Pavouk obří, běžec

Životy: 20
Úroveň: 3
Atributy: Sil 12 (+1) Obr 18 (+4)
Odo 11 (+0) Int 0 (-5) Char -
Pohyblivost: 50
Velikost: A
Útok: (1+3/+2+1) = 5/+2 (kusadla)
Obrana ZO: (4+5) = 9 (skelet)
OČ: (4+5+1) = 10 (skelet)
Schopnosti: Sehranost, vidění ve tmě, úprk
Imunity: Ovlivnění mysli
Dovednosti: Atletika (4), Hbitost (7), Výdrž (2)
Četnost: 4-24 (4k6)
Výskyt: Jeskyně, Katakomby, Ruiny, Hvozdy
Typ: Hmyz
Kořist: Oči nočního tvora
Zkušenosti: 250

Pavouk obří, běžec patří k menším, zato hbitějším členům rodu pavouků obřích. Vyskytují se v početných hejnech a jejich hlavní silou je sehranost se kterou loví, hejna obvykle čítají 15 jedinců, jsou běžné i větší skupiny, ale často pak dochází k rozdělení na menší oddělky kvůli dostupnosti potravy v teritoriu. Pokud je potravy dostatek mohou se na krátkou dobu objevit početná hejna čítající několikanásobek obvyklého počtu. S úbytkem potravy dojde opět ke tvorbě menších oddělků.

Boj shrnutí:

Pavouci odhadnou nejslabší kusy kořisti a na tu směřují své útoky. Typicky útočí taktikou udeř a uteč (akce krok a útok, a následně využijí krátkou akci úprk).

Zvláštní schopnosti

Sehranost (pasivní)

Každý pavouk získá v daném kole bonus rovný počtu pavouků, kteří již na kořist v daném kole útočili. (První pavouk je tedy bez bonusu, druhý má bonus +1, třetí +2 atd.) Tato schopnost je limitovaná pouze počtem útočících pavouků, a tudíž se na ni nevztahuje omezení za přesilu dle pravidel.

Vidění ve tmě (pasivní)

Pavouk vidí ve tmě na vzdálenost 30 sáhů.

Úprk (krátká pohybová akce)

Běžci jsou neobyčejně rychlí a obratní, dokážou proto v krátké akci ustoupit až o 5 sáhů rovně dozadu.

Pavouk obří, jeskynní

Životy: 30
Úroveň: 5
Atributy: Sil 12 (+1) Obr 18 (+4)
Odo 11 (+0) Int 0 (-5) Char -
Pohyblivost: 24
Velikost: A
Útok: (1+3/+2+2/+1)=6/+3 (Kusadla)
Obrana ZO:(4+6+1)=11 (Krunýř)
OČ:(4+6+2)=12 (Krunýř)
Schopnosti: Chitinový krunýř, vidění ve tmě
Rezistence: -
Imunity: Ovlivnění mysli
Slabiny: Světlo
Dovednosti: Atletika (5), Hbitost (7), Výdrž (3)
Četnost: 1-6 (1k6)
Výskyt: jeskyně, doly a šachty
Typ: hmyz
Kořist: oči nočního tvora, chitinový krunýř
Zkušenosti:

Tento druh pavouka bývá označován jako světloplachý, neboť se údajně bojí ostrého světla. To však není tak úplně pravda. Jeho oči jsou dokonale přizpůsobeny životu v temnotě podzemních chodeb, a proto ho přímé světlo snadno oslepí. Přesto světlo sám vyhledává, protože dobře totiž ví, že kde se svítí, tam se nachází i kořist. Nejčastěji jde o nic netušící trpasličí horníky.

Přímé či ostré světlo ho oslepuje, čímž získává nevýhodu −5. Alchymistický předmět Černé světlo na něj působí ještě silněji a dokáže ho paralyzovat na 1k6/2 kol.

Boj shrnutí:

Pavouk jeskynní je vytrvalý a trpělivý lovec. Jakmile objeví kořist, vydá se za ní a pronásleduje ji spletitými podzemními chodbami a důlními šachtami. Neúnavně doráží na ty, kteří se vzdálí od zdroje světla, a trpělivě vyčkává na okamžik, kdy v jejich lampách dojde olej.

Zvláštní schopnosti

Chitinový krunýř (pasivní)

Chitinový krunýř funguje jako primitivní pancíř, který je obtížný proseknout, či prorazit. Zranění sečnými nebo bodnými zbraněmi se tak vždy snižuje o 3.

Vidění ve tmě (pasivní)

Pavouk vidí ve tmě na vzdálenost 50 sáhů.

Pavouk obří, plivač

Životy:	50	
Úroveň:	6	
Atributy:	Sil 20 (+5)	Obr 10 (+0)
Odo 16 (+3)	Int 0 (-5)	Char -
Pohyblivost:	40	
Velikost:	C	
Útok:	(5+5/+3+2/+1)=12/+4 (Kusadla)	
Obrana	ZO:(0+7+1)=8 (Skelet) OČ:(0+7+2)=9 (Skelet)	
Schopnosti:	plivnutí	
Rezistence:	-	
Imunity:	Ovlivnění mysli	
Slabiny:	-	
Dovednosti:	Atletika (9), Hbitost (3), Výdrž (5)	
Četnost:	2-12 (2k6)	
Výskyt:	Lesy, hvozdy	
Typ:	Hmyz	
Kořist:	oči nočního tvora, snovací žlázy	
Zkušenosti:		

Pavouk obří, plivač patří k mohutným zástupcům rodu pavouků obřích. Na rozdíl od svých příbuzných, kteří spoléhají především na rychlost nebo početní převahu, se plivači specializují na znehybnění kořisti pomocí lepkavých vláken, které z bezpečné vzdálenosti vystřelují na svou oběť. Vzhledem ke své velikosti preferují řidší lesy a hvozdy, své hnízda si ale staví i v prostorných jeskyních odkud se vydávají na lov. Kvůli své velikosti a počtu hejn poměrně často a rychle mění své loviště, jsou zaznamenány případy, kdy tlupy těchto pavouků podnikaly nájezdy na osamocené vesnice poblíž hvozdů.

Boj shrnutí:

Plivači jsou v boji schopní vrhat své sítě, ty využívají ke znehybnění postavy a následného útoky na nehybnou postavu. Mohou se také pokusit znehybnit větší hrozby a zaměřit se na snazší kořist.

Zvláštní schopnosti

Plivnutí sítě (1 za 3 kola)

Pavouk vystřelí své sítě ze snovacích žláz, a to až na vzdálenost až 15 sáhů. Aby se postava vyhnula znehybnění musí uspět v ověřovacím hodu hbitost (Obr) pavouka vs. Hbitost (Obr). Pokud postava neuspěje je znehybněná, brání se pouze ZO, nemůže útočit a útoky vedené na ni mají výhodu +5. Postava se může vyprostit hodem na Atletiku (Sil) vs. Původní hod na Hbitost (Obr) pavouka, takový pokus zabere dlouhou akci. Obtížnost vyproštění se snižuje o 3 za každý úspěšný útok vedený na znehybněnou postavu, protože dochází k přetrhávání vláken. Polití sítí tvrdým alkoholem snižuje past o 5.

Vidění ve tmě (pasivní)

Pavouk vidí ve tmě na vzdálenost 30 sáhů.