Étude non-exhaustive sur les kitins des profondeurs (KoD)

par le Collectif d'Étude des Kitins (CEK)

Caractéristiques des KoD

Les invasions de KoD contiennent 150 kitins environ et débarquent par vagues au fur et à mesure que les KoD se font exterminer. Ces invasions sont plus régulière qu'il y a quelques années mais sont moins intenses.

Ces KoD sortent d'une butte qu'il est nécessaire de faire s'écrouler grâce aux attaques magiques pour les sceller une fois la quasi totalité des KoD exterminés. Ces buttes sont semblables par leur aspect à celles des kitins classiques. Ces invasions sont composées de la totalité des kitins dit agressifs déjà répertoriés (kipucka, kinrey, kirosta, kipesta, kidinak, kincher), hormis l'absence notable de kizarak. Ils existent en deux types : ceux que nous appelons les terribles (816 de dommage), et les atroces (1044 de dommage).

Si on se base sur le tableau des caractéristiques des kinchers classiques déjà établi par le SKA, que je reproduis ci-dessous, en se basant uniquement sur leur attaque, les kinchers KoD sont de niveau 201 et 255. Ceci dit, les autres kitins ont la même attaque. Or, les kidinaks ou les kirostas classiques par exemple, ont un quotient d'attaque fort (+55), mais pas ici. Les KoD ont l'air d'avoir le même quotient d'attaque (+41), peu importe leur type. Il faudra cependant d'autres analyses pour le confirmer.

KINCHERS					
lvl	name	strike		vitality	
126	effroyable dreaded	444		7481	
136	maître master	484	+ 40	8003	+ 522
147	chevronné veteran	525	+ 41	8550	+ 547
157	vorace hungry	607	+ 82	9639	+ 1089
169	irrité nettled	646	+ 39	10176	+ 537
179	enragé incensed	687	+ 41	10728	+ 552
189	tout puissant migthy	728	+ 41	11271	+ 543
199	charismatique awsome	809	+ 81	12309	+ 1038
218	épouvantable gruesome	848	+ 39	12826	+ 517
228	lacérant lacerating	889	+ 41	13337	+ 511
238	tueur killer	930	+ 41	13840	+ 503
248	grand great	1012	+ 82	14880	+ 1040

Ces kitins repèrent leur proie à une distance minimale de 33 mètres (probablement plus, un kincher KoD attaquant à 46 m au moins et un kinrey KoD à 42 m). Cela est beaucoup plus important que chez les kitins classiques. En effet, un kincher classique attaque à 21 m. La distance est ici plus que doublée.
Leur vitesse de déplacement est plus rapide qu'un homin mais n'a pu être mesurée pour l'instant. Ils sont capables d'accélération fulgurante.

Les kirosta ont une résistance de 40 % au tranchant et lancent des attaques de poison de +15 dégât/seconde (comme des kirostas classiques). Les kinrey ont une résistance de 60 % au tranchant (idem, comme des kinreys classiques). Si on se base sur ces deux exemples, au niveau résistance, on est donc a priori sur du kitin classique.

Les KoD attaquent absolument tout ce qui passe à leur portée. Aucun animal ni aucune plante n'est délaissé, hormis les rois et leurs gardes. Ils délaissent leur proie quand une autre cible vient à passer plus près d'eux, ce qui témoigne d'un comportement frénétique. Par ailleurs, agacer un KoD est très difficile. Une fois qu'il attaque une proie, rien ne peut l'en détourner, sauf si une proie vient à passer plus près de lui encore.

Une technique pratique pour les semer consiste donc à passer à côté d'une autre cible pour que le KoD l'attaque à notre place. Mais si l'un de vos compagnons est pris pour cible, vous aurez beau tenter d'agacer le KoD, il ne lâchera pas sa proie. Le mieux est de se placer directement à son contact et de faire reculer votre compagnon pour que le KoD le lâche et vous attaque à la place.

Lors des nettoyages des invasions de KoD, une tactique qui a fait ses preuves est de placer en avant deux guerriers lourdement armurés et chargés de faire venir sur eux les kitins, soutenus par des mages suffisamment en retrait pour ne pas se faire agresser par les kitins. Un guerrier peut soutenir environ 3 à 4 kitins. En théorie il pourrait en avoir jusqu'à 6, mais en pratique, il y a toujours des kitins qui ne semblent pas voir les guerriers et foncent alors sur les mages.

Il a également été noté une relativement bonne résistance des ploderos contre les KoD dans le canyon interdit, ceux-ci ayant permis de lutter contre l'invasion pratiquement à eux seuls.

Les KoD sont insensibles aux champs de goo mais reculent toutefois quand on s'y enfonce trop profondément pour les fuir. A une certaine létalité de la goo, ils semblent donc y être sensibles.

Répartition des KoD (atysgraphique et saisonnale)

Les KoD ont désormais un ensemble de spots où ils établissent le tunnel d'où ils émergent. Ces spots sont maintenant a priori tous répertoriés sur la carte ci-jointe. Les nombres entre parenthèses indiquent leur occurrence pendant quelques années de Jena, mais ne témoignent en aucun cas des probabilités actuelles, le relevé des occurrences ayant été arrêté au bout de quelques temps pour ne garder que l'emplacement des spots. Pourquoi ces endroits ? Aucune réponse satisfaisante n'a pu être apportée pour l'instant par le CEK. On peut remarquer par exemple que certaines régions sont épargnées, sans pour autant y voir de lien entre ces régions. On peut toutefois constater que les lacs et la forêt ont plus de spots que la jungle et le désert. Peut-être un lien avec leur relativement plus grande proximité avec les Anciennes Terres ? Par ailleurs, certains spots sont plus utilisés que d'autres. Peut-être des endroits plus fragiles de l'écorce ? Enfin, les spots ont une certaine tendance à être près des falaises. Aucun spot n'a été répertorié dans les Primes Racines.

Un début d'étude sur l'occurrence des attaques suivant la saison semble montrer plus d'invasion en hiver (8/22) et en été (7/22) et moins au printemps (3/22) et en automne (4/22). Cependant, l'étude en est encore au commencement et n'est pas statistiquement valide.

Azazor Eridlo Mirihus, pour le CEK