

## XENOMORFO TRITURADOR

Xenomorph  
Crusher

CR  
10

XP  
9600



Aberração Grande - Neutro

Inic +9; Sentidos: blindsight 36m; Percepção +19

### DEFESA

HP 50

EAC 23; KAC 25

Fort +12; Ref +12, Vontade +11

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

Fraqueza Vulnerabilidade à fogo, Vulnerabilidade pelo flanco

### ATAQUE

Velocidade 12m

Corpo a corpo Mordida, +22 (2d10+15P) ou duas garras +18 (3d4+15S mais agarrar), ou Abalar\*\*

Espaço 4,5m. Alcance 4,5m

Habilidade ofensivas Carga devastadora, Mandíbula interna

### ESTATÍSTICAS

For +8; Des +5; Con +3; Int -4; Sab -2; Car -2

Perícias Acrobacia +24, Atletismo +19

Feitos Improved initiative\*

Idioma Nenhum

Equipamentos Nenhum

### ECOLOGIA

Ambiente Qualquer um

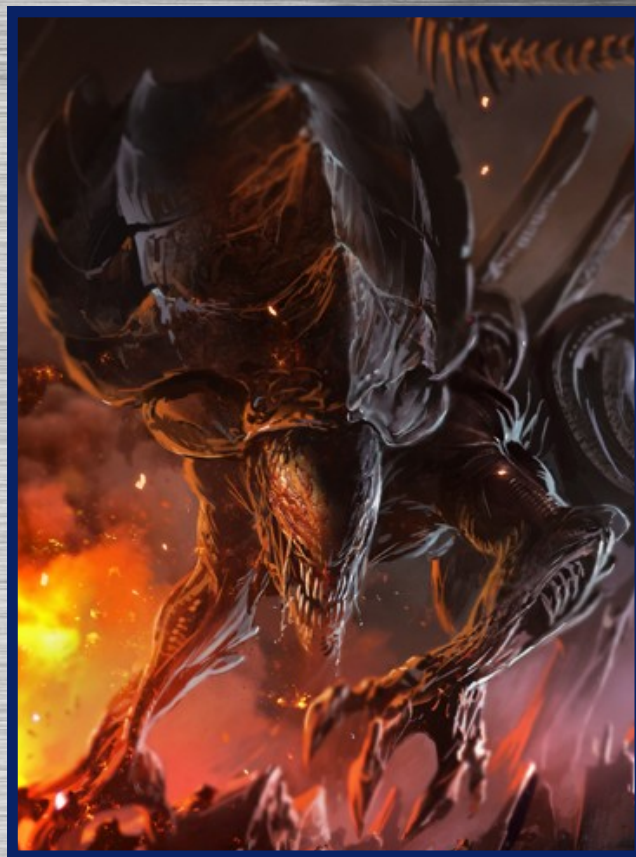
Organização Solitário

### HABILIDADES ESPECIAIS

**Sangue Ácido (Ex)** O sangue do Xenomorfo é altamente ácido. Sempre que sangrar, o sangue queimar quase qualquer substância e causará 1d6+10 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 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 17) para evitar o dano. Se o salvamento falhar, a vítima sofrerá 1d6+9 pontos de dano por rodada, por 1d6 rodadas.

**Carga devastadora (Ex)** Como uma ação de rodada completa, o Triturador pode realizar uma carga em qualquer alvo dentro de 18m de sua posição. A carga segue a regra padrão para atingir um



adversário e não pode haver obstruções no caminho ou a carga falha. Qualquer alvo atingido pela carga sofrerá 2d12 + 15 pontos de dano e deve fazer um salvamento de Reflexo (CD 17) ou não apenas será golpeado pelo ataque, mas derrubado 1d6 x 1,5m da sua posição atual.

**Vulnerabilidade pelo flanco** Na maior parte, a criatura é quase invulnerável para a maioria dos tipos de danos físicos, mas aqueles que conseguem atingi-lo por trás dele, encontrarão uma fenda literal na armadura. O EAC e o KAC são 4 pontos menos quando atacados por trás.

**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 (2d8 + 15 S), mas é mais preciso. A criatura tem um +27 com esse ataque em particular, e se o alvo estiver agarrado, o bônus é +30.

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

**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.



Esse tipo particular de Xenomorfo parece ser um cruzamento entre uma rainha, um canino e um pretoriano. A criatura é maciça, com facilidade chegando à 4,5m de comprimento e pesando várias toneladas. A criatura tem todos os aspectos fisiológicos padrão encontrados nas espécies e é incrivelmente resistente.

Com a quantidade de armadura móvel usada contra infestações, parece que o Triturador foi propositalmente projetado para combater essa vantagem. A criatura pode desferir um golpe devasta-

dor contra veículos, e isso tem provado ser a ruína para muitos que foram tolos o suficiente em tentar ir de igual para igual contra eles.

Ao contrário dos outros Xenomorfos, esta criatura se move exclusivamente em quatro patas e, devido ao seu tamanho e peso, não pode se agarrar a nenhuma superfície da mesma maneira que os outros de suas espécies podem. Eles nunca são encontrados dentro da colmeia, estão sempre do lado de fora, geralmente agindo como sentinelas.

## Regras Táticas

### Abalroar

Como uma ação adicional, você pode pilotar um veículo até sua velocidade máxima em uma linha reta em seu curso atual e tentar abalroar uma criatura ou objeto no final do movimento, resultando no dobro do dano causado pelo veículo ao Alvo e metade do dano de colisão do alvo ao seu veículo. O dano de colisão de um veículo e a CD de colisão estão listadas no item Ataque (Colisão) das estatísticas do veículo (consulte a página 228).

O movimento durante uma ação de abalroar tem todas as mesmas restrições que a ação da corrida e requer os mesmos testes de Pilotar. Se você falhar em qualquer teste de Pilotar durante o movimento, você não consegue atingir o alvo.

Se o alvo da ação de abalroar for uma criatura, ele pode impedir teste de salvamento em Reflexo contra a CD de colisão do veículo para evitar ser atingido. Se o alvo da ação de abalroar for outro veículo, o piloto do veículo de defesa pode tentar um teste de Pilotar para evitar ser atingido, com uma CD igual ao resultado de seu teste de Pilotar. (Página 279)

## Feitos

### Improved Initiative (Combate)

Seus reflexos rápidos permitem reagir rapidamente ao perigo.

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



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