

*Внимание обнаружена душа подходящая под требования. Запрос на сканирования. ...
Согласие на запрос получено. *

Начать сканирование. Процесс сканирования закончен на: 1...12...26...43% ОШИБКА!!!

Внимание при сканирования души обнаружена другая душа связанная с объектом сканирования! Объекту сканирования присваивается индекс "Душа 1". Объекту связанным с "Душой 1" присваивается индекс "Душа 2". Внимание ионизирован процесс слияния "Душой 1" с "Душой 2"! Процесс слияния закончен на: 1...14...37...63...85...98..99.100%! Процесс слияния завершен.

Объекту присваивается индекс "Игрок". Начать сканирования Объекта "Игрок". Процесс сканирования закончен на: 1...15...42...67...81...97..99.100% Процесс сканирования завершен.

При сканирования Объекта "Игрок" были обнаружены следы Иной Системы! Связь с иной Системой не было найдено.

...

Запускается процесс "Заимствование".

При сканирования Объекта "Игрок" были обнаружены "Характеристики", "Навыки", и "Пространственный карман класса А+". В " Пространственном кармане класса А+" были обнаружены "Объекты" с С по В класса.

Ионизирован процесс анализа "Характеристик". Запустить процесс анализ закончен на:5...16...24...47...69...80...96.99.100%. Процесс анализ закончен.

Ионизирован процесс адаптации "Характеристик" под стандарты Системы:6...19...37...53...74..99.100% Процесс адаптации закончен.

Запустить процесс анализа "Навыков". Процесс анализа закончен на:4...17...29...41...62...85...97.99.100%. Процесс анализа закончен

Запустить процесс анализа " Пространственном кармане класса А+" Процесс анализа закончен на:5...16...24...47...69...80...96.99.100%. Процесс анализа закончен.

*Запустить процесс анализа "Объекты". Процесс анализа закончен на:1...9...14...23...36...42...51...67...79...80...99.100%

Процесс анализа закончен.*

*Отчет анализа "Навыков":

В Процесс анализа было обнаружено: 36 навыков разделенных на 9 веток по 4 навыка для каждой, каждый навык имеет 5 уровней.

Первой ветви присвоен индекс “Воин”:

Ратное дело - Увеличивает защиту объекта.Рукопашный бой - Увеличивает атаку объекта и сокращает базовый уровень защиты воинов противника. Может напасть на противника до того, как тот нанесет ответный удар, и получает право второй атаки после ответного удара.Стрелковый бой - Дает возможность стрелять, увеличивает значение стрелковой атаки объекта, сокращает базовый уровень защиты воинов противника. Объект может наносить полный урон при стрельбе по противнику через стены замка и иные препятствия, сделать выстрел до ответного удара противника и получает право второго выстрела после ответного удара.Устойчивость к магии - Наделяет объекта способностью противостоять вражеским заклинаниям. Эффективность равна 100%.

Второй ветви присвоен индекс “Путешественник”:

Разведчик - Увеличивает радиус обзора и дает возможность получать информацию о любом здании на карте, также Объект может видеть врагов, использующих навык Скрытность.Следопыт - Снижает штраф передвижения по незнакомой местности(Полностью снимает штраф) и увеличивает дальность передвижения на 50%.Мореход - Увеличивает дальность передвижения по воде на 200%. Во время морских битв считается эквивалентом навыкам Тактика, Атаки и Защиты.Скрытность - Делает Объекта невидимым на карте. Противник может видеть Объекта, лишь находясь на соседней с ним клетке. Герой может скрыть только себя и должен быть один, также получает 25% опыта от суммы нейтрального отряда на карте.

Третьей ветви присвоен индекс “Полководец”:

Тактика - Все дружественные отряды получают + к скорости и дальности передвижения.Атака - Все дружественные отряды получают + к атаке в ближнем и стрелковом бою (на 50%).Защита - Все дружественные отряды получают + к защите в ближнем и стрелковом бою (на 50%).Лидерство - Все дружественные отряды получают + к морали и удаче.

Четвертой ветви присвоен индекс “Лорд”:Благородство - Увеличивает прирост существ в городах на 50%, где Объект является губернатором.Казначей - Объект ежедневно приносит в казну 500 мер золота, плюс 10% за каждый уровень опыта.Горняк - Объект приносит в казну 4 меры дерева, руды, и 6 мер ценных ресурсы, плюс 10% за каждый уровень опыта.Дипломат - Позволяет убедить солдат противника покинуть свой отряд за вознаграждение(70%). Объект не может повлиять на воинов суммарной стоимостью 600 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Снижает цену капитуляции в случае поражения (50%).

Пятой ветви присвоен индекс “Бафер”:Магия Жизни - Дает Объекту возможность использовать заклинания магии Жизни (с 1 ур.- по 5 ур.).Целительство - Увеличивает запас магической энергии Объекта и ежедневную регенерацию очков магии.Мистицизм - Увеличивает эффективность заклинаний магии Жизни на 100%.Воскрешение - Позволяет воскресить павших в бою (50%). Нежить, механических созданий и элементалов воскресить невозможно.

Шестая ветви присвоен индекс “Контролер”:Магия Порядка - Дает Объекту возможность использовать заклинания магии Порядка (с 1 ур.- по 5 ур.). Аналогичный навык как Магия Жизни.Чародейство - Увеличивает запас магической энергии Объекта и ежедневную

регенерацию очков магии. Аналогичный навык как Целительство. Колдовство - Увеличивает эффективность заклинаний магии Порядка на 100%. Аналогичный навык как Мистицизм. Шарм - Позволяет убедить солдат противника перейти на свою сторону (35%). Объект не может повлиять на воинов суммарной стоимостью 300 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень Объекта. Снижает цену капитуляции в случае поражения(на 65%).

Седьмая ветви присвоен индекс "Дебафер": Магия Смерти - Аналогичный навык как Магия Жизни/Магия Порядка. Оккультизм - Аналогичный навык как Целительство/Чародейство. Демонология - Аналогичный навык как Мистицизм/Колдовство. Внимание в связи с навыком Призыв дает доступ к новым заклинаниям! Некромантия - Позволяет поднять нежить(скелетов, призраков и вампиров) количеством в 300% от силы поверженной армии. Суммарная сила нежити не будет превышать 200 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень Объекта. Кроме того, нельзя создать более одного скелета из одного тела поверженного солдата. Навык не действует на павшую нежить, механических созданий и элементалов.

Восьмая ветви присвоен индекс "Боевик": Магия Хаоса - Аналогичный навык как Магия Жизни/Порядка/Смерти. Заклинатель - Аналогичный навык как Целительство/Чародейство/Оккультизм. Пиромантия - Аналогичный навык как Мистицизм/Колдовство/Демонология. Ворожба - Увеличивает урон, наносимый заклинаниями всех видов магии на 100%.

Девятая ветви присвоен индекс "Призыватель": Магия Природы - Аналогичный навык как Магия Жизни/Порядка/Смерти, Хаоса. Знахарство - Аналогичный навык как Целительство/Чародейство/Оккультизм/Заклинатель. Медитация - Аналогичный навык как Мистицизм/Колдовство/Демонология/Пиромантия. Призывание - Позволяет ежедневно пополнять отряд за счет вызова юнитов природы (Леприконы, Феи , Волки , Эльфы, Сатиры , Тигры, Элементали воды, огня, земли и воздуха) суммарным объемом 50 очков опыта.

Отчет анализа "Навыков" Закончился.*

Прошу разрешение на адаптацию навыков . Разрешение на адаптацию навыков получено.

Внимание навыки ветвей "Воина", "Путешественник", "Полководец" и "Лорд" могут быть объединены в Один Навык. Начать Объединение? Разрешение на объединение получено. Объединение навыков начато. Процесс Объединение навыков закончен на: 1...11...34...65...87...93...99.100%! Процесс Объединение навыков завершен.

*Навык "Странник" Я не ангел, я не бес, я вечный странник.

Описание: В своей долгой жизни вы смогли пройти по разным дорогам. Вы были Воином идущим на войну, Полководцем ведущим армию, Путешественником без гроша в кармане и Лордом процветающих земель. Но в душе вы Странник постоянно находится в пути. Умения: Вы умеете обращаться с оружием ближнего, дальнего боя, само ваше тело тоже оружие. Также вы закалили свой дух в множестве испытаний что позволяет уменьшить урон от враждебной магии.

Вы умеете хорошо находить скрытое но еще лучше вы умеете прятаться. Также вы неплохо

может продвигаться по земле хотя в море лучше.

Вы умеете командовать армией. Усилиять ее а также поддерживать ее боевой дух.

Вы умеете управлять городом, находить нужные ресурсы(личностные и денежные). Хотя взятки вы тоже умеете давать.*

*Внимание навыки “Бафер”, “Контролер”, “Дебафер”, “Боевик” и “Призыватель” могут быть объединены в Один Навык. Начать Объединение? Разрежение на объединение получено. Объединение навыков начат.Процесс Объединение навыков закончен на:
1...11...34...65...87...93...99.100%! Процесс Объединение навыков завершен.*

*Навык “Архимаг”Магия не хорошая и не плохая. Всё зависит от того, как ты её используешь.

Описание: Вы узнали что такое Жизнь и Смерть, Хаос и Порядок и даже нашли отражение этих сил в Природе. Этим вы смогли постичь многие Тайны Магии. Но вы же не думайте что это конец?Умения: Вы умеете Эффективно использовать Всю магию.*

*Внимание обнаружена возможность Объединение навыков “Странник” и “Архимаг” в “Странствующего Архимага”!!! Начать Объединение? Разрежение на объединение получено. Объединение навыков начат. Процесс Объединение навыков закончен на:
1...10...30...60...80...90...99.100%! Процесс Объединение навыков завершен.*

...

*Отчет анализа “Объектов”:

В Процесс анализа было обнаружено: 508 объектов.Внимание обнаружена возможность Объединение “Объектов”!!! Начать Объединение?... Разрежение на объединение получено. Объединение “Объекты” начато. Процесс Объединение “Объекты”закончено на:
1...11...32...64...85...97...99.100%! Процесс Объединение “Объекты” завершен.*

Гримуар Архимага - Содержит все вам известные заклинания а также рецепты зелий. Позволяет использовать заклинания используя ману самого гримуара. Имеет возможность призвать жезл или посох.Оружие Странника - Может принимать все формы оружия которыми игрок умеет использовать(Меч(одноручный или двуручный), Клинок, Топор, Алебарда, Палица Молот(одноручный или двуручный), Копье, Лук, Арбалет , Праща и Метательная дубинка) при это их эффекты объединены и могут быть настроены.Броня Странствующего Архимага - Содержит Шлем, Броню, Перчатки, Обуви и Плечи(Робы) их эффекты объединены и могут быть настроены.Щит Воина - Может принимать все формы щитов которыми игрок умеет использовать при это их эффекты объединены и могут быть настроены.Кольцо Хаоса - Все эффекты объединены и могут быть настроены.

...

*Внимание с учетом владение навыком “ Странствующий Архимаг”

Объекты могут объединяются в навык "Снаряжение Странствующего Архимага"*

...

* Результат сканирование, анализа и адаптации объекта "Игрок".

Имя:???(Получете в новом мире)

Истинное Имя:№?%":(Пройдите испытание)

Уровень:???(Получете в новом мире)

Характеристики:...(Получете в новом мире)

Навыки:Игрок:Ваша душа связана с Системой. Благодаря Системе вы можете введите свои параметры, путешествовать в те миры в которых уже есть Система и получать там максимальную Выгоду.Странствующий Архимаг:Вы много путешествовали и исследовали магию. Но вас горит желание получить новые знание и умение. Скорость развития увеличена в 150% в магических областях 250%.Снаряжение Странствующего Архимага: Вы по своему желанию можете вызвать любую часть своего снаряжение(оружие, щит, гримуар, кольцо и броню). Также вы можете улучшать снаряжение добавляя в него новые объекты.*

<http://tl.rulate.ru/book/80775/2457599>