

## XENOMORFO LURKER

CR  
3

XP  
800



Aberração Média - Neutro

Inic +6; Sentidos: blindsight 36m; Percepção +8

### DEFESA

HP 40

EAC 14; KAC 16

Fort +5; Ref +5, Vontade +4

Habilidades Defensivas sangue ácido, borrito ácido; Imunidade ácido, frio e vácuo

Fraqueza Vulnerabilidade à fogo

### ATAQUE

Deslocamento: 15m

Corpo a corpo Mordida, +11 (1d8+8P) ou Duas Garras +7, (2d6+8S mais agarrar), ou cauda +11, (2d10+8)

Espaço 1,5m Alcance 3m (apenas cauda)

Habilidades Ofensivas Agarrar, Mandíbula Interna

### ESTATÍSTICAS

For +4; Des +2; Con +1; Int -4; Sab -2; Car -2

Perícias Acrobacia +13, Atletismo +8, Furtividade +13 (+18 na colmeia)

Feitos Improved initiative\*, cleave\*

Idioma Nenhum

Outras habilidades Aderência, Stalker

Equipamentos Nenhum

### ECOLOGIA

Ambiente Qualquer um

Organização Solitário ou pequenos grupos (1d4)



### HABILIDADES ESPECIAIS

**Sangue Ácido (Ex)** O sangue do Xenomorfo é altamente ácido. Sempre que sangrar, o sangue queimar quase qualquer substância e causará 1d6 pontos de dano. O sangue continuará a queimar durante 1d6 + 6 rodadas, causando dano a cada rodada. Atacar o Xenomorfo com armas naturais é uma ideia muito ruim.

**Borrifo Ácido (Ex)** Sempre que o Xenomorfo é atingido por qualquer tipo de ataque que cause mais de 10 pontos de dano em um único acerto, o sangue terá a chance de atingir alguém próximo. O borrito ácido tem um raio de 3m e para aqueles que estão presos na área de seu efeito é permitido teste de salvamento em Reflexo (CD 10) para evitar o dano. Se o salvamento falhar, a vítima sofrerá 1d6 de dano por rodada, por 1d6 rodadas.

**Aderência (Ex)** O Xenomorfo é capaz de se mover em sua velocidade total ao longo de qualquer superfície.

**Agarrar (Ex)** Quando o Xenomorfo estiver dentro do alcance de uma colmeia, muitas vezes tentará agarrar e arrastar uma vítima para dentro dela para ser transformado em casulo e incubada. A criatura deve fazer um ataque de garra, causando danos normais. Se o ataque for bem sucedido, atingindo a KAC +4 do alvo, a criatura automaticamente lida com o inimigo como uma ação livre. (Se atingir o alvo com KAC +13, ele agarra o alvo). Se for bem sucedido, a criatura arrastará a vítima para dentro da colmeia para ser usada como hospedeiro. A vítima pode tentar libertar-se enquanto agarrada, exigindo uma fuga bem-sucedida (usando a perícia Acrobacias). Se a vítima se tornar "problemática", a criatura pode optar por morde-la para tornar o alvo mais "dócil".

**Mandíbula interna (Ex)** Possuindo um "maxilar" adicional, a criatura pode optar por usar esse ataque. Normalmente, ele usará isso em um alvo agarrado, ou pode optar por usar isso além da mordida. A mordida causa um dano um pouco menor (1d6 + 5S), mas é mais preciso. A criatura tem um +11 com esse ataque em particular, e se o alvo estiver agarrado, o bônus é +14.

**Arma Natural (Ex)** Não pode ser desarmado.

**Stalker (Ex)** O Xenomorfo é um predador quase perfeito. Como tal, ganha um bônus racial de +5 rolagens furtivas e, sempre que a criatura está em uma colmeia, esse bônus aumenta para +10.

**Vulnerabilidade à fogo (Ex)** A criatura tem poucas vulnerabilidades, e o fogo é uma. Sempre que encontrar fogo, a criatura terá um dano adicional de 50% (arredondado para o mais próximo) e sofrerá uma penalidade de -4 para qualquer salvamento envolvendo fogo.

O Espreitor é um tipo raro de Xenomorfo. Fisicamente, a criatura parece ser do mesmo tipo genérico do zangão, mas com uma diferença marcante - o crânio alongado tem uma cúpula clara, e o que parece ser um crânio humano sem olhos pode ser visto.

Aproximadamente um em cada vinte crescerá para tornar-se um espreitor. Eles são mais rápidos e mais resistentes do que o zangão padrão, capazes de resistir a um maior dano. Eles também são mais aptos a permanecer escondidos da visão, tornando-os caçadores ainda mais mortais.

Ao contrário dos zangões, que atacarão para incapacitar as vítimas para serem usadas como hospedeiros para a próxima geração de Xenomorfos, esses monstros raramente tentam capturar - em vez disso, eles parecem ter um amor pela caça e desejo de matar.

Ficha do site **D-infinity**, criação de Chris Van Deelen, traduzida e adaptada pela **Confraria de Arton**

## Feitos

### **Cleave** (Combate)

Você pode atacar dois inimigos adjacentes com um único balanço.

**Pré-requisitos:** For 13, bônus base de ataque + 1.

**Benefício:** Como ação padrão, você pode fazer um único ataque corpo a corpo contra um inimigo ao seu alcance. Se você acertar, você lida com os danos de forma normal e pode fazer um ataque corpo a corpo adicional (usando seu bônus base de ataque completo) contra um inimigo que seja adjacente ao primeiro e também ao seu alcance. Você pode fazer apenas um ataque adicional por rodada com esse feito. Quando você usa esse feito, você recebe uma penalidade de -2 à sua Classe de Armadura até seu próximo turno.

### **Improved Initiative** (Combate)

Seus reflexos rápidos permitem reagir rapidamente ao perigo.

**Benefício:** você ganha um bônus de +4 para testes de iniciativa.

