

Монстратникъ

Предисловие

В этом замечательном издании будут собраны все возможные низшие мобы, которых вы сможете встретить на земле Мытищ и часть высших. Если читая его вы не нашли какого-нибудь моба, которого ожидали увидеть — немедленно обращайтесь.

Низшие мобы

Для справки приведу правила расстановки статов для низших мобов. Их изначальное здоровье $H = 50hp$, мана $W = 25$ единиц и атака D роллом $1d100$. Урон противнику вычисляется как $D-50$, если нет никаких правил, утверждающих обратное. Если эта величина отрицательна, засчитывается промах.

Скорость передвижения моба по полю боя не зависит от его запаса маны, а только от скорости (A). Количество клеток, на которые может сходить моб в точности равно $A+1$.

Сила (S)

Каждая единица силы добавляет +5 к максимальной атаке моба.

Таблица зависимости ролла на атаку от силы					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
1d100	1d105	1d110	1d115	1d120	1d125

Выносливость (E)

Каждая единица выносливости добавляет 5hp мобу.

Таблица зависимости запаса здоровья от выносливости					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
50	55	60	65	70	75

Скорость (A)

Каждая единица скорости добавляет +1 клетку хода для моба (скорость передвижения мастера от маны не зависит и равна $A+1$).

Кроме того скорость влияет на инициативу моба, при броске на инициативу она прибавляет $5A$ к минимальной инициативе (т.е. герой с инициативой 5 бросает $25+1d75$).

Таблица зависимости количества проходимых клеток от параметра скорости					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
1	2	3	4	5	6

Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
1d100	1d95 + 5	1d90 + 10	1d85 + 15	1d80 + 20	1d75 + 25

Магия (M)

Каждая единица магии добавляет 5 к запасу маны моба и отнимает 1 от стоимости каждого заклинания.

Кроме того, моб может использовать все заклинания уровня до M включительно из своего спеллбука, если у него такой имеется.

Таблица зависимости запаса маны от магии					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
25	30	35	40	45	50

Удача (L)

Уровень удачи у моба может иметь значение от 0 до 5 (от F до A).

Каждая единица удачи позволяет мобу один раз за бой уклониться от удачной вражеской атаки, добавляя +5 к минимальному спасброску. То есть, моб с удачей L имеет право трижды в день бросить спасбросок $1d(100 - 5L) + 5L$ на уклонение от атаки. (Значения этого броска будут лежать в интервале от $5L + 1$ до 100.) Нельзя уклониться от фантазма героя.

Таблица зависимости спасброска от удачи					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
Нет броска	$1d95 + 5$	$1d90 + 10$	$1d85 + 15$	$1d80 + 20$	$1d75 + 25$

Канал маны (C)

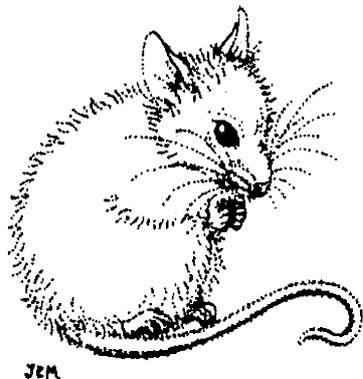
Каждая единица канала маны добавляет +3 к восстановлению маны моба. На нулевом уровне – это 0, на пятом – 15 единиц маны.

Таблица зависимости восстановления маны от канала					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
0	3	6	9	12	15

Значения статов у мобов могут превышать 5, в таком случае основные их характеристики вычисляются по тем же законам. Никаких специальных бонусов за высокие статы они не получают.

Метрокрысы

Метрокрысы — бич простых жителей Мытищ. Обычно они приползают из тоннелей московской подземки и размножаются в заброшенных секретных цехах под Метровагонмашем. Чем ближе вы к Москве или Метровагонмашу, тем проще наткнуться на этих созданий. Самое опасное в этих созданиях — их скорость.

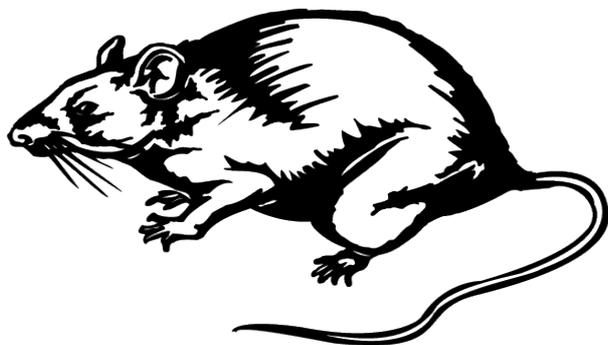


Метромышь

Самый слабый моб в игре — гиганская мышь, мутировавшая от магических отходов, сброшенных в реку.

S – 1
E – 0
A – 5
M – 0
L – 0
C – 0

Имеет 50 hp и 25 маны. Атакует роллом 1d105. Специальных атак и оружия не имеет.



Метрокрыса

Огромная хищная крыса, живущая в заброшенных тоннелях метрополитена. Поодиночке метрокрысы трусливы, но толпой могут и напасть.

S – 3
E – 4
A – 7
M – 2
L – 2
C – 0

Имеет 70 hp и 35 маны. Атакует роллом 1d115. Имеет способность «Незаметность».



Могильщик

Крыса-мутант, каким-то чудом получившая способность к магии.

S – 1

E – 2

A – 5

M – 4

L – 1

C – 4

Имеет 60 hp и 45 маны. Атакует роллом 1d105. Владеет заклинаниями «Лечение», «Магическая стрела» и «Мощный прыжок».



Подземный следопыт

Метрокрыса, которой стал доступен бипедализм (передвижение на двух ногах), а как следствие — она смогла освоить стрельбу из лука.

S – 2

E – 3

A – 5

M – 2

L – 1

C – 4

Имеет 65 hp и 35 маны. Атакует роллом 1d110. Имеет лук, которым наносит 1d90 урона.



Бомж

Рейдбосс метрокрыс и их таинственный повелитель. Его цели неизвестны, но человек, выращивающий крыс-магов в подвалах метровагонмаша не может быть положительным персонажем.

S – 4

E – 5

A – 3

M – 6

L – 4

C – 6

Имеет $75 + 10$ hp и $55 + 20$ маны. Атакует роллом $1d120$. Владеет курткой Кари. Имеет книгу заклинаний, которая генерируется по правилам для Мастеров перед первым боем. Его уникальное заклинание — вызов Крысиного дьявола — опасного высшего моба.

Чуркобесы

Низшая носатая нечисть, заполонившая Мытищи. По слухам, ими повелевает Чуркодьявол, страшный властелин рынка.



Чуркобес

Самое слабое из этих inferнальных созданий. С вероятностью 50% каждый чуркобес вооружен короткостволом или ножом, которые с них охотно падают.

S – 4

E – 3

A – 4

M – 1

L – 2

C – 1

Имеет 65 hp и 30 маны. Атакует роллом 1d120. Может иметь нож или короткоствол.



Гоги

Одержимый продавец овощей. Может быть вооружен пистолетом с вероятностью 10%. Иначе кидает во врага овощи. Овощи не дропаются.

S – 5

E – 2

A – 4

M – 3

L – 2

C – 2

Имеет 60 hp и 40 маны. Атакует роллом 1d125 в ближнем бою и 1d85 — в дальнем. Может иметь пистолет. Владеет заклинанием «Лечение».



Бомбила

Опаснейший вид нечисти. Имеет огромную скорость передвижения. В бою предпочитает тактику камикадзе — подбегает к врагу и помещает одну из трех бомб на соседнюю клетку. Благодаря огромной удаче бомбила может избежать урона от собственной бомбы.

S – 2
E – 5
A – 10
M – 0
L – 5
C – 0

Имеет 75 hp и 25 маны. Атакует роллом 1d110, но чаще использует бомбы. Бомбы наносят урон 1d120 девяти соседним клеткам, в том числе и той, на которой стоит бомбила.



Чуркодьявол

Инфернальное создание, самое сильное из низшей нечисти.

S – 8
E – 7
A – 5
M – 6
L – 2
C – 6

Имеет 85 hp и 55 маны. Атакует роллом 1d140. Имеет книгу заклинаний, которая генерируется по правилам для Мастеров перед первым боем. Его уникальное заклинание — вызов Хасана ибн Саббаха. Вызывает Хасана ибн Саббаха, как ни странно.

Боны

Таинственный магический орден черепов, поклявшийся уничтожить чуркобесов. Нынешний глава ордена — Ефрейтор. Не всем нравится то, как он идет к своей цели, в частности хардкорщиком.



Пустоголовый

Основная боевая единица Бонов. Обычно — скелет хардкорщика, оживленный магом из числа Бонов. Вооружен он обычно мечом или топором, который с радостью роняет, когда его убивают. Чтобы эти горе-вояки не помирали от простого рассеяния магии, они закрыты магическим экраном, делающим их вообще невосприимчивыми к магии до четвертого уровня.

S – 5
E – 5
A – 3
M – 0
L – 0
C – 0

Имеет 75 hp и 25 маны. Атакует роллом 1d125. Имеет топор или меч.



Некрофашист

Полноценный член ордена черепов, фашист-некромант. Именно такие как он поднимают Пустоголовых на битву.

S – 4
E – 3
A – 4
M – 5
L – 1
C – 4

Имеет 70 hp и 50 маны. Атакует роллом 1d120. Может иметь нож. Имеет заклинания «Круг камней», «Лечение», «Молчание», «Жестокий указ», «Оборона», «Славный натиск», «Малый магические круг», «Оковы», «Черный недуг», и «Мощь проклятых».



Панцер

Железный берц кладбищенского вермахта.

S – 6

E – 3

A – 5

M – 4

L – 3

C – 3

Имеет 70 hp и 50 маны. Атакует роллом 1d125 в ближнем бою и 1d100 — в дальнем. Владеет заклинанием «Лечение».



Ефрейтор

Глава Бонов, рейдбосс, обитающий на Кладбище. Проклятия отняли всю его удачу, зато позволили ему стать сильнейшим магом Мытищ.

S – 5

E – 7

A – 4

M – 8

L – 0

C – 8

Имеет 85 hp и 65 маны. Атакует роллом 1d125. Имеет книгу заклинаний, которая генерируется по правилам для Мастеров перед первым боем. Его уникальное заклинание — вызов Арчера. Вызывает самого настоящего Арчера, которому, правда, недоступно UBW.

Менты

Блюстители закона и порядка на землях Мытищ. Давно превратились в атавизм, который навязывает свои законы. Их лидер — полковник. Их твердь — Форт ГУВД.

Мусор

Самый обыкновенный моб из числа ментов. Обычно толстый, неуклюжий и неповоротливый. Его жадные глазки бегают по его врагам, в надежде срезать денег. Обычно имеет при себе короткоствол и форму.

S – 2

E – 4

A – 2

M – 0

L – 1

C – 0

Имеет 70 hp и 25 маны, атакует роллом 1d110

Опер

Более опасны чем их собратья по службе. Крепкие и наглые оперы могут на деле доказать, что с законом шутки плохи. Могут иметь пистолет, форму и броник.

S – 4

E – 4

A – 4

M – 1

L – 2

C – 0

Имеет 70 hp и 30 маны, атакует роллом 1d120

Полковник

Суровый начальник Ментов. Рейдбосс. Обитает в Чёрном Форте ГУВД на улице Колпаковке. Крайне вынослив.

S – 7

E – 12

A – 3

M – 4

L – 2

C – 2

Имеет 110 hp и 45 маны. Атакует роллом 1d135

Владеет лишь первыми двумя кругами магии. С него дропается Свистулька. Его уникальное заклинание — вызов Лилианы Весс. Трудно сказать каким чудом в эту вселенную заглянул этот мироходец, но так или иначе она временно подчиняется ему.

Хардкорщики-стрейтэйджеры

Уличные рыцари, бойцы за справедливость, бугуртсмены-чистоплюи — как только не называют этих храбрых воителей Мытищ.

Веган

Юный борец с злом. Собственно, первое зло, с которым он борется — поедание продуктов животного происхождения. Это даёт ему частицу божественной мощи. Имеют заклинание «исцеление». С них могут упасть ножи и спортивные.

S – 3

E – 3

A – 3

M – 2

L – 2

C – 0

Имеет 65 hp и 35 маны, атакует роллом 1d115.

Стрейтэйджер

Настоящие мытищинские паладины. Храбро сражаются со злом и ведут непорочный образ жизни. Имеют несколько заклятий первого и второго круга. С них может упасть броник, абибас и оружие ближнего боя — ножи, трубы и прочее.

S – 5

E – 4

A – 3

M – 3

L – 2

C – 0

Имеет 70 hp и 40 маны, атакует роллом 1d125.

Челкарь

Ударная магическая сила хардкорщиков. Их паранормальные челки позволяют им колдовать на уровне начинающих магов. Используют «магическую стрелу», «безмолвие», «замедление», «отозвать», «снятие чар», «протектор».

S – 1

E – 3

A – 3

M – 4

L – 2

C – 3

Имеет 65 hp и 45 маны, атакует роллом 1d105.

Белый Рыцарь (Фаддей Макейный)

Лидер мытищинских хардкорщиков. Обитает в символе юности — пионерлагере. Добрый, честный и бесконечно храбрый. Он предпочитает честный бой подлой магии, но может нанести урон и при помощи неё. Имеет спеллбук, генерящийся по правилам Мастеров. С него дропаются Кэды-сороходы.

Хар-ки:

Сила: 9

Выносливость: 7

Скорость: 9

Магия: 3

Удача: 3

Передача Маны: 3

Имеет 85 hp и 40 маны, атакует роллом 1d145.

Его уникальная способность — призыв ангела.

Высшие мобы

Высшие мобы — могущественные существа, которых могут призвать в Мытищи могущественные маги или герои. Силы высших мобов сравнимы с силами героев, но у них нет фантазмов.

Изначально каждый высший моб имеет здоровье $H = 200hp$, ману $W = 50$ единиц и атаку D роллом $1d100$. Урон противнику вычисляется как $D-50$, если нет никаких правил, утверждающих обратное. Если эта величина отрицательна, засчитывается промах.

Передвижение высшего моба по полю боя проходит по правилам для героев, то есть зависит от маны.

Сила (S)

Уровень силы у высшего моба может иметь значение от 0 до 6 (от F до EX).

Каждая единица силы добавляет +10 к максимальной атаке и +5 к минимальной.

Другими словами, моб с силой 3 атакует роллом $D = 1d115 + 15$, который принимает значения от 16 до 130.

Мобы с силой 4 могут пробивать препятствия толщиной 1 клетку, с силой 5 - препятствия любой толщины при ходьбе (т. е. не тратить на преодоление препятствий ход). Если дорогу им закрывает другой моб, они могут пройти и «сквозь» него, нанеся 8 или 10 урона соответственно.

Мобы с силой 6 могут отбросить противника на 5 клеток при атаке.

Таблица зависимости ролла на атаку от силы						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d105 + 5	1d110 + 10	1d115 + 15	1d120 + 20	1d125 + 25	1d130 + 30

Выносливость (E)

Уровень выносливости у моба может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица выносливости добавляет 15 hp. Моб с выносливостью 3 имеет 245 hp.

Высшие мобы с выносливостью 6 неуязвимы для оружия дальнего боя, кроме фантазмов того же уровня (EX).

Таблица зависимости запаса hp от выносливости						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
200	215	230	245	260	275	290

Скорость (A)

Уровень скорости у моба может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица скорости отнимает 1 от количества маны, необходимой для передвижения, т.е. герою со скоростью 0 требуется 10 единиц маны на каждую клетку, а герою со скоростью 5 - только 5.

Кроме того скорость влияет на инициативу моба, при броске на инициативу она прибавляет $10A$ к минимальной инициативе (т.е. моб с инициативой 5 бросает $50+1d50$).

Герои со скоростью 6 имеют 20% шанс сходить дважды за ход, в конце хода они должны бросить $1d5$ и, в случае удачного броска, сходить.

Таблица зависимости стоимости прохода клетки от скорости						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)

10	9	8	7	6	5	4
----	---	---	---	---	---	---

Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d90 + 10	1d80 + 20	1d70 + 30	1d60 + 40	1d50 + 50	1d40 + 60

Магия (M)

Уровень магии у моба может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица магии добавляет +10 к запасу магии моба. К примеру, у моба с магией 5 будет запас в 100 единиц маны.

Магия позволяет использовать заклинания соответствующего уровня (уровня M) и уменьшает стоимость всех заклинаний на 1.

Мобы с магической силой 4 восстанавливают 5 маны за ход, с силой 5 - 10 маны.

Мобы с магической силой 6 восстанавливают свою ману полностью каждый ход.

Таблица зависимости запаса маны от магии

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
50	60	70	80	90	100	110

Удача (L)

Уровень удачи у моба может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица удачи позволяет мобу один раз за бой уклониться от удачной вражеской атаки, добавляя +10 к минимальному спасброску. То есть, моб с удачей 3 имеет право трижды в день бросить спасбросок $1d(100 - 10L) + 10L$ на уклонение от атаки. (Значения этого броска будут лежать в интервале от $10L + 1$ до 100.) Нельзя уклониться от фантазма, уровень которого выше, чем уровень удачи моба.

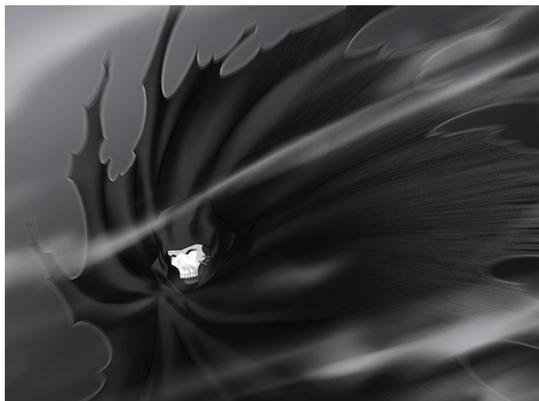
Удача 6 дает герою 50% шанс контратаковать при спасброске, если враг остался на соседней клетке после атаки. Эта контратака происходит в самом начале хода моба и не отнимает у него обычной атаки.

Таблица зависимости спасброска от удачи

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d90 + 10	1d80 + 20	1d70 + 30	1d60 + 40	1d50 + 50	1d40 + 60

Фамильяры рейдбоссов

Рейдбоссы каждой из сторон конфликта могут призвать фамильяра, который по силам будет близок или даже превосходить героев.



Хасан ибн Саббах (Уровень 16)

Легендарный глава Ассасинов. В дальнем бою использует кинжалы, а в ближнем — проклятую руку, которую по легенде утащил у Шайтана. Фамильяр Чуркодьявола.

S – 4

E – 3

A – 5

M – 3

L – 1

Имеет 245 hp и 80 маны. Атакует роллом 1d120+20 в ближнем бою и роллом 1d100 – в дальнем. Имеет способность «Незаметность». Неуязвим к магии воздуха.



Арчер (Уровень 13)

Арчер. Фамильяр Ефрейтора. Почему? Сам же говорил, что он бон!

S – 2

E – 3

A – 3

M – 4

L – 1

Имеет 245 hp и 90 маны. Атакует роллом 1d110+10.



Лилиана Весс (Уровень 17)

Мироходец, который непонятно почему стал связанным контрактом с Полковником. Теперь по сути удерживается против воли в некоем подобии Слуги при помощи командных заклинаний. Её бывшая мощь мироходца сдерживается статусом Слуги, а потому не может использовать те заклинания, которые она имела ранее. Спеллбук генерится по правилам Кастеров.

Сила — 2(D)

Выносливость — 3(C)

Скорость — 5(A)

Магическая Энергия — 5(A)

Удача — 2(D)

Имеет 245 hp и 100 маны. Атакует роллом 1d110+10

Ангел (Уровень 21)

Олицетворение светлого пути Фаддея.

Сила — 4(D)

Выносливость — 4(C)

Скорость — 5(A)

Магическая Энергия — 5(A)

Удача — 3(D)

Имеет 260 hp и 100 маны. Атакует роллом 1d120+20



Крысиный Дьявол (Уровень 15)

Покровитель всех метрокрыс мира. Именно он является главой Крысиного заговора. Сам

Дьявол не имеет визического тела, но Бомж может все-таки вызвать его в наш мир на некоторое ограниченное время.

Сила — 3(D)

Выносливость — 5(C)

Скорость — 2(A)

Магическая Энергия — 4(A)

Удача — 1(D)

Имеет 275 hp и 100 маны, атакует роллом $1d115+15$

Фамилиары

Характеристики фамилиаров идут по тем же правилам, что и у мобов. Для создания фамилиара магу нужна мана, иногда определённые материалы и удача. Кол-во очков для распределения по статам вычисляется по формуле $Lev * M$, где Lev – уровень фамилиара, а M — уровень магии заклинателя.

Существует несколько типов фамилиаров: наблюдатели, защитники

Наблюдатели

Задача данных фамилиаров разведывать территории и наблюдать за ними, сообщая своему мастеру информацию о том, что они увидели. Они не могут атаковать. Чаще всего их создают в виде различных мелких животных.

Наблюдатель 1-го уровня (Создание 3 маны, поддержание 1 маны)

Способен присматривать лишь за одной территорией, к которой он и привязан. Способен предупредить Мастера о появлении врагов, таких как другие Мастера и Слуги (Ассасины не могут быть обнаружены, если только они сами того не захотят). Особого ритуала для создания не требуется, только проверка на магию.

Хар-ки:

Сила: _

Выносливость: _

Скорость: _

Магия: _

Удача: _

Передача Маны: _

Наблюдатель 2-го уровня (Создание 5 маны, поддержание 2 маны)

Способен перемещаться по трём локациям. В остальном почти ничем не отличается от наблюдателя первого уровня. Особого ритуала для создания не требуется, только проверка на магию. Доступен лишь магам с уровнем магии не ниже 2.

Наблюдатель 3-го уровня (Создание 10 маны, поддержка 3 маны)

Способен патрулировать 10 локаций, к которым он прикрепляется. В остальном всё то же самое. Требуется ритуал и проверка на магию. Доступен лишь магам с уровнем магии не ниже 3.

Наблюдатель 4-го уровня (Создание 20 маны, поддержка 5 маны)

Способен патрулировать весь город. Обнаружить Ассасина способен лишь в том случае, если тот находится в одной локации слишком долго. Требуется ритуал и проверка на магию. Доступен лишь магам с уровнем магии не ниже 4.

Наблюдатель 5-го уровня (Создание 40 маны, поддержка 10 маны)

Способен обозревать весь город. Ассасин становится виден для фамилиара, если его уровень удачи менее или равен уровню магии хозяина фамилиара. Требуется ритуал и проверка на магию. Приравнивается к магии шестого круга.

Передача Маны: 1

Защитники

Задача данных фамилиаров защищать своего мастера либо то, что было приказано защищать. Конечно, это не значит, что они не могут нападать, ведь нападение — лучшая защита. Внешний облик зависит от личных предрасположенностей мага и его навыков.

Защитник 1-го уровня (Создание 5 маны, на поддержание 1.)

Прикрепляется к одной локации, от которой не отходит. Не способен атаковать в ближнем бою, но способен накладывать заклятия на врага (маг выбирает до трёх заклинаний первого круга из своей книги и даёт возможность их использовать). Особого ритуала для создания не требуется, только проверка на магию.

Защитник 2-го уровня (Создание 9 маны, а поддержание 3)

Прикрепляется к одной локации. Способен атаковать в ближнем бою и накладывать заклинания (маг выбирает до трёх заклинаний первого круга из своей книги и даёт возможность их использовать). Особого ритуала для создания не требуется, только проверка на магию. Необходим уровень магии не ниже 2.

Защитник 3-го уровня (Создание 15 маны, а поддержание 5)

Подвижный фамилиар, который передвигается за своим мастером и выполняющий боевые приказы. Способен охранять территорию, если таков приказ мастера, но только в том случае, если мастер не уходит далее чем на одну локацию. Не умеет использовать магию. Требуется ритуал и проверка на магию. Доступен лишь магам с уровнем магии не ниже 3.

Защитник 4-го уровня (Создание 25 маны, а поддержание 10)

Его функции почти не отличаются от функций фамилиаров 3-го уровня. Способен творить заклинания первого и второго круга (маг выбирает до трёх заклинаний первого круга и до двух второго круга из своей книги и даёт возможность их использовать). Требуется ритуал и проверка на магию. Доступен лишь магам с уровнем магии не ниже 4.

Защитник 5-го уровня (Создание 50 маны, поддержка 13 маны)

Подвижный фамилиар. Способен действовать даже если хозяин находится на другом конце

города. Использует заклинания вплоть до третьего круга (маг может наделять фамилиара пятью заклинаниями из первого, второго и третьего круга по своему усмотрению). Требуется ритуал и проверка на магию. Приравнивается к магии 6-го круга.