidement car ils ont un sens aigu de l'odorat et peuvent ressentir toutes les vibrations.
Immunité au poison Les kikimorrhes sont immunisés à l'effet poison.
Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des kikimorrhes leur octroie une valeur de 7 en INT.

Sous-espèces de kikimorrhes
Ouvrières Les ouvrières sont plus petites et plus rapides que les autres kikimorrhes. Elles ont une VIT de 10 et un +2 pour l'athlétisme et l'esquive/évasion.
Guerrières Les guerrières sont plus grosses et plus fortes que les ouvrières. Elles ont 20 d'armures et sont capables de commander les ouvrières autour d'eux. Ces commandes ne peuvent jamais être plus complexes que "Apportez ça". "Attaquez ceci" ou "Creusez un tunnel là-bas".