

Отрывок из учебника по общему развитию

Звери делятся по опасности:

Погибель — Опасность для поселения

Крушитель — Опасность для города

Бедствие — Опасность для страны

Катаклизм — Опасность для мира

Со зверьми чаще всего разбираются Охотники, те делятся по рангам:

Медный/Железный/Бронзовый/Серебряный — Начальные ранги.

Золотой — Команда Золота способна убить Погибель.

Платина — В одиночку способен убить Погибель.

Мифрил — Команда Мифрила способна убить Крушение.

Орихалк — В одиночку способен убить Крушение.

Легенда — Легендарная команда способна убить Бедствие.

"Прим. Автора"

Это всё ясно дело очень условно. Тот же Локхарт был на уровне Мифрила, но Герою который ещё не вышел с Погибели проиграл. Тут конечно основную роль сыграла мощная регенерация, что вынудила того действовать очень рискованно, что по итогу его чуть не убило. Но смысл думаю понятен.

Исход битвы, даже против превосходящего по силе противника, предугадать невозможно.

Одарённые же в магии имеет свою систему.

Неофит — Человек с маной просто существует, он знает что одарён, чувствует в себе ману, но на этом всё.

Ученик — Человек начал своё обучение, по факту же может вообще ничем от Неофита не отличаться.

Адепт — Первый полноценный ранг присуждаемый при сдаче вполне конкретного экзамена, но несмотря на это, сил и знаний для ведения боевых действий не хватает, Боевые Адепты это огромная редкость.

Маг — Звание получаемое при завершения основного курса любой из Академий. С этого момента Одарённые обычно определяют свою основную специализацию, имеют все базовые знания по магии как науке, но без определённой направленности. Маг же Боевого

направления обычно приравнивается к Золотой команде Охотников.

Мастер — Мастерство можно получить только по конкретному направлению, начиная от Огня или Мороза, заканчивая Химерологией, Некромантие или Ритуалистикой. Мастера Боевого направления обычно причисляют к Платиновой команде.

Младший Магистр — Новаторы магического мира, степень можно получить только при написании и защите оригинального магического исследования перед Коллегией Магистров. Младший же Магистр посвятивший свою жизнь сражениям по эффективности равен, а чаще и превосходит Мифриловую команду.

Магистр — Люди превнёвшие существенный вклад в развитие магии как науки, авторы самых авторитетных научных работ и диссертаций. Причисляются к Коллегии Магистров только по праву звания, имеют слово в мировой политике связанной с магическими вопросами. Магистр Боевик редко когда равен Орихалковой команде, ведь чаще оную превосходит.

Архимаг — Высшая форма развития человека как Одарённого, основное требование это использование маны напрямую как часть своего тела, без костылей в виде формул и заклинаний, такого добиваются веками столь плотного использования магии, что человек буквально становится с ней одним целым. На данный момент в мире известно только 8 подобных личностей. Но вероятно их куда больше. Из 8 известных 3 Боевого направления, каждый из них превосходит Легендарную команду.

"Прим. Автора."

Вот как-то так.

И комментарии господ, комментарии. Такую главу вчера выкатил, такая кульминация замутил, вы вообще видали Антонио? Это ведь какой внутренний конфликт у человека получился, это ведь какая перспектива развития, я до сих пор собой доволен.

Видите как я себя нахваливаю? Это потому что сам себя не похвалишь никто не похвалит.

А ещё странно что мастер-класс Сохатого по боевой психологии никто не прокомментировал, это вообще один из моих любимых моментов по всей книге. Сохатый показал удивительную проницательность буквально читая эмоции и намерения людей, затем грамотно те используя. Он оказался тактическим гением и талантливым психологом, что как по мне нихрена себе какое развитие персонажа.

Давайте реагируйте ёпт, а то я как-то расстраиваюсь когда обновляю страницу и не вижу новых уведомлений.

<http://tl.rulate.ru/book/77683/3839381>