

XENOMORFO ESCORPIÃO

Xenomorph
Scorpion

CR
2

XP
600



Aberração Grande - Neutro

Inic +6; Sentidos: blindsight 36m; Percepção +5

DEFESA

HP 25

EAC 13; KAC 15

Fort +4; Ref +4, Vontade +3

Habilidades Defensivas Sangue Ácido, Borrifo Ácido Imunidade ácido, frio e vácuo

Fraqueza Vulnerabilidade à fogo

ATAQUE

Velocidade 15m

Corpo a corpo Mordida +10 (1d8+6 Pf), duas Garras +6 (2d6+6 Ct mais agarrar) ou Cauda +10 (2d8+6 Ct e veneno)

Espaço 1,5m Alcance 3m (apenas cauda)

Habilidade ofensivas Agarrar, Mandíbula internar, Cauda venenosa

ESTATÍSTICAS

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

Perícias Acrobacia +12, Atletismo +7, Furtividade +12 (+17 na colmeia)

Feitos Iniciativa Aprimorada, Trespasar

Idioma Nenhum

Outras Habilidades Aderência, Furtividade

Equipamentos Nenhum

ECOLOGIA

Ambiente Qualquer um

Organização Solitário e grupos pequenos (1d4), grupos médios (2d8), grupos grandes (3d12) e colmeia (10d6)

HABILIDADES ESPECIAIS

Sangue Ácido (Ex) O sangue do Xenomorfo é altamente ácido. Sempre que sangrar, o sangue queimará quase qualquer substância e causará 1d6+2 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 causa mais de 10 pontos de dano em um único acerto, o sangue terá a chance de atingir alguém próximo. O borrifo 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+2 pontos de dano por rodada, por 1d6 rodadas.



Aderência (Ex) O Xenomorfo é capaz de se mover em 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 a colmeia para ser transformada em casulo e incubada. A criatura deve fazer um ataque com as garras, causando dano normal. Se o ataque for bem sucedido atingindo KAC +4 do alvo, a criatura automaticamente agarra o inimigo como uma ação livre. (Se atingir os alvos KAC +13, ele agarra o alvo). Se for bem sucedido, a criatura arrastará a vítima para a colmeia para ser usada como hospedeiro. A vítima pode tentar libertar-se enquanto agarrada, exigindo uma fuga bem-sucedida (usando a perícia Acrobacia). Se a vítima se tornar "problemática", a criatura pode optar por morder 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 + 9 Ct), mas é mais preciso. A criatura tem um +15 com esse ataque em particular, e se o alvo estiver agarrado, o bônus é +18.

Arma Natural (Ex) Não pode ser desarmado.

Cauda Venenosa (Ex) O Escorpião pode escolher um dos três ataques quando usa seu ataque de cauda. Pode usar um veneno paralisante (salvamento em Fort CD 10). Se falhar, o alvo fica paralisado por 3d6 rodadas. Se o alvo conseguir escapar dos efeitos, o Xenomorfo pode atacar e envenená-lo novamente. Ele também pode optar por usar sangue ácido direto, e não há salvamento envolvido. O ácido causará 1d6+2 pontos de dano adicional por 1d6 rodadas. Finalmente, pode usar um veneno (baseado na força). Veja a página 415 do livro principal do Starfinder para mais informações.

Furtividade (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 ao 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.

Apelidado de "Escorpião" por aqueles que o encontraram, este tipo particular de Xenomorfo é um pouco mais difícil do que o zangão típico, mas não muito. Ele parece idêntico em todos os aspectos ao zangão, com a exceção da cauda, embora a única maneira de saber a diferença seja inspecionar a cauda ou ser atingida por ela!

A cauda é oca. Quando a cauda acerta em combate, o Xenomorfo injetará veneno na vítima, que é apenas um dos três tipos de efeitos. Pode usar veneno paralisante, destrutivo (baseado em força) ou simplesmente injetar ácido diretamente no corpo da vítima.

Como os zangões, essa criatura em particular é mais propensa a tentar capturar uma vítima e trazê-la de volta para a colmeia, para ser implantada, em vez de apenas ser morta.

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



Feitos

Iniciativa Aprimorada (Combate)

Seus reflexos rápidos permitem reagir rapidamente ao perigo.

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

Trespasar (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.