

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	5
Survie (Int)	4
Esquive (Ref)	8
Bagarre (Ref)	5
Mêlée (Ref)	5
Furtivité (Dex)	6
Athlétisme (Dex)	5
Résilience (Cor)	5
Res magie (Vol)	9
Intimidation (Vol)	10



Armure	20
Régénération	0

Résistances	
Saignement, Tranchant, Perforant	
Immunités	
Poison	

Vulnérabilité	
Feu	
Huile contre les insectoïde	

Esquive (base)	
Repositionnement (base)	
Blocage (base)	

Récompense	
1000 couronnes	

Butins	
Chitine 1d10	
Griffes de Xéno 1d20 	
Langue de Xéno 	



Fort
Complexe

Intelligence
Humaine

Sens
Nyctalopie

INT	2
RÉF	9
DEX	6
COR	13
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	6

ÉTOU	9
COU	9
SAUT	1
END	45
ENC	130
RÉC	9
PS	90

Taille	4,5m
Poids	900 kg
Environnement	Ruche
Organisation	Entouré de Xénomorphes

Xénomorphe Reine

Superstitions populaires (Education SD 12)

Les habitants des villages murmurent que la reine xénomorphe est la source de toutes les horreurs liées à ces créatures. On raconte que si une reine s'établit, elle attire à elle toute une armée de drones pour protéger sa progéniture. Pour se protéger, les villageois allument des feux sacrés autour de leurs maisons, croyant que les flammes repousseront la reine et ses enfants. Certains brûlent de l'encens de myrrhe et d'absinthe, pensant que la fumée empêche la reine de pondre ses œufs. Des rituels impliquant le sacrifice d'animaux et l'enterrement de leur cœur sous un arbre sacré sont pratiqués pour éloigner cette abomination. Enfin, ils évitent à tout prix de chasser à la pleine lune, persuadés que la lumière argentée donne plus de pouvoir à la reine pour créer sa ruche.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 22)

La reine xénomorphe est une créature de cauchemar, plus grande, plus intelligente et plus dangereuse que les drones qu'elle engendre. Son principal objectif est de créer et de protéger sa ruche, où elle pond inlassablement des œufs. Contrairement aux drones, elle est moins mobile, mais sa force brute et son intelligence tactique la rendent redoutable.

Elle commande ses troupes avec une sorte de lien mental, les guidant dans la défense de la ruche ou l'attaque d'intrus. Le signe *Igni* est toujours efficace contre elle, mais approcher suffisamment près pour l'utiliser est extrêmement risqué. Son exosquelette est presque impénétrable, et elle est capable de résister aux explosions mineures. Le sang de la reine est encore plus corrosif que celui des drones.

Pour abattre une reine, il est impératif de ne jamais la laisser acculée ou donner l'impression que sa ruche est en danger, car cela pourrait déclencher une frénésie destructrice, où elle pourrait sacrifier tous ses drones pour assurer sa survie. Il faudrait tout de même soit détruire tous les accès pour les enfermer à jamais dans leur ruche, soit exterminer toute la ruche et ne laisser aucun drone s'échapper une fois la reine morte.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	18	T	6D6	15	4m	Perforation, Saignement 50%	2
Morsure	16	P	8D6	5	2m	Perforation amélioré, Saignement 100%	1
Queue	17	P/C	7D6	10	6m	Perforation amélioré, Saignement 75%	1

Capacité : Charge

Si la créature se trouve à plus de 10 mètres de sa cible, elle peut effectuer une action de charge (qui est une action demandant un round complet), équivalent à une attaque de Griffes ou de Poings à -4 infligeant 10d6 dégâts et projetant la cible à 8 mètres.

Capacité : Massif

La créature est immunisée à Aard et à tout autre effet censé lui faire perdre l'équilibre.

Capacité : Chef de meutes

Tant que celui-ci est en vie, toutes les créatures de la ruche gagnent un bonus de +4 en Courage.

Capacité : Pontes

La reine alien peut passer une journée à se créer un sac de pontes à laquelle elle s'accroche afin de pouvoir pondre des œufs à hauteur de plusieurs œufs par jours. Attacher à son Œuf, elle ne peut plus se déplacer et arracher son sac pour se déplacer lui prendra un tour.

Capacité : Fureur

Lorsque la créature a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par round, une attaque par round et regagne 3 PS par tour

Capacité : Force écrasante

La créature frappe de ses poings avec une force incommensurable. Il n'est pas possible de parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers, et aux armures.

« Ne la touche pas, sale pute ! – E. Ripley »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Xénomorphe	Vert	+1 COR	22	Tête chitineux

Décoction	Formule	SD	Effet
Xénomorphe		20	Inflige Douleur à n'importe quelle créature qui absorbe son sang.

Trophée | Immunisé au poison

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr