Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	12 / +1
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	12 / +1
Charyzma	18 / +4

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	13
Zaskoczona	15

Bez zbroi, ale w tunice z pajęczyny

Punkty życia	35
Inicjatywa	+1
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Manewry

CMB	+4
CMD	17

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+5

Ofensywa

Atak	ugryzienie wielkiego pająka
Trafienie	+5
Obrażenia	1k8+4+trucizna
Krytyk	x2

Atak	rapierem
Trafienie	+4
Obrażenia	1k6+1
Krytyk	18-20 / x2

Atak	ugryzienie pajączka
Trafienie	+6
Obrażenia	1k3+trucizna
Krytyk	x2

Atak	długim łukiem
Trafienie	+4
Obrażenia	1k8
Krytyk	x3

Atak	Chmary
Obrażenia	1k6+6

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+5
Ukrywanie się	+5
Dyplomacja	+8
Pływanie	+5
Percepcja	+5
Wspinaczka	+5
Medycyna	+5
Akrobatyka	+5
Zastraszanie	+10
Blef	+8
Przetrwanie	+5
Jeździectwo	+5
Opieka nad zwierzętami	+11
Przebranie	+8
Rzemiosło (tkanie)	+5
Wiedza (arkana)	+5
Wiedza (natura)	+5
Wiedza (religia)	+5
Wiedza (historia)	+5
Wiedza (plany)	+5
Wiedza (inżynieria)	+5
Wiedza (podziemia)	+5

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Aklo, Sylvan, Druidyczny

Rozumny pająk: choć w jednej ze swoich form wyglądasz podobnie do człowieka to nie liczysz się jako humanoid w przypadku efektów tego wymagających (np. Zauroczenie Osoby) a jesteś traktowany jako Robactwo (vermin)
- nie musisz nigdy spać, choć odpoczynek jest ci potrzebny
- widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60ft)
- potrafisz używać bronie proste oraz żołnierskie i lekkie oraz średnie pancerze i tarcze, choć używanie metalowych pancerzy jest dla ciebie niezwykle nieprzyjemne z jakiegoś powodu

Wpływ: choć normalnie bezmyślne robaki (mindless vermin) są odporne na różnego rodzaju wpływy, to jesteś w stanie używać przeciwko nim Zastraszania, np. aby je przestraszyć albo wymusić krótkotrwałe posłuszeństwo oraz Opieki nad zwierzętami w celu tresury

Dotyk Strachu: jako akcja standardowa możesz wykonać atak wręcz (z tym samym modyfikatorem jak przy ataku rapierem lub ugryzieniu) przeciwko Dotykowej Klasie Pancerza żyjącego celu aby wywołać w jego umyśle wizję pożarcia żywcem przez pająki co zwykle zadaje mu k6+6 obrażeń

Tunika z pajęczyny: w ramach specjalnej akcji błyskawicznej aby objawić lub ukryć swoją pajęczą naturę możesz m. in. utkać wokół siebie pancerz z pajęczej nici który daje ci bonus +3 do Pancerza (już wliczone), ale też sprawia że trafienie cię atakiem wręcz lub inne celowe dotknięcie cię sprawia, że wróg musi zdać test Refleksu ST 12 albo zostanie oplątany pajęczyną (entangled).
- zmniejszy to jego Prędkość o połowę, uniemożliwi bieganie lub szarżowanie oraz da mu karę -2 do trafienia i -4 do Zręczności
- w przypadku użycia broni lub innego przedmiotu użytkownik ma opcję wypuścić go aby uniknąć oplątania (wtedy przykleja się on do ciebie)
- odzyskanie przedmiotu lub uwolnienie się z nici wymaga zdanego testu Siły lub Uwalniania się z ST 14 wykonanego jako akcja ruchu

Płaszcz z pająków: w ramach specjalnej akcji błyskawicznej aby objawić lub ukryć swoją pajęczą naturę możesz m. in. sprawić aby pokryły cię iluzyjne pająki co utrudnia trafienie cię bronią zasięgową (20% szans nie trafienia nawet przy udanym teście ataku, efekt podobny do bycia we mgle). Atakujący ciebie ma prawo do testu Siły Woli ST 15 aby zignorować ten efekt przy danym ataku
- jako akcja standardowa możesz zrezygnować z tej ochrony aby w kratce obok stworzyć małą Chmarę pająków wypełniająca jedną kratkę, której możesz wydawać polecenia jako akcję ruchu. Mają one 10 punktów życia, Prędkość 20ft (ale wspinają się bardzo dobrze) i Klasę Pancerza 15. Atakują one z reguły wszystkie istoty poza tobą będące w ich kratce, automatycznie trafiając i zadając k6+6 obrażeń. Przy trafieniu wymagają też wykonania testu Wytrzymałości DC 15 albo cel straci akcję standardową w swojej turze
- Kiedy atakują cel, może on wykonać test Siły Woli ST 15 aby w pełni je zignorować na 1 turę. Istoty odporne na efekty wpływające na umysł są automatycznie odporne na ich ataki.
- przy zniszczeniu /wybiciu możesz odtworzyć Płaszcz po k4 turach

Wspomagany skok: w ramach specjalnej akcji błyskawicznej aby objawić lub ukryć swoją pajęczą naturę możesz m. in. stworzyć w nadgarstkach widmowe gruczoły pozwalające jako akcja błyskawiczna na stworzenie do 9 metrów jedwabnej liny w wolnej dłoni. W ramach jej stworzenia możesz od razu wystrzelić ją w kierunku dowolnej powierzchni w zasięgu i jej koniec tam przykleić
- Mając przyczepioną linę możesz jako akcja ruchu przenieść się na dowolne puste pole znajdujące się w jej zasięgu a do którego możesz fizycznie się dostać. Jeżeli obok ciebie lub obok miejsca docelowego znajduje się jakakolwiek wroga istota to musisz wykonać test Akrobatyki przeciwko ich CMD. Porażka oznacza, że kończysz ruch przewrócony (prone) w kratce obok istoty której CMD nie pokonałeś
- Lina rozpuści się po 4 turach albo kiedy ją wypuścisz, zależy co nastąpi pierwsze
- Zdolność tak nie działa w formie Chmary

Ulubieniec: w ramach specjalnej akcji błyskawicznej aby objawić lub ukryć swoją pajęczą naturę możesz m. in. sprawić aby gdzieś po tobie zaczął chodzić malutki widmowy pająk który jest twoim ulubieńcem.
- w swojej turze możesz mu kazać aby przeniósł się o do Twoją Prędkość w dowolną stronę bez wywoływania ataków okazyjnych, ale też nie umożliwiając flankowania
- jako akcja błyskawiczna możesz wskazać dowolną istotę którą widzisz w polu w którym się on znajduje aby ją zaatakował z łącznym bonusem +5 do trafienia i zadał przy trafieniu k4+1 obrażeń
- alternatywnie może on rozpocząć Zapasy (grapple) z danym celem z CMB +5 a CMD 15
- alternatywnie może po prostu ułatwić atakowanie celu poprzez zmniejszenie jego Klasy Pancerza oraz Rzutów Obronnych o 3, bez wymogu wykonania testu trafienia
- zabicie go wymaga odpowiedniego Manewru Roztrzaskania (sunder) zadającego 12 punktów obrażeń, a i tak sprawi jedynie że zniknie on na k4 rund zanim będziesz w stanie go znowu zmanifestować

Prawdziwa forma - Chmara: twoja prawdziwa forma to tak naprawdę chmara pająków zajmująca obszar 3x3 metry (2x2 kratki) która może się powoli przeciskać przez dziury o rozmiarze przynajmniej 15 cm. Możesz wchodzić na pola przeciwników (ryzykując atakami okazyjnymi). Twój ekwipunek staje się bezużyteczny, ale Chmara może go zabrać za sobą.
- w tej formie nie możesz atakować konwencjonalnie (w tym wykonywać ataków okazyjnych), ale możesz jako akcja standardowa wybrać dowolną ilość istot w swoim obszarze lub znajdujących się w sąsiednich kratkach i zadać im k6+6 obrażeń. Istoty podatne na efekty mentalne muszą wykonać dodatkowo test Siły Woli ST 14 albo zostaną Przestraszone (shaken, kara -2 do wszystkich testów k20) do końca twojej następnej tury
- nie możesz wykonywać Manewrów i jesteś odporny na Przesunięcie, Przewrócenie czy Zapasy, choć silne wiatry mogą tobą targać
- wspinasz się wtedy równie sprawnie jak chodzisz = modyfikator do Wspinaczki rośnie do +13 oraz zawsze możesz "wziąć 10" zamiast wykonywać rzut
- bronie kłute lub sieczne zadają ci o 50% mniej obrażeń, ale efekty wpływające na obszar zadają ci o 50% więcej obrażeń
- pomimo że masz tyle ciał liczysz się jako pojedyncza istota pod kątem efektów magicznych
- jeżeli stracisz przytomność (poza zwykłym snem) albo wszystkie punkty życia, automatycznie przyjmujesz formę Chmary

Alternatywna forma - Człowiek: raz na turę jako akcja darmowa możesz przybrać swoją dawną ludzką formę lub spowrotem rozpaść się w Chmarę. Przy zmianie w człowieka Chmara musi zajmować przyjmniej jedną pustą kratkę w której się "zbierasz".
- To jedyna forma w której możesz umówić
- jeżeli jako Chmara trzymasz ekwipunek jak pancerz, ubranie czy broń to możesz go "dobyć / założyć" w ramach akcji zmiany formy
- Im dłużej w niej przebywasz tym gorzej się z tym czujesz (kwestia w pełni psychologiczna)

Alternatywna forma - Spory (tiny) pająk: jako akcja standardowa możesz przybrać albo zrezygnować z formy około 20 centymetrowej (Tiny, może wpływać tylko na to co jest w jej kratce, Zasięg 0) czarnej wdowy.
- Zwiększa to twoją Zręczność o 4, a zmniejsza Siłę o 2, co sprawia, że twoje CMB wynosi +1 a CMD 16
- Twoja Klasa Pancerza zmienia się na: Zwykła 21, Dotykowa 17 a Zaskoczona 18
- przy ugryzieniu wstrzykujesz paraliżującą truciznę: działa przez 6 tur, zadaje 1 punkt obrażeń do Siły, w każdej turze wymaga testu Wytrzymałości ST 18 i pierwszy zdany pokonuje w całości truciznę
- dostajesz bonus +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom wpływającym na umysł
- dostajesz bonus +10 do testów Przebrania aby udawać zwykłego pająka tego gatunku

Alternatywna forma - Wielki (large) pająk: jako akcja standardowa możesz przybrać albo zrezygnować z formy ponad dwumetrowej (Large, zajmuje 2x2 kratki) czarnej wdowy. Zwiększa to twoją Siłę o 4, a zmniejsza Zręczność o 2, co sprawia, że twoje CMB wynosi +5 a CMD 19
- wspinasz się wtedy równie sprawnie jak chodzisz = modyfikator do Wspinaczki rośnie do +15 oraz zawsze możesz "wziąć 10" zamiast wykonywać rzut
- przy ugryzieniu wstrzykujesz zabójczą truciznę: działa przez 6 tur, zadaje 1k3 obrażeń do Kondycji oraz zabiera akcję ruchu lub standardową (staggered) na turę, w każdej turze wymaga testu Wytrzymałości ST 18, dopiero drugi zdany rzut pod rząd wcześniej pokonuje truciznę
- Twoja Klasa Pancerza zmienia się na: Zwykła 19, Dotykowa 11 a Zaskoczona 18
- po wibracjach jesteś w stanie zlokalizować wszelkie istoty dotykające gruntu w zasięgu 9 metrów (30ft) od ciebie
- możesz używać pajęczyn w formie pocisku mającego oplątać przeciwnika lub tworzenia sieci / naturalnych pułapek. Mają one 4 punkty życia, a ST Uwolnienia się lub Siły przeciwko nim wynosi 18 (22 jeżeli sam cel próbuje się uwolnić)
- dostajesz bonus +4 do rzutów obronnych przeciwko efektom wpływającym na umysł
- dostajesz bonus +10 do testów Przebrania aby udawać zwykłego pająka tego gatunku