

Гриф

Да, наполовину орел, наполовину лев, прямо как на гербе лорда. За исключением того, что этот индивид нёс мою дохлую корову вместо скипетра.

Свидетель нападения грифа, имя неизвестно.

Горный охотник. Когда-то грифы водились только высоко в горах, где они охотились на сурков и диких коз. Однако когда люди вторглись на их земли, грифы вскоре обнаружили новый источник гораздо более многочисленной и простой добычи: коров, овец и пастухов, хотя они по-прежнему сторонятся главных дорог и городов (где, вероятно, обитают люди, у которых есть средства нанять группу искателей приключений). Грифы предпочитают есть мясо сырым и кричащим, хотя они будут рыться в мусоре, если не появится другая добыча. Однако происходит это довольно редко, поскольку их охотничьи угодья, как правило, простираются на сотни миль вокруг выбранного ими горного логова. Их зрение острое, как у хищников, и они могут засечь движение на расстоянии многих миль.

Свирепый и беспощадный. Грифов часто принимают за меньших грифонов, с которыми у них общие черты. Они также значительно крупнее и сильнее классического грифона — их меньшего родственника. Их костная структура также отличается, с морфологией, более похожей на виверну, с длинными перистыми крыльями, заканчивающимися смертоносными когтями.

Невозможно приручить грифа так, как это делают с грифонами, потому что они гораздо более хитрые и непокорные, с сильным чувством мести и злобы. Опытные и эффективные бойцы, грифы не убивают без разбора, хотя и проявляют привычку охотиться или защищать свою территорию. Они свирепы и беспощадны, но редко жестоки.

Верный партнер. Грифы, в отличие от грифонов, — одиночные существа. До достижения полной зрелости они живут на изолированных территориях и не взаимодействуют с другими представителями своего вида. По готовности они ищут себе пару, чтобы свить гнездо, и остаются верны своему партнеру на всю жизнь, вместе воспитывая своих детенышей. Нет ничего хуже, чем гриф, потерявший своего партнера, ибо они будут убивать всех, с кем столкнутся, обезумев от горя. Яйца, когти и перья грифов часто используются в качестве компонентов заклинаний, поскольку они обладают сильными целебными свойствами. В некоторых преданиях говорится, что перо или коготь грифа становятся черными, если подвергаются воздействию яд — свойство, которое большинство королей сочли бы полезным для своей безопасности.

Грациозный и смертоносный. Выжившие после нападения грифов ещё многие годы видят сны о том, как их выслеживают и разрывают на части. Несмотря на то, что грифы являются крупными и чудовищными существами, они имеют репутацию благородных зверей. Отчасти это связано с их гордой и царственной осанкой — грифы не такие прожорливые и неистовые, как мантикоры. Вместо этого гриф наносит удар с быстрой и отточенной грацией, его движения выверены и контролируемы. Однако эта эlegantность никоим образом не умаляет его смертоносности, поскольку гриф более чем способен использовать свои когти и острый клюв, чтобы разорвать врага на части. Крика грифа часто бывает достаточно, чтобы заставить врагов бежать. Для грифа это идеальная ситуация, поскольку он предпочитает питаться на бегу и живой плотью. Они могут реветь с такой силой, что даже закалённые воины теряют самообладание. Падая с неба и проносясь мимо, грифы пытаются исполосовать когтями в свою цель или нырнуть и схватить добычу, затем отпуская её на смертельной высоте.



Гриф

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Защиты 14 (естественная броня)

Хиты 124 (13к10 + 52)

Скорость 30фт., полёт 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
23 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Спасброски Лов +5, Тел +7

Навыки Восприятие +8

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18

Языки —

Опасность 6 (2 300 опыта)

Пролёт. Гриф не провоцирует атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

Острое зрение. У грифа преимущество к проверкам Мудрости (Восприятие), основанным на зрении.

Магическое оружие. Атаки оружием грифа — магические.

Действия

Мультиатака. Гриф использует свой Оглушающий вой, если он активен, и совершает три атаки ближнего боя: одну клювом, одну лапой и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 15 (2к8 + 6) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 17 (2к10 + 6) рубящего урона.

Удар лапой. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 17 (3к6 + 6) рубящего урона, и цель захвачена (УС освобождения — 16). Пока длится захват, цель опутана, а гриф не может бить лапой другую цель.

Оглушающий вой (перезарядка 5-6). Гриф издаёт мощный вой. Каждое существо в радиусе 20 футов от него, которое может его слышать, должно совершить спасбросок Телосложения с УС 16, иначе станет оглушённым до конца следующего хода грифа.

Королевский гриф

Благородный зверь. Особенно опасны подвиды, известные как королевские грифы или архигрифоны. Королевские грифы обязаны своим названием окладистой и густой гриве, которая венчает их голову. Их оперение варьируется от бурого и чёрного до белоснежного в холодных регионах или почти красного — в засушливых. Королевский гриф отличается повышенной агрессивностью, более крепким телосложением и величественным видом — редкой и необъяснимой способностью, которая вселяет сомнение в сердца даже самых отважных охотников.

Грозный хищник. Архигрифоны представляют реальную угрозу для цивилизации, поскольку они не боятся охотиться в небольших городах и на торговых путях, где их добычи — в основном людей — в изобилии. У королевских грифов мало естественных врагов, и они не боятся нападать на добычу крупнее себя, иногда даже охотясь ради пропитания на гигантских птиц рух, молодых драконов и великанов. Удивительно, но перья королевского грифа делают его невосприимчивым к экстремальным температурам, позволяя ему жить под палящим солнцем пустыни или в арктическом климате.

Коготь грифа

Чудесный предмет, редкий

Этот коготь получают из крыла грифа. Держа его в руке, вы можете действием наложить заклинание *Обнаружения болезней и яда* на 1 час и получить устойчивость к урону от яда и иммунитет к состоянию отравление на тот же срок. Коготь становится черным, когда обнаруживает яд или болезнь. Затем по истечении часа он теряет все магические свойства.

Благородный зверь (вариация)

Мало кто знает, что грифа не зря прозвали «благородным зверем». Большинство думает, что это относится к их природной грации или царственной гриве королевского грифа, но на самом деле грифы восприимчивы к открытой демонстрации уважения. Если кому-то не повезло наткнуться на грифа, вместо обнажения своего меча он должен очень низко поклониться, направив взгляд в землю. Если зверь не голоден, и жест выполнен должным образом, существо ответит необычным взмахом крыльев, мирно покидая место встречи. Это, конечно, сопряжено со значительным риском, поскольку обычно нет надежного способа определить, кормился ли зверь недавно и находится ли он в нужном настроении.

Королевский гриф

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Защиты 17 (естественная броня)

Хиты 230 (20к12 + 100)

Скорость 30фт., полёт 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
25 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	6 (-2)	16 (+3)	8 (-1)

Спасброски Лов +8, Тел +10

Навыки Восприятие +13

Иммунитет к урону холод, огонь

Иммунитет к состоянию испуг

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 23

Языки —

Опасность 14 (11 500 опыта)

Пролёт. Гриф не провоцирует атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

Острое зрение. У грифа преимущество к проверкам Мудрости (Восприятие), основанным на зрении.

Магическое оружие. Атаки оружием грифа — магические.

Действия

Мультиатака. Гриф использует свой Оглушающий вой, если он активен, и совершает четыре атаки ближнего боя: одну клювом, одну лапой и две когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 18 (2к10 + 7) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 20 (2к12 + 7) рубящего урона.

Удар лапой. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 20 (3к8 + 7) рубящего урона, и цель захвачена (УС освобождения — 18). Пока длится захват, цель опутана, а гриф не может ударить лапой другую цель.

Оглушающий вой (перезарядка 5-6). Гриф издаёт мощный вой. Каждое существо в радиусе 20 футов от него, которое может его слышать, должно совершить спасбросок Телосложения с УС 18, иначе станет оглушённым до конца следующего хода грифа.

Легендарные действия

Королевский гриф может совершать три легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Королевский гриф восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Полёт. Гриф перемещается с помощью полёта, не провоцируя атак.

Величественное присутствие (стоит 2 действия). От грифа исходит аура изящества и величия. Каждое существо в радиусе 30 футов от грифа, которое может его видеть, должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 18 иначе станет очарованным до конца следующего хода грифа. При успехе существо невосприимчиво к ауре грифа на следующие 24 часа.

Свирепость (стоит 3 действия). Королевский гриф атакует когтями каждое существо в радиусе 10 футов вокруг себя.

