Класифікація монстрів

Гільдії шукачів пригод й найманців.

А – Слабкий монстр.

Б – Звичайний монстр.

Б2 – Звичайний монстр другого класу.

Б3 – Звичайний монстр третього класу.

В - Рідкісний монстр.

В1 – Рідкісний монстр першого класу, з вищою силою і бронею.

В2 – Рідкісний монстр з магічним захистом, й з силою першого класу.

Вм – Монстр здатний використовувати магію, й майже не пробивним захистом, або магічним захистом.

Г - Міфічний монстр який використовує заклинання 4 або 5 рангу, який може використовувати бар'єри 5 або 6 рангу. (В світі залишилось мало таких монстрів, а зустрічі й бої з ними, описані в міфах.)

Ґ – Легендарний монстр з непробивним захистом, й неймовірною силою здатний використовувати магію вищу за 6 ранг. (Монстри які зникли ще сто років тому, наразі відомо лише про трьох королів країни, Трьох Драконів яка розділена на території впливу.)

Рівень небезпеки монстрів, придуманий самими шукачами пригод.

Максимальний рівень небезпеки встановлений шукачами пригод, це 76 монстр класу Вм, в цей день полягло двадцять три шукачі пригод, завдяки герою монстра удалось знешкодити.

Рангова система перстнів, з кристалом інформації Шукачів пригод. (Мені просто надоїли, пластинки й тд.)

Бронзовий початковий ранг.

Срібний можливість боротись з монстром, класу Б.

Золотий Б2 Б3.

Адамант В В2 Вм.

Оріхалк Вм Г.

І нездобутий ранг, ще ні одним героєм.

Титаніум Ґ

Рангова систем заклинань.

Ранг 1 Базові заклинання, найчастіше використовуються в побуті.

Ранг 2 Слабкі атакуючі, й заклинання слабкого захисту, які здатні захистити від монстрів класу А але майже марні у використані, проти монстрів класу Б.

Ранг 3 Бар’єри й звичайні заклинання, що поможуть здолати монстрів класу, Б Б2 Б3 й здатні затримати монстра класу В.

Ранг 4 Заклинання здатні з легкістю, здолати монстра Б3 класу й здолати монстра, В й при великі кількості магів здатні здолати монстра, В1 класу.

Ранг 5 В1 В2 Рідкісні заклинання які здатний використовувати, лише один маг з тисячі, витративши сорок років на тренування, два такі маги можуть здолати монстра Вм класу.

Ранг 6 Міфічні заклинання.

Ранг 7 Ніхто і ніколи не використовував заклинання цього рангу, інформація про заклинання цього рангу, описані в міфах і легендах.

Ранг 8

Ранг 9

Ранг 10

Ранг Х

Сила магії (енергії мани,) залежить від кількості монстрів на планеті, сила монстрів і істот залежить від магії, (енергії мани,) магія і монстри взаємо зв’язані, чим більше монстрів помирає тим слабша стає магія. Коротко говорячи, замкнуте коло.

В цьому світі є вроджена магія, або нульова яка не потребує мани, або енергії але не кожен нею володіє, бо мало людей знає про цю магію. І людина не може володіти більше одного елементу, нульової магії, рідкістю вважається коли люди володіють, двома елементами нульової магії, в нульовій магії, людина може володіти, не більше трьох заклинань нульової магії.

Заклинання може складатись, від одного речення сильні заклинання, може складатись з десятка або сотні речень.

http://tl.rulate.ru/book/11808/263079