

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



Armure	8
Régénération	0

Résistances	
Tranchant	
Immunités	
Poisons	

Vulnérabilité	
Feu	
Huile contre les insectoïde	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	15

Récompense	
100 couronnes	

Butins	
Chitine 1d4	
Griffes de Xéno 1d8 	
Langue de Xéno 	



Moyen
Difficile

Intelligence
Humaine

Sens
Nyctalopie

INT	1
RÉF	6
DEX	7
COR	8
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	6

ÉTOU	7
COU	21
SAUT	4
END	35
ENC	80
RÉC	7
PS	35



Taille	2,4m
Poids	130kg
Environnement	Proche civilisations
Organisation	Ruche

Xénomorphe Drone

Superstitions populaires (Education SD 10)

Les gens pensent que les xénomorphes sont des monstres venus d'un autre monde, une malédiction qu'il faut éradiquer avant qu'ils ne prolifèrent. Les paysans ont inventé toutes sortes de remèdes pour contrer l'invasion. Par exemple, ils recommandent de répandre des cendres de racines de mandragore autour de la maison, et de verser quelques gouttes d'argent liquide dans les points d'eau des environs. Quand on s'aventure dans les bois, il faut s'enduire la peau avec une décoction de feuille de sauge. Pour finir, vous devez brûler la viande de gibier avant de la consommer pour éliminer tous les œufs de xénomorphe. Eh oui, ils ont imaginé des solutions originales pour remédier à ce problème.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Les xénomorphes ne sont pas des créatures d'origine naturelle. Vous ne risquez pas d'en rencontrer dès que vous vous aventurerez dans des ruines ou des cavernes profondes. Lorsque vous combattez ces monstres, n'oubliez pas qu'ils peuvent se déplacer silencieusement et attaquer sans avertissement. Leur exosquelette renforcé les rend particulièrement difficiles à abattre et les prémunit contre le tranchant des armes blanches. Le sang acide qui parcourt le corps des endriagues les immunise contre la plupart des poisons.

Avant de partir en chasse, préparez-vous avec des bombes ruche et privilégiez le signe **Igni** dont ils sont vulnérables. Prenez soin de toujours rester en mouvement pour éviter de vous faire attraper et blesser par leurs griffes acérées. Vous n'aurez pas de mal à les terrasser une par une, mais le combat peut vite tourner en votre défaveur si vous vous laissez encercler par plusieurs d'entre eux à la fois. Ils peuvent s'accrocher à n'importe quelle surface. Si une ruche émerge, il faut impérativement l'anéantir, sans quoi elle risque de devenir une menace pour le continent.

Le drone naît d'un chestbuster après qu'un facehugger a fécondé un humanoïde. Le premier drone va chercher un endroit où créer une ruche, sécréter de la résine sur les murs où il pourra plus facilement se fondre, puis rechercher des victimes pour les transformer en œufs à facehugger afin de créer d'autres drones et enfin muter en Reine afin de pouvoir pondre directement des œufs à facehugger. Les drones vont chasser des proies à emprisonner vivantes dans la résine de la ruche devant un œuf à facehugger. Les guerriers défendront la reine dans la ruche.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	16	T	3D6	15	2m	Perforation, Saignement 50%	2
Morsures	14	P	5D6	5	-	Perforation, Saignement 100%	1
Queue	15	P/C	4D6+2	10	4m	Perforation amélioré, Saignement 75%	1

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.

Capacité : Camouflage
Les Xénomorphes ont un bonus de +5 en furtivité tant qu'ils sont immobiles dans leur ruche.

Variant Guerrier
Le Xénomorphe Guerrier est un variant du drone, plus grand et plus fort, qui garde la ruche. Il a un bonus de +2 en REF, DEX et VOL, +3 en Corps, +4 en VIT, +20 PV et une PA de 12.


Capacité : Bile caustique
Effectuer un jet base 13 contre une cible à 8 mètres qu'il asperge de bile caustique. Si la cible rate son action de défense, elle est empoisonnée, subit 3d6 dégâts sur une zone aléatoire de son corps et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1d10 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet qui lui a servi à bloquer subit 1d10 dégâts d'ablation. Il est impossible de parer cette attaque.

Capacité : Fureur
Lorsque la créature a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par round, une attaque par round et regagne 3 PS par tour

Capacité : Natation
Il utilise sa VIT normale lorsqu'il nage et peut utiliser la compétence Esquive/Evasion (REF) pour esquiver.

« Je ne vous mentirai pas sur vos chances de survie mais... vous avez ma sympathie »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Xénomorphe	Vert	+1 en Vitesse	20	Sang Acide

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

Trophée	+1 Vitesse
---------	------------