

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

Armure	20
Régénération	0

Résistances	
Tranchants, Perforant	
Immunités	
Poison, renversement	

Vulnérabilité	
Huile contre les Insectoïdes	

Esquive (base)	17
Repositionnement (base)	15
Blocage (base)	18

Récompense	
1200 couronnes	

Butins	
Nerf de kikimorrhé royale	
Chitine 1d6	
Extrait de venin 1d6	
Pince de monstre 1d6	



Fort
Difficile

Intelligence
Sauvage

Sens
Nyctalopie
Améliorée

INT	1
RÉF	12
DEX	11
COR	15
VIT	3
EMP	1
TECH	1
VOL	8

ÉTOU	10
COU	15
SAUT	2
END	80
ENC	200
RÉC	12
PS	120

Taille	4 à 5m
Poids	2000 kg
Environnement	Lieux calmes, sombres et humides.
Organisation	Entourée de Kikimorrhé soldats et ouvriers

Reine Kikimorrhé

Superstitions populaires (Education SD 18)

Les sorciers connaissent des centaines de façons de combattre les monstres. En abordant la reine d'un essaim de kikimorrhés, une seule méthode est efficace — courir comme le vent. Avec cette tactique, il est difficile de tuer la bête, mais elle garantit la survie, ce qui est une sorte de victoire.

– Comment éviter une mort monstrueuse, Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Certains savants prétendent que les kikimorrhes se comportent comme des fourmis. Elles sont divisées en ouvrières, qui accomplissent tous les travaux, et en guerrières, qui les protègent. Dans une colonie de kikimorrhes, la vie est axée autour d'une grande femelle qui procréé en permanence. Le paysage qui entoure la résidence de la reine kikimorrhe ressemble à un désert. Il n'y reste que les squelettes des malheureuses créatures qui n'ont pas pu s'enfuir à temps. On n'y entend pas même chanter un oiseau.

La reine kikimorrhe se déplace très lentement, C'est son unique faiblesse. Elle est immunisée contre tous les effets. Sa carapace très épaisse la rend difficile à blesser. Un seul de ses coups peut projeter et tuer un homme. La reine comme les autres Kikimorrhe ont une mauvaise vue et se repère à l'odeur ainsi qu'aux vibrations du sol.

Un combat direct avec la Reine est signe d'une mort prématurée et douloureuse. Il serait plus simple et moins risquer de faire exploser son repère et espérer qu'elle périsse dans l'éboulement de son antre.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	20	T	6D6	15	-	Perforation, Poison 50%, renversement 25%	3
Morsure	17	T	9D6	10	-	Perforation, Poison 100%, Saignement 75%	1

Capacité : 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.

Capacité : 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.

Capacité : Enfouissement

En guise d'action de mouvement, Elle peut s'enfouir dans le sol et avancer au rythme de 4 mètres par round. S'il utilise son round complet pour s'enfouir, il peut se déplacer de 8 mètres. Elle peut s'enterrer dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche il ne peut pas traverser la roche. Quand le monstre surgit juste sous les pieds d'un adversaire, celui-ci doit effectuer un jet d'Athlétisme (SD 12). S'il échoue, il tombe au sol.

Capacité : Bond

Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Capacité : Chef de meute

Bien souvent, un chef peut se trouver à la tête d'une meute de créatures. Tant que celui-ci est en vie, toutes les créatures de la meute gagnent un bonus de +4 en Courage. Le chef de meute est aussi capable de donner des ordres simples au reste de la meute comme « va ici », « attaque par-derrière » ou « attends ».

« Beaucoup d'insectoïdes forment une population matriarcale des plus sanguinaires. – Jan d'Ehle »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Reine Kikimorrhe	Vert	+1 COR	20	Peau écaillée

Décoction	Formule	SD	Effet
Élixir Courroux de kikimorrhe	 Nerf de kikimorrhe royale	18	Permet au sorcier d'améliorer sa caractéristique d'endurance. Il lui permet de consommer de la viande de monstre crue. Les organes consommés restaurent la vitalité, mais intoxiquent le sorcier.

Trophée	Ne se fait plus attaquer par les Kikimorrhe.
---------	--