**The ancient Tower holds secrets and souls**

A solitary tower stands sentinel in the middle of a cold, dark forest. It appears to have been abandoned for centuries and is now crumbling with age. As I approach it, an eerie feeling begins to creep up my spine.

**Good luck mah bruders**

Inside of the tower, travellers hide from the strange figure that lurks in the night. The figure has found them and it's slowly reaching out with a sinister grin, ready to take its next victim.

**ARANHA GIGANTE**

*Besta Grande, imparcial*

**Classe de Armadura** 14 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 120 (4d10 + 4)

**Deslocamento** 9 m, escalada 9 m

**FOR** 14 (+2)

**DES** 16 (+3)

**COM** 12 (+1)

**INT** 2 (–4)

**SAB** 11 (+0)

**CAR** 4 (–3)

**Perícias** Furtividade +7

**Sentidos** percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m,

Percepção passiva 10

**Idiomas** –

**Nível de Desafio** 1 (200 XP)

***Escalada Aracnídea***. A aranha pode escalar superfícies difíceis,

incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um

teste de habilidade.

***Sentido na Teia***. Quando em contato com uma teia, a aranha sabe

a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a

mesma teia.

***Andar na Teia***. A aranha ignora restrições de movimento causadas

por estar numa teia.

**AÇÕES**

***Mordida***. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir,

alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano

perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de

Constituição CD 11, sofrendo 9 (2d8) de dano de veneno se falhar

na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se o

dano de veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo estará

estável, porém, envenenado, por 1 hora e paralisado enquanto

estiver envenenado dessa forma.

***Teia (Recarrega 5–6)***. *Ataque à Distância com Arma*: +5 para

atingir, alcance 9 m/ 18 m, uma criatura. *Acerto*: O alvo ficará

impedido pela teia. Com uma ação, o alvo impedido pode realizar

um teste de Força CD 12, rompendo a teia com sucesso. A teia

também pode ser atacada e destruída (CA 10; 5 pv;

vulnerabilidade a fogo; imune a dano de concussão, veneno e

psíquico).

Para apanhar sua presa, uma **aranha gigante** cria teias

elaboradas ou dispara fios pegajosos de teia de seu

abdômen. As aranhas gigantes são mais comumente

encontradas no subterrâneo, fazendo seus covis em tetos

ou em fendas escuras cheias de teias. Tais covis estão,

frequentemente, infestados de casulos prendendo vítimas

anteriores.