

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	6
Survie (Int)	4
Esquive (Ref)	8
Bagarre (Ref)	5
Mêlée (Ref)	11
Furtivité (Dex)	6
Athlétisme (Dex)	7
Résilience (Cor)	5
Res magie (Vol)	9
Courage (Vol)	10

Armure	20
Régénération	-

Résistances	
Tranchant et Perforant	
Immunités	
Poison, Renversement	

Vulnérabilité	
Huile contre les insectoïde, Saignement	

Esquive (base)	17
Repositionnement (base)	16
Blocage (base)	18

Récompense	
1000 couronnes	

Butins	
Phéromones de reine endriague	🏠
Extrait de venin 1d6	🍷
Mucus d'endriague 1d6	👉
Chitine 1d6	



Fort
Difficile

Intelligence
Sauvage

Sens
Nyctalopie

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

ÉTOU	9
COU	15
SAUT	3
END	45
ENC	130
RÉC	9
PS	90

Taille	Environs 3 m
Poids	800 kg
Environnement	Marécages et zones humides
Organisation	Avec 3 à 6 endriagues.

Reine Endriague

Superstitions populaires (Education SD 15)

Les endriagues sont des créatures de la forêt semblables à des araignées. Ils peuplent les marais et les forêts car ils apprécient l'humidité et les herbes hautes. Plus longs que hauts, ils se déplacent sur quatre pattes et sont difficilement repérables quand ils guettent leur proie sans bouger. Comme chez les kikimorrhes, ils se divisent en classes : les guerriers, plus nombreux, les ouvriers, moins communs, et les reines, très rares.

Trois ans parmi les endriagues

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 22)

S'il y a des cocons d'endriague, la Reine n'est pas loin. Commencé à détruire quelques un de ces cocons et elle apparaîtra rapidement. Il arrive que la Reine endriague enferme un humanoïde vivant dans ses cocons afin qu'il serve de repas chaud lors de leur éclosion.

La reine endriague se reconnaît facilement à la couleur particulière de son abdomen. Ou plus simplement encore à sa taille monstrueuse. Elle est territorialiste et cessera de vous poursuivre si vous fuyez de son territoire. Elle a pour habitude de rester sans bouger camoufler non loin de ses cocons.

L'utilisation de pièges, bombes comme ruche, rêve de dragon ou étoile dansante mais également de signs comme Ydern sont recommandés afin de la ralentir et d'endommager sa carapace un maximum avant de l'attaquer de front. Elle n'hésitera pas à vous charger ou vous jeter un venin toxique.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Morsure	17	P	10d6	10	-	Poison 100%, Saignement 50%	1
Griffes	20	T	5D6	20	-	Poison 50%, Saignement 25%	2

Capacité : Bond

Elle n'a qu'une armure de 10 au niveau du dos et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.

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 à -4 infligeant 10d6 dégâts et projetant la cible à 8 mètres

Capacité : Projection de venin

La reine Endriague peut cracher du venin sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 4d6 points de dégâts qui ont 100% de chances de provoquer un empoisonnement.

Capacité : Camouflage

Elle bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

Point faible :

La reine Endriague n'a qu'une armure de 15 au niveau du dos et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.

« Confondre un bourdon Arachas et une reine Endriague sera sûrement votre dernière erreur. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Reine Endriague	Vert	+15 points de santé	22	Abdomen violet

Décoction	Formule	SD	Effet
Reine Endriague		18	+2 Dégât par tranche de 10 ENC.

Trophée +3 PA

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr // Illustration : Christof Grobelski