

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	8
Survie (Int)	8
Esquive (Ref)	7
Bagarre (Ref)	5
Mêlée (Ref)	5
Furtivité (Dex)	8
Athlétisme (Dex)	7
Résilience (Cor)	6
Res magie (Vol)	4
Res contrainte (Vol)	9

Armure	0
Régénération	0

Résistances	
-	
Immunités	
Poison	

Vulnérabilité	
Feu	
Huile contre les insectoïde	

Esquive (base)	12
Repositionnement (base)	14
Blocage (base)	10

Récompense	
20 couronnes	

Butins	
Chitine 1d2	



Facile
Complexe

Intelligence
Sauvage

Sens
Nyctalopie

INT	2
RÉF	5
DEX	7
COR	3
VIT	7
EMP	2
TECH	1
VOL	4

ÉTOU	3
COU	24
SAUT	4
END	15
ENC	30
RÉC	3
PS	15

Taille	1,5m de long
Poids	4,5 kg
Environnement	Ruche
Organisation	Seul ou en groupe.

Face Hugger

Superstitions populaires (Education SD 8)

Les facehuggers, ces créatures rampantes et insidieuses, sont entourés de superstitions parmi les paysans. On croit que ces monstres naissent de la terre elle-même, sortant du sol la nuit pour s'agripper au visage des dormeurs et y implanter une malédiction. Pour s'en protéger, les villageois laissent des bols de lait cru et des morceaux de viande crue devant leur porte, croyant que le facehugger préférera ces offrandes aux êtres humains. On dit aussi que répandre des pétales de roses autour du lit ou suspendre un miroir au-dessus de sa tête peut empêcher la créature de se rapprocher. Les femmes enceintes sont particulièrement protégées, car on pense que le facehugger cherche des âmes non encore nées pour accomplir ses rituels macabres. Enfin, avant de se coucher, certains frottent de la poudre de charbon autour de leurs yeux et de leur bouche, espérant ainsi que la créature glissante ne trouvera pas son chemin.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 16)

Le facehugger est une créature conçue uniquement pour une seule tâche : implanter un embryon de xénomorphe dans un hôte. Ce parasite, d'apparence arachnoïde, est incroyablement rapide et agile, capable de se jeter sur sa proie en un éclair. Une fois qu'il s'est agrippé à sa victime, il utilise ses appendices pour étouffer toute résistance tout en introduisant un embryon à travers la gorge.

Les facehuggers sont vulnérables lorsqu'ils se déplacent à découvert, mais deviennent mortellement dangereux s'ils parviennent à s'attacher à un hôte. Leurs tissus sont résistants, et leur structure corporelle est capable d'absorber de nombreux dégâts avant de succomber. Leur sang, comme celui des autres formes de xénomorphes, est extrêmement acide et peut dissoudre le métal, ce qui en fait un danger même après leur mort.

Pour se protéger, il est recommandé d'éviter tout contact direct et d'utiliser des armes à distance. Le signe Aard peut les repousser assez loin pour éviter une attaque, mais il faut agir vite, car le facehugger peut changer de cible instantanément. Il est essentiel de ne jamais baisser la garde, car ces créatures attaquent en embuscade, souvent cachées dans les coins sombres ou en attente sous la surface. Si un facehugger réussit à s'attacher, le seul remède connu est une intervention magique extrêmement délicate, car tenter de l'enlever par la force entraîne presque toujours la mort de l'hôte.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Baiser de la mort	14	-	-	5	-	Implantation d'Embryon	1

Œuf à Face Hugger

Ces œufs contiennent un facehugger. Si une cible s'approche à moins de 4 mètres et échoue à un test de furtivité (SD 14), l'œuf s'ouvre, libérant le facehugger qui attaque le plus proche.

L'œuf a 15 PS et aucune armure. S'il subit des dégâts non causés par le feu, il éclabousse de bile caustique dans un rayon de 4 mètres et peut libérer un facehugger.

Capacité : Implantation d'Embryon


Le Facehugger bondit sur sa cible (Jet d'Athlétisme vs Jet de Défense). En cas de réussite, il dissout le casque avec son acide si besoin et s'accroche au visage de la victime, provoquant une suffocation immédiate. Sa queue s'enroule autour du cou, entraînant une perte de connaissance pour 1D6 heures, avant qu'un Chestbuster n'émerge en explosant la cage thoracique.

Capacité : Bond

La créature n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut, dont la distance en mètres est égale à la valeur de SAUT

« C'est sorti de l'œuf... et ça s'est jeté sur son visage »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Xénomorphe	Vert	+1 en Vitesse	18	Sang Acide

Décoction	Formule	SD	Effet
Xénomorphe		20	Inflige Douleur à n'importe quelle créature qui absorbe son sang

Trophée +1 SAUT

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr