

## INSETO LANÇA ÁCIDO

Blister  
Bug

CR  
4

XP  
400



Aberração Grande - Neutro

**Inic** +5; **Sentidos:** Visão no escuro 18m; **Percepção** +10

### DEFESA

**HP 50**

**EAC** 16; **KAC** 18

**Fort** +5; **Ref** +6, **Vontade** +4

**Imunidade** frio, calor e vácuo

### ATAQUE

**Velocidade** 12m

**Corpo a corpo** Mordida +9 (1d6+5 Ct), Patas +9 (1d6+5 Pf)

**À distância** Jato de Ácido +12 (3d6+7 ácido)

**Espaço** 2m. **Alcance** 1,5m

**Habilidades Ofensivas** Jato de Ácido

### ESTATÍSTICAS

**For** +1; **Des** +5; **Con** +3; **Int** 0; **Sab** 0; **Car** -2

**Perícias** Atletismo +8, Furtividade +6, Percepção +10, Sobrevivência +10

**Talentos\*** Trespassar

**Idioma** Nenhum (Telepatia entre os da mesma espécie)

**Equipamento** Nenhum

### ECOLOGIA

**Ambiente** Qualquer um

**Organização** Pequenos grupos (1d6) e grupos médios (2d8)

### HABILIDADES ESPECIAIS

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

**Jato de Ácido (Ex):** o inseto lança ácido pode lançar uma rajada de ácido afetando toda uma área. Ele realiza um lançamento de ácido à cada 4 rodadas à uma distância de até 10m e em uma área de 4m quadrados, causando 3d6+7 de dano ácido. Todos os alvos dentro da área atingida sofrerão dano. Os alvos devem realizar um teste de salvamento em Reflexo CD 25. Sucesso significa que o alvo escapou da rajada e não recebe dano algum. Falha significa que o alvo sofre o dano ácido (3d6+7) e mais 1d6 por 2d5 rodadas até que o ácido seja neutralizado. O ataque ignorará toda cobertura, à não ser cobertura total.

**Instabilidade (Ex):** sempre que o inseto lança ácido sofrer um acerto crítico ele deverá realizar um teste de Fortitude (CD 16). Uma falha significa que o ataque sofrido desencadeou uma reação interna desestabilizando-o quimicamente e provocando sua explosão, destruindo-o e causando 3d6 pontos de dano ácido à qualquer algo até 3 metros dele. Um teste de Reflexo (CD 12) bem sucedido livrará alvos próximos do dano.





O inseto lança ácido é o perigo mortal em forma de um monstro. Ele é uma versão modificada e mais rara de um inseto lança fogo, sendo praticamente impossível distingui-los à não ser pela coloração um pouco mais escura. Embora não seja tão imponente quando o inseto guerreiro e nem esteja diretamente no front dos combates, ele é uma peça estratégica importante. Seletivo no momento de escolher alvos e combates, sua utilidade é mais centrada em ataques à estruturas e veículos. Ele prefere agir em grupo e junto de insetos voadores, e misturados em meio à tropas de insetos lança fogo. Sempre que estiver em desvantagem ele recuará para encontrar apoio em outros insetos de infantaria.



## Feitos

### Trespassar (Combate)

Você pode golpear dois adversários adjacentes com um único movimento.

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

**Benefício:** Como uma ação padrão, você pode realizar um único ataque corpo a corpo contra um adversário em seu alcance. Se acertar, você causa dano normalmente e pode realizar um ataque corpo a corpo adicional (utilizando seu bônus base de ataque total) contra um adversário que estiver adjacente ao primeiro e também em seu alcance. Você pode realizar somente um ataque adicional por rodada com este talento. Quando utiliza este talento, você sofre -2 de penalidade em sua Classe de Armadura até seu próximo turno.

