

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 L раз 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

Изначально метрокрысы были жителями мегаполисов, больших городов, где есть метро, по которому они и могут перемещаться. Несмотря на то, что они на первый взгляд были приспособлены к жизни в практически любых условиях, их ареал обитания был ограничен только подземкой. Но в последнее время они начали выходить на поверхность, словно удерживавшая их сила куда-то пропала.



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

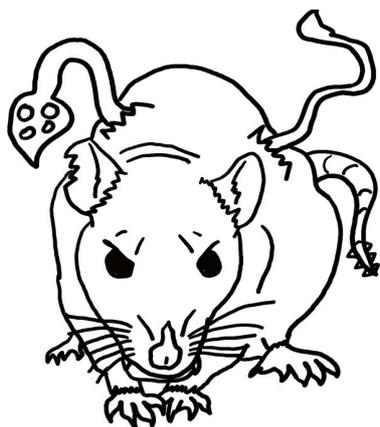
A – 7

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.

Чуркобесы

Низшая носатая нечисть, заполонившая Авалонск. Судя по всему, они не имеют никакого отношения к экспериментам Арена Сорояна, несмотря на то, что какая-то связь между ними все-таки существует.



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.

Боны

Таинственный магический орден черепов, поклявшийся уничтожить чуркобесов. Нынешний глава ордена — Лгнзкн. Многие небезосновательно считают, что он больше следует своим личным целям, чем целям Ордена, но осмелившиеся перечить Лгнзкну отступники долго не живут.



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».

Менты

Озверевшие Авалонские «служители закона». Единственная сила на карте города, которая враждует абсолютно со всеми.



Легавый

Он был обычным ППСником, пока не посмотрелся фильмов про американских копов. Отсюда и его новая кличка, и необычный внешний вид.

S – 4

E – 4

A – 7

M – 2

L – 2

C – 0

Имеет 70 hp и 35 маны. Атакует роллом 1d120. Имеет способность «Ищейка».



Мурка

Среди виабу они почему-то считаются довольно кawaiiными созданиями. До первой ночи в отделении.

S – 2

E – 2

A – 5

M – 5

L – 5

C – 0

Имеет 60 hp и 50 маны. Атакует роллом 1d110. Владеет заклинаниями «Замедление», «Оборона», «Серный залп», «Сокрушение» и «Безмолвие».



Оборотень

Они не всегда носят погоны, погоны порой пропадают при перевоплощении. Они настоящие звери. Взяв документы на проверку, они порой могут сожрать их прямо на глазах у гражданина. А потом и самого гражданина, и всех, кого найдут по месту его прописки.

S – 5
E – 4
A – 5
M – 3
L – 2
C – 0

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

Ролевики

Обычно разрозненные и одетые в странные тряпки, толчки и ролевики — грозная сила в больших количествах. Они почти ежедневно тренируются с разнообразным оружием и порой ходят в доспехах где ни попадя.



Толчок

Обычный ролевик лыжно-зановесочного толка. Его меч разит врага как может, а картонный доспех предназначен скорее для красоты. Сомнительной.

S – 3
E – 2
A – 3
M – 2
L – 2
C – 0

Имеет 60 hp и 35 маны, атакует роллом 1d115.



Дивный

Эльф (по данным переписи населения), посвятивший свою жизнь стрельбе из лука. Удалось это у него сносно, попадает он чаще, чем в половине случаев.

S – 4
E – 1
A – 1
M – 4
L – 2
C – 0

Имеет 55 hp и 55 маны, атакует роллом 1d120, имеет штраф не в дальнем бою, а наоборот — в ближнем.



Настольщик

Он ценен тем, что знает правила наизусть, а значит — может ими и управлять.

S – 0
E – 2
A – 3
M – 4
L – 2
C – 0

Имеет 60 hp и 55 маны, атакует роллом 1d100. Владеет заклинаниями «Магическая стрела», «Попутный ветер», «Малый магический круг», «Молния».



Бугуртсмен

Машина смерти, бесстрашный воин Авалонска. Его меч сделан из металла, на нем настоящая кольчуга и его тренировки — настоящие сражения. Средний Бугуртсмен успел побывать в Вальгалле и вернулся оттуда с пивом.

S – 6
E – 5
A – 4
M – 2
L – 3
C – 0

Имеет 75 hp и 35 маны, атакует роллом 1d130.

Говнари

Коренные жители сибирских ебеней, храбрые варвары городов посреди зеленого моря тайги, они жили мирно, пока в Авалонске не появился вампир. Наиболее мягкими и податливыми для его воздействия оказались именно они.



Обрыган

Воин со стальным желудком. Так как драться он не умеет, перед боем он напивается токсичным пойлом, которое по мере боя и выходит из его желудка.

S – 3

E – 6

A – 3

M – 0

L – 0

C – 0

Имеет 80 hp и 25 маны, атакует роллом 1d115 сразу три клетки перед собой.



Бард

Среди говнарей не бывает магов, потому что они обычно очень тупые. Но Бард все-таки может немного поднять им боевой дух во время сражения.

S – 3

E – 2

A – 2

M – 4

L – 3

C – 3

Имеет 65 hp и 45 маны, атакует роллом 1d115. Владеет заклинаниями «Мощный прыжок», «Славный натиск», «Удачная атака», «Ускорение» и «Пламенный боевой дух».



Слепой Страж

Воин, потерявший зрение от синьки, но не сложивший оружия. В бою он ориентируется на слух, и он — единственный, кто может различить жанр метала по его звуку, не смотря на обложку.

S – 5

E – 6

A – 4

M – 2

L – 3

C – 0

Имеет 80 hp и 35 маны, атакует роллом 1d125.

Виабу

Самая необычная сила на карте Авалонска. За что они сражаются и почему — науке так и не ясно. Порой они бывают совершенно безобидны, но никто не сражается в бою с таким отчаянием в глазах, как они.



Косплеер

Он верит, что костюм любимого героя даст ему частичку его силы. Чушь, конечно. Хотя...

S – 3
E – 4
A – 3
M – 2
L – 2
C – 0

Имеет 70 hp и 35 маны. Атакует роллом 1d115.



Девочка-волшебница

Само воплощения виабушности, каждая девочка-волшебница почитается у виабу почти как божество.

S – 0
E – 2
A – 5
M – 7
L – 5
C – 0

Имеет 50 hp и 60 маны. Атакует роллом 1d100. Владеет заклинаниями «Удачная атака», «Огненная стрела», «Слепящий свет», «Дуговая молния» и «Благословение Фортуны»



Отаку

Только он — ТруЪ, только с ними поделился своим знанием Пориванову. Хоть он и неудачник, сейчас это не так уж и важно.

S – 3
E – 4
A – 3
M – 5
L – 0
C – 0

Имеет 70 hp и 35 маны. Атакует роллом 1d115. Имеет семьяра — дакимакуру.



Ожившая дакимакура

Вы когда-нибудь проигрывали бои на подушках? Тогда вам знакомо это чувство. Дакимакура не прощает, дакимакура не забывает. Пока хозяин жив, ее не победить.

S – 2
E – infinity
A – 2
M – 0
L – 0
C – 0

Имеет 25 маны. Непобедима. Атакует роллом 1d110.

Хардкорщики-стрейтэйджеры

Не только в Мытищах жив дух старой школы. Еще давным-давно в Авалонск был послан ограниченный контингент из самих Мытищ, призванный распространять хардкор. Семена упали на плодородную почву, и к началу Бугурта хардкорщиков в городе стало достаточно много. И если бы только нашелся харизматичный лидер...

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 авалонские 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.

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.

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 обзирать 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 надеть фамилиара пятью заклинаниями из первого, второго и третьего круга по своему усмотрению). Требуется ритуал и проверка на магию. Приравнивается к магии 6-го круга.