

Майкла выплюнуло из Врат Обливиона в большой кратер, который он не узнал... На него палило солнце, так что это определенно был не Скайрим. Тем не менее, по сравнению с Мертвыми землями суровые солнечные лучи были словно прохладный ветерок.

"Хааа..." - почти застонал он в экстазе, опускаясь на пол и вытягивая конечности, просто наслаждаясь кратковременным покоем, который он обрел теперь, когда на него не влияла аура Дагона и общее отчаяние, вызванное самими Мертвыми землями.

Однако он не был уверен, как долго он пробыл в Мертвых землях, поэтому ему нужно было вернуться как можно скорее... Он смутно помнил свои планы еще до Охоты, но они вспомнятся ему, как только он вернется на знакомую территорию.

А где он сейчас?... Судя по архитектуре близлежащих зданий и населяющих их людей, скорее всего, в Сиродиле. Кратер, в котором он находился, располагался на окраине небольшой деревушки, так что он не думал, что ему кто-нибудь помешает, пока он будет создавать еще одни Врата Измерений и возвращаться в Винтерхолд.

Но сначала он проверит свой статус, чтобы узнать, к чему привели его многочисленные смерти... Он не чувствовал никаких изменений, но не мог быть уверен, пока не проверит.

Имя: Майкл Тахлин

Звание : Легенда

Статы :

Сила: 125 > 140

Ловкость : 300.69 > 307.3

Интеллект : 196.69 > 200.1

Знак рождения: Маг

Кровное родство: Гибрид человека и зимней виверны

Фамильяр: Дарт, паразит Темного Монолита

Способности :

[Мертвый бог...] (142) : Позволяет пользователю возрождаться после убийства, подавляет эмоции в зависимости от количества смертей, делает мертвецов более восприимчивыми к пользователю. Дает тем больше сил и способностей, чем больше смертей пережил пользователь.

[Призыватель духов] (1 ранг): пользователь может вызывать своих духов, количество и продолжительность вызовов определяется интеллектом, сродством к смерти и силой вызываемого духа. Может вызывать только духов рангом ниже пользователя.

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

[Гандальф] : позволяет использовать любое оружие на два ранга выше своего текущего

мастерства и дает знания, необходимые для его использования. Во время владения оружием пользователь временно получает +100% ко всем статам.

[Ваннтальфдир]: позволяет ходить по жидкостям, как по твердой поверхности, может быть активирован по желанию, но постоянно расходует ману.

[Дар - Кровь Аурот] : Жизненная кровь Аурот, Зимней Виверны, вселяется в пользователя, наделяя его способностями, которыми она обладала. Значительно повышается сродство ко льду, увеличивается сила и долговечность, улучшается зрение, атака ледяным дыханием и воля Аурот.

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

[Адепт манипуляции маной] : Позволяет пользователю получить больший контроль над своей магией, заклинаниями и некоторыми способностями. Повышается эффективность использования маны и контроль над силой.

[Терпимость к боли] : Позволяет пользователю переносить сильную боль, практически не испытывая негативных последствий. > [Невосприимчивость к боли] : Позволяет по желанию отключать или приглушать чувство боли.

[Эксперт базовых приемов владения мечом (двуручные мечи/одноручные мечи)]: определяет, насколько умело пользователь обращается с мечом.

[Адепт базовых техник владения кинжалом (одноострый, изогнутый, прямой, двуострый)] : Определяет, насколько искусен пользователь в обращении с кинжалами.

[Десенсибилизированный] : События жестокого или шокирующего характера не вызывают прежней реакции. Эмоции несколько притупляются, и пользователь легче соображает и рассуждает в стрессовых ситуациях.

Сродства :

[Малое сродство смерти] > [Сродство смерти], [Сродство воды], [Сродство огня], [Малое сродство пространства], [Малое сродство тьмы], [Высшее сродство льда].

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 MAX

Сайленсер: Lvl MAX

Кункка : Lvl 17 > MAX

Магия :

Тамриэль

...

Ничего себе, сломался, да?

Правда, его немного беспокоило обновление [Dead God...?], подавляющее эмоции. Если это не знак того, как будет развиваться навык, то он не знал, что... Если он умрет достаточно, станет ли он просто безэмоциональной роботизированной оболочкой?... Он предпочел бы не думать об этом.

Следующим был его новый навык [Призыватель духов], который, возможно, был самой сломанной способностью, которую он когда-либо видел...

Возможность вызывать духов из Книги Легенд? Учитывая тот факт, что Сларк постоянно избивал его, их ранги не совсем точно отражали их сильные стороны. Он все еще не был уверен, что именно определяет, какой Дух куда попадет, но, несмотря на это, возможность вызвать хотя бы одного Духа меняла игру.

Он мог бы вызвать Аур... Нет, скорее всего, нет: судя по тому, как выглядел ее статус, казалось, что она навсегда мертва... Он тряхнул головой, прогоняя скорбные чувства.

И все же возможность вызвать, скажем, Лину или Рубика, учитывая, что он каким-то образом выжал максимум из Кункки, пока на него охотился Дагон... Конечно, иногда ему удавалось выкроить пару секунд, чтобы убить даэдра, но он не думал, что этого достаточно для повышения уровня.

Ему придется проверить все это, когда он вернется в Винтерхолд и найдет время... Пока же он хотел проверить, какие новые Духи его ждут... И нет, он использовал эту возможность не только для того, чтобы немного отдохнуть в кратере... В основном.

Первым в списке, который ему представили, было название ранга... Уровень полубогов. Да, теперь он был в большой лиге... Вроде того. В любом случае, первым в списке был чемпион:

Абаддон, герой Dota 2, который специализировался на танковании и поддержке. Насколько Майкл помнил, его способности были как атакующими, так и защитными. Наносить урон или лечить, защищать или наносить урон. Среди его способностей особенно выделялась ульта, которая представляла собой пассивку, которая при получении смертельного урона активировалась и заставляла весь последующий урон исцелять Абаддона, по сути делая его бессмертным на весь период. Очень хороший выбор, который может дополнить недостатки Майкла.

Bloodseeker, более известный Майклу как красный гоночный автомобиль судьбы. В игре этот герой, по сути, был просто ежиком Соником с ножами, который становился быстрее и сильнее, когда у врага оставалось мало здоровья, а также всегда был в курсе, где он находится. Майкл не был уверен, как это будет реализовано в реальной жизни, ведь при прямом переносе он будет знать о каждом человеке с низким уровнем здоровья, кровотечения и болезни повсюду и сразу.

Мастер пивоварения, пьяный панда, способный разделить себя на три духа... Да, его набор был довольно случайным, и Майкл не совсем понимал, почему он числится как "полубог"...

Пророк Смерти, девушка-призрак, способная высасывать из людей жизнь, вызывать армию злобных духов, заставляя их молчать и наносить урон. Единственное, чего ей действительно не хватало, - это поддерживающих способностей. В общем, неплохой вариант.

Энчантресс - олень-кентавр, способный очаровывать монстров, лечить и, насколько Майкл помнил, настолько очаровывать, что вражеские герои буквально не могли заставить себя причинить ей вред...

Инвокер - почему этот парень был выше по рангу, чем Рубик, оставалось загадкой, но все, что Майкл мог вспомнить об этом герое, - это слепые солнечные удары, которые заставляли его в отчаянии швырять монитор через всю комнату. У этого героя не было обычных четырех способностей, вместо этого Инвокер мог вызывать три различных шара, которые можно было комбинировать, чтобы получить несколько заклинаний в зависимости от комбинации... Сложно? Да, Майклу буквально понадобилась шпаргалка по комбинациям, чтобы играть этим чертовым героем...

Его буквально называли "Арсенал мага" за то, сколько заклинаний он знал, среди которых были и вызов Торнадо, и удары метеоритов, и даже просто превращение в Невидимку. И это только в Dota 2, Майкл даже не подозревал о глубине реальных знаний Инвокера... Да, он был очень хорошим выбором.

В любом случае, следующим был Лев, "ведьма-демон", что бы это ни значило. Майкл помнил только то, что она могла высасывать ману из врагов и кастовать "Палец смерти", который, по сути, был просто более мощной версией "Лезвия Лагуны" Лины, в первую очередь благодаря своей способности накапливать урон в зависимости от количества убитых... Кстати, этот стак урона был постоянным... Да.

Одинокий друид - два героя в одном, если учесть, что его призванный медведь тоже мог использовать предметы, то есть в игре он мог использовать вдвое больше предметов, чем обычный герой. Не то чтобы это много значило в реальности... По сути, он был улучшенной версией Ликана, способной превращаться в медведя и разрывать людей на мелкие кусочки.

Магнус, носорог, владеющий копьем и управляющий силами магнетизма. Жаль, что он был не так силен, как "Магнус" из Elder Scrolls. Самыми полезными способностями, по мнению Майкла, были баффы, которые он мог накладывать, и его ультимейт, "Обратная полярность", которая притягивала и оглушала всех ближайших врагов на довольно смехотворное время. Комбо-потенциал был потрясающим, однако для применения способности нужно было находиться совсем рядом.

Медуза, полузмея-полуженщина со змеиными волосами и змеиными способностями... Он упоминал о змеях? Да, в любом случае. Ее можно было отнести к магам-лучникам, но Майкла больше интересовали ее заклинания, чем стрельба из лука, в первую очередь Щит маны,

который блокировал урон в обмен на ману, что было довольно сложно. Не говоря уже о ее ультимейте, который превращал врагов, стоящих перед ней, в камень. Хороший выбор, особенно для того, у кого со временем будет бесконечная мана.

Король обезьян, обезьяна с посохом, который обладал способностями, подозрительно похожими на способности Сунь Укуна. Намеренно ли это было сделано, Майкл не знал, да он вообще мало что знал, кроме базового набора Героя. В первую очередь он был бойцом ближнего боя, наносящим огромный урон и восстанавливающим здоровье. Он также был ловким и обладал ультимейтом, который вызывал множество неподвижных копий себя, атакующих ближайших врагов.

Пророк природы, или постер для "Крысиной доты". Его способность телепортироваться буквально куда угодно, когда он захочет, и призывать целую армию деревьев делала его ужасно сложным: когда вы или кто-то из вашей команды отправлялся за ним в погоню, он уже исчезал, как и большинство ваших зданий из-за призванных деревьев. У него также была глобальная ультимативная способность, которая увеличивала урон тем больше, чем больше людей он поразил, но количество ударов было ограничено, так что использовать ее с максимальной эффективностью было сложновато.

Ночной сталкер - большая синяя летучая мышь-вампир, которая становилась очень сильной в ночное время, а также обладала способностью вызывать ночь, когда захочет. Насколько Майкл мог судить, его способности были направлены на то, чтобы пугать людей до смерти. Отличный выбор, если он когда-нибудь решит стать вампиром, что, в общем-то, было неплохой идеей, если подумать... Единственная проблема - как справиться с Молаг Балом, владеющим его душой... Надо будет подумать об этом в будущем.

<http://tl.rulate.ru/book/64004/4036781>