

Bouřní Griffin

V Bouřných horách je dobré mít se na pozoru před griffinem Bouřným. Na rozdíl od jiných druhů, jsou stáda Bouřných griffinů tvořena výhradně hypogriffy. Najdeme v něm hřebce, jeho harém a nedospělé potomky. Dospívající hřebečci se oddělují do stád, která se snaží ukrást mladé samice z větších harémů. Takové stádo hřebečků může být velmi nebezpečné.

Mladý Bouřný Griffin Taktika

Mladý Bouřný griffin vyčkává na útok hřebce, pak zaútočí ztečí. V následujícím kole se snaží odpoutat a znovu útočit z letu. Útok ztečí opakuje kdykoliv k tomu má příležitost.

Bouřná Klisna Taktika

Klisny chrání svá hnízda a útočí teprve v okamžiku, kdy se nepřítel přiblíží na vzdálenost 10 čtverců. V letu útočí kousnutím a snaží se udržet se ve vzduchu. Když jsou na

Mladý Bouřný Griffin	Úroveň 11 Minion
Velké Pňrozené Stvoření	XP 200
Iniciativa +13	Smysly Všímaní 20
AC 27; Fortitude 27, Reflex 26, Will 24	
Imunita Hrom	
Rychlost 5, let 10, přelet 15	
Kousnutí (standard; dle-vůle)	
+19 vs AC; 6 zranění (16 proti zkrvavenému protivníkovi)	
Bouřná zteč (standard, jen v letu, dle-vůle)	
Bouřný griffin má při zteči bonus +4 namísto běžného +1, zároveň má bonus 4 ke zranění.	
Str 22 (+12) Dex 20 (+11) Wis 16 (+9)	
Con 20(+11) Int 4 (+3) Cha 10 (+6)	

zemi Bouřné Klisny kopou, kdykoliv k tomu mají příležitost.

Bouřný Alfa Hřebec Taktika

Hřebec Brání své stádo a je velmi agresivní. Boj zahájí ztečí z letu, kdy si vybere snadný cíl. V dalším kole použije Zuřivost na vhodného protivníka. Za letu útočí kousnutím, když je na zemi tak pařáty. Kdykoliv se mu obnoví Zuřivost, použije ji.

Bouřný hřebec Taktika

Hřebec Brání své stádo a je velmi agresivní. Boj zahájí ztečí z letu, kdy si vybere snadný cíl. V dalším kole použije Zuřivost na vhodného protivníka. Za letu útočí kousnutím, když je na zemi tak pařáty. Kdykoliv se mu obnoví

Bouřná Klisna	Úroveň 13 Bitkař
Velké Pňrozené Stvoření	XP 800
Iniciativa +13	Smysly Všímaní +20
HP 132; Zkrvavený 66	
AC 27; Fortitude 27, Reflex 26, Will 24	
Imunita Hrom	
Rychlost 5, let 10, přelet 15	
Kousnutí (standard; dle-vůle)	
+18 vs AC; 2d8 + 6 zranění	
Kopání (malá, dle-vůle)	
+18 vs Reflex; 1d8 + 6 zranění	
Útok v letu (standard; dle-vůle)	
Bouřný griffin přeletí až 10 čtverců a provede jeden útok z blízka během tohoto pohybu. Bouřný griffin nevyvolává tímto pohybem příležitostný útok.	
Str 22 (+12) Dex 20 (+11) Wis 16 (+9)	
Con 20(+11) Int 4 (+3) Cha 10 (+6)	

Zuřivost, použije ji.

Bouřný Griffin Znalosti

DC 10: Bouřný griffin je hippogriff. Jeho zbarvení je světlé. Částečně je jeho tělo

Bouřný Alfa Hřebec	Úroveň 13 Elite Voják
Large Natural Beast	XP 1.600
Initiative +12	Smysly Všímaní +20
HP 264; Zkrvavený 132	
AC 31; Fortitude 29, Reflex 27, Will 26	
Imunita Hrom	
Rychlost 5, let 10, přelet 15	
Záchranný hod +2	
Akcční bod 1	
Kousnutí (standard; dle-vůle)	
+20 vs AC; 2d8 + 6 zranění	
Pařáty (standard; dle-vůle)	
+20 vs AC; dva útoky na jeden cíl, 2d8 + 6 zranění	
Zuřivost (standard, recharge 56)	
Bouřný griffin provede útok pařáty a kousnutím. Kousnutí a útok pařáty smějí směřovat na různé cíle.	
Útok v letu (standard; dle-vůle)	
Bouřný griffin přeletí až 10 čtverců a provede jeden útok z blízka během tohoto pohybu. Bouřný griffin nevyvolává tímto pohybem příležitostný útok.	
Bouřná zteč (standard, jen v letu, dle-vůle)	
Bouřný griffin má při zteči bonus +4 namísto běžného +1, zároveň má bonus +4 ke zranění.	
Str 22 (+12) Dex 20 (+11) Wis 16 (+9)	
Con 20(+11) Int 4 (+3) Cha 10 (+6)	

pokryto srstí a částečně peřím.

DC 15: Bouřní Griffini žijí na vyvýšených místech, kde mají dostatek místa pro dvě až tři hnízda v závislosti na množství klisen.

DC 15: Bouřný griffin se vždy vyskytuje ve větších skupinách a chováním připomíná spíš své koňské předky. Skupina je tvořena několika samicemi, jedním samcem a nedospělými mlád'aty.

DC 20: Griffini samice snášejí většinou jedno až dvě vejce, zřídka více. Vejce má cenu 1000 zlatých kousku, ale musí být speciálně ošetřeno. Mrtvé vejce je bezcenné.

DC 20: Alfa hřebec se drží v na hranici doletu a je vždy připraven stádo chránit. Nezkušení dobrodruzi jej však mohou snadno přehlédnout (nestačí pasivní všimání, ověřuje se aktivně).

DC 25: Křížením Bouřného Griffina s koněm vznikne v polovině případů hypogriff. Ve druhé polovině případů mládě uhyne.



Střetnutí úrovně 14 (5.000xp)

- ❖ 1 x Bouřný Alfa Hřebec (Voják 13. úrovně)
- ❖ 3 x Bouřná Klisna (Bitkař 13. úrovně)
- ❖ 5 x Mladý Bouřný Griffin (Minion 11. Úrovně)

Střetnutí úrovně 13 (4.000xp)

- ❖ 4x Mladý Bouřný Griffin (Minion 13. Úrovně)
- ❖ 4x Bouřný Hřebec (Bijec 13. úrovně)

Zápletka

Krátké dobrodružství může začínat nabídkou opatřit griffiní vejce pro soukromý chov zámožného měšťana. Postavy kontaktuje prostředník nabízející min. 1.000 zlatých kousků za opatření vejce. Dobrodruhy může vybavit vhodným náčiním, v tomto případě košem, který uchová vejce „živé“.

Cílem postav je pak pomocí vhodně sestavené výzvy dovedností najít místo, kde griffini žijí a vejce získat.

Bouřný Hřebec	Úroveň 13 Bijec
Velké Přírozené Stvoření	XP 800
Iniciativa +11 HP 156; Zkrvavený 78 AC 27; Fortitude 27, Reflex 26, Will 24 Imunita Hrom Rychlost 5, let 10, přelet 15	Smysly Všimání +20
 Kousnutí (standard; dle-vůle)	
+16 vs AC; 1d8 + 6 zranění	
 Pařáty (standard, dle-vůle)	
+16 vs Reflex; 2d8 + 6 zranění	
Zuřivost (standard, střetnutí)	
Bouřný Hřebec provede útok pařáty a kousnutím. Kousnutí a útok pařáty smějí směřovat na různé cíle.	
Bouřná zteč (standard, jen v letu, dle-vůle)	
Bouřný griffin má při zteči bonus +4 namísto běžného +1, zároveň má bonus 4 ke zranění.	
Str 22 (+12) Dex 20 (+11) Wis 16 (+9) Con 20(+11) Int 4 (+3) Cha 10 (+6)	