"Мерзость." пробормотал Майкл, соскребая с ботинка мозговое вещество последнего бандита. Наверное, он мог бы просто попросить Дарта убить его, но не смог удержаться и засунул ногу парню в рот, чтобы тот заткнулся. Идиома, вероятно, не предполагала разбрызгивания мозгового вещества повсюду.

Покачав головой, он выхватил у Дарта осколок Эфириума, который его фамильяр нашел в кармане бандита. В результате у него остался полный комплект. А это означало, что он наконец-то сможет получить доступ к кузнице Эфириума. Дела у Майкла шли в гору, даже его Статус выглядел чертовски сексуально!

Имя: Майкл Тахлин

Ранг : Легенда

Статы :

Сила : 65 > 69

Ловкость : 121.4 > 146.9

Интеллект : 71 > 75

Знак рождения: Маг

Фамильяр : Дарт, паразит темного монолита

Способности :

[Маг]: позволяет изучать все магические умения на 20% быстрее.

[Гандальф]: позволяет использовать любое оружие на два ранга выше, чем его текущее мастерство, и дает знания, необходимые для его использования. При владении оружием пользователь временно получает +100% ко всем статам.

[Ванталфдир] : позволяет ходить по жидкостям, как по твердым поверхностям, может быть активирован по желанию, но постоянно расходует ману на работу.

[Понимание языков] : позволяет понимать все разговорные языки и увеличивает скорость обучения чтению и письму.

[Адепт Манипуляции Маной] : Позволяет пользователю лучше контролировать свою магию, заклинания и некоторые способности. Повышается эффективность использования маны и контроль над силой.

[Терпимость к боли]: позволяет переносить сильную боль без особых негативных последствий.

[Основы фехтования (двуручные мечи/одноручные мечи)]: определяет, насколько умело пользователь обращается с мечом.

[Адепт владения кинжалом (одноострый, изогнутый, прямой, двуострый)] : Определяет, насколько умело пользователь обращается с кинжалом.

[Оцепенение] : Насильственные или шокирующие вещи не вызывают прежней реакции. Эмоции несколько притупляются, и пользователь легче соображает и рассуждает в стрессовых ситуациях.

Сродства :

[меньшее сродство к воде], [сродство к огню], [меньшее сродство к пространству], [меньшее сродство к тьме], [сродство к льду].

Духи :

Обычный Уровень :

Теневой шаман : Lvl MAX

Сларк : Lvl MAX

Рики : Lvl MAX

Уровень героя :

Антимаг : Lvl MAX

Лина : Lvl MAX

Зимняя виверна : Lvl MAX

Уровень Легенды :

Рубик : Lvl 17 > MAX

Магия :

Тамриэльская

Дух : Рубик

Уровень : MAX

Способности :

Магическая мимикрия (ранг 4): Дает пользователю способность узнавать заклинания, которые он видел, гораздо быстрее, чем обычно.

Телекинез (4 ранг): позволяет телекинетически манипулировать человеком или предметом. Расход маны и эффективность определяется интеллектом. Сам себя поднять не может.

Исчезающий болт (ранг 4): выстреливает болт арканной энергии, который бесконечно перепрыгивает от врага к врагу, снижая силу и скорость всех, кого затронуло заклинание; каждый прыжок уменьшает урон заклинания.

Арканное превосходство (ранг 4): заклинания, наложенные пользователем, сильнее и имеют больший радиус действия. Сила заклинаний, наложенных против пользователя, снижается в

зависимости от его Интеллекта по сравнению с пользователем.

Кража заклинаний (ранг 3) : Позволяет копировать последнее произнесенное кем-то заклинание. Это заклинание будет храниться в памяти до тех пор, пока его не заменит другое. Количество заклинаний, которые можно сохранить, определяется рангом Кражи заклинаний.

Украденные заклинания 2/3 :

Врата измерений (Происхождение: Тиффания), позволяет открывать врата в другие места, миры или вселенные. Для произнесения заклинания требуется тридцать минут подготовки, и если место назначения не совпадает с ранее известным, то пользователь будет отправлен в случайное место.

Стирание (происхождение: Тиффания), позволяет стереть чью-либо память с помощью заклинания, направленного на одну цель. То, что будет забыто, зависит только от количества использованной магии, а также от силы цели.

Его Рубик достиг максимума, обеспечив ему наивысший уровень всех его способностей. При желании он мог посетить Духа, но делать этого не решался, так как помнил, что Рубик был... немного сумасшедшим.

Предметы, которые он получил от колеса, тоже были неплохими: пара "Блиц-кастетов", которые, по сути, были магически улучшенными кастетами, увеличивающими скорость атаки. Маска морбида, которая давала своему владельцу прирост жизни при ношении, была хороша, но несколько громоздка в использовании... К тому же, в ней он выглядел как культист-некромант.

И наконец, он получил пару сапог "Безмятежные", которые, по сути, давали владельцу огромную регенерацию, когда он находился вне боя. Он не знал, что с ними делать, поскольку его Фазовые сапоги в большинстве случаев были гораздо лучше, так что, скорее всего, он просто отдаст их Тиффу. Что касается остальных предметов? Ему нужно подумать, что с ними делать... Он и так не отдал большую часть предметов, полученных за колесо.

Кроме этих предметов, теперь, когда Рубик достиг максимума, он мог выбрать следующего Духа... Очевидно, это будет Silencer.

Дух: Глушитель

Уровень : 1 > 4

Способности :

Тихий ужас (ранг 1) : Позволяет пользователю заставить слаонервных людей, находящихся поблизости, замолчать. Сила этого эффекта определяется разницей в силе между пользователем и жертвой.

Арканное проклятие (1 ранг): пользователь проклинает область, замедляя всех, кто попал в нее, и нанося урон до конца срока действия проклятия. Если жертва проклятия попытается произнести заклинание во время действия проклятия, его продолжительность будет

увеличена. Продолжительность не уменьшается, если жертва также замолчала.

Клинки мудрости (ранг 1): пользователь наделяет свое оружие мудростью, заставляя его наносить урон в зависимости от его интеллекта. У людей, пораженных этим оружием, временно похищается интеллект и передается пользователю. Если кто-то умрет, находясь под этим эффектом, пользователь навсегда получит интеллект, основанный на силе жертвы.

Последнее слово (1 ранг): зачаровывает цель, делая ее видимой для пользователя на время действия заклинания. По истечении срока действия заклинания цель замолкает и получает урон, равный разнице между показателями интеллекта пользователя. Действие заклинания заканчивается, если цель пытается произнести заклинание.

Глобальное молчание (ранг 0): на короткое время заставляет мир замолчать, не позволяя врагам произносить заклинания. Длительность определяется Интеллектом пользователя.

Теперь Майкл мог с уверенностью сказать, что он - Убийца магов. Его антимагические способности в сочетании с заклинаниями Сайленсера и атаками Рики делали практически невозможным для полноценного пользователя магии бороться с ним.

О? Ты создал целую армию нежити, чтобы не дать мне приблизиться? Мгновенный удар!

О? Ты уже израсходовал большую часть своей магии, создавая защиту и ловушки, чтобы остановить меня? Пустота маны!

О? Вы постоянно используете магию, пополняя запасы зельями маны? Тишина!

Если только против него не выставят армию заклинателей или богоподобного мага, он был уверен, что справится с любым, против кого его выставят... Не то чтобы он собирался объявить об этом, не хотелось бы, чтобы кто-то создал надлежащие контрмеры, в конце концов.

Единственное, в чем он не был уверен, так это в [Глобальном молчании]... Как это будет работать? Сколько хаоса он вызовет, если заставит весь мир замолчать, сколько это продлится? Придут ли Боги и надерут ему задницу? А даэдрические принцы помогли бы им в этом?

Да, он не рискнет использовать это средство, разве что в крайнем случае... Или если бы он оказался заперт в карманном измерении или еще где-нибудь. Но даже в этом случае затраты на произнесение заклинания были слишком велики, чтобы он мог обойтись без мгновенной потери сознания, так что ему придется заняться разведкой, если он когда-нибудь захочет использовать его в настоящем бою.

<http://tl.rulate.ru/book/64004/3261000>