

Игровые персонажи dota 2



Презентацию подготовили :
Кейвомяги
Корышев
Кирилин

Pudge

Притягивает врагов своим крюком

На полях Вечной бойни, далеко на юге от Квойджа, тучная фигура упорно трудится под покровом ночи — расчленяет и потрошит павших, сгружая в кучи их конечности и потроха, — чтобы к рассвету поле боя было чисто. В этом проклятом мире ничто не разлагается само по себе — мертвецам не суждено вернуться обратно в землю, и не важно, насколько глубока могила. Окружённый стаями птиц-падальщиков, каждая из которых ждёт своего кусочка мёртвой плоти, мясник упражняется с лезвиями, и с каждым движением они становятся лишь острее. Вжик-вжик-тук. Плоть отсекается от костей, связки и сухожилия разрываются как мокрая бумага. И хоть мясницкое ремесло всегда было по вкусу тучному здоровяку, с годами у него проснулся интерес ещё и к тому, что остаётся после его работы. Сначала кусочек мускула там, потом глоточек крови здесь... Вскоре он впивался в самые крепкие тела подобно грызущей кости собаке. Даже те, кто не питают страха перед жнецом Смерти, предпочитают не связываться с мясником.

Закреть историю

Каждый точный бросок знаменитого крюка вселяет страх во врагов Pudge, ведь, притянув жертву, он расчленяет её своим тесаком. С каждым убийством его здоровье и урон увеличиваются, и вскоре погибель от его рук становится неизбежной.



Shadow Fiend

Наносит урон, выпуская из себя души павших врагов

Говорят, у Невермора душа поэта, но на самом деле у него их тысячи. Веками он поглощал души стихотворцев, священников, императоров, нищих, рабов, философов, преступников и, естественно, героев. Не скрыться от него ни душе. Никто не знает, что он с ними делает. Никто не вглядывался в Бездну, где среди астральных скал Невермор таится, словно змея. Пожирает ли он души одну за другой? Выставляет ли он их трофеями в коридорах зловещего храма? Маринует ли в чернокнижном рассоле? А может, он — лишь марионетка, которой кукловодит зловещий разум извне пространства? Таково его зло, настолько силен его тёмный дух, что разумом его не понять. А если вам всё же очень хочется разузнать, что он делает с душами, то всё просто: присоединяйтесь к его коллекции. Или просто подождите: Невермор уже идёт к вам.

Закреть историю

Shadow Fiend становится сильнее с каждой полученной душой убитого им существа. Каждое убийство, каждое точное попадание опустошающими чарами приближает смертоносный удар энергии выпущенных на волю душ.



Necrophos

Одновременно лечит союзников и наносит урон врагам

В годы ужасной чумы один безвестный монах с дурными наклонностями по имени Ротунд'йер неожиданно для себя занял пост кардинала: все другие претенденты на должность скоропостижно скончались. В то время как другие братья-монахи облегчали участь больных, новоиспечённый кардинал заседал в Соборе Румуска, обещая умирающим богачам духовное вознаграждение, коли те передадут свои земли их ордену. Со временем чума угасла, оставив лишь пару неуступчивых очагов, а на деяния Ротунд'йера обратила внимание высшая власть. Бывшего кардинала обвинили в ереси и отрядили ухаживать за чумными, где его медленно и мучительно пожрала бы болезнь. Но судьи не учли, что чума стала Ротунд'йеру родной. Хворь вошла в тело монаха — но не убила, а стала кормить его силы и превратила в сущего чумного мага, Епископа мора. Теперь он ходит по земле, распространяя свою эпидемию, и мощь его растёт с каждой деревней, сгинувшей в его губительном присутствии.

Закреть историю

Necrophos всюду несёт благополучие друзьям и смерть — врагам. Излечивая союзников и нанося противникам урон каждым пульсом смерти, он уничтожает врагов одним лишь своим присутствием. Также Necrophos может воззвать к помощи самого жнеца, который надолго задержит жертву в мире ином.



Invoker

Умело комбинирует заклинания из обширного арсенала

Магия в своей самой ранней, даже можно сказать, самой мощной форме, всегда являлась в основном искусством памяти. Она не требовала техник, палочек или других принадлежностей, за исключением разума самого чародея. Всё, что ему было нужно — мнемонические средства, помогающие колдующему вспомнить в полных деталях ту психологическую формулу, что раскроет магическую силу.

Величайшие волшебники тех дней были одарены отличной памятью, а сами заклинания были настолько сложны и громоздки, что чародеи были вынуждены на чем-то специализироваться. Однако даже самые отличные волшебники могли надеяться лишь на то, что они они запомнят за всю свою жизнь три-четыре заклинания, не более. Обычные маги знали всего два заклинания, так что это не такое уж и необычное явление, когда деревенский чародей знал только одно заклинание, да и то требовало титанических усилий, куч подсказок и инструкций, работающих, как лекарство от забывчивости, в те редкие случаи, когда это самое заклинание просили продемонстрировать.



Juggernaut

Juggernaut разрубает своих врагов шквалом рассекающих ударов. Мало кто сможет остановить или пережить его отчаянное наступление, ведь, набрав обороты, он становится практически неуязвимым



Primal Beast

Расталкивает всех вокруг и разбивает врагов в кровавое месиво

Большинство исследователей соглашается: хоть угасание туманной роцци и её превращение из идиллических просторов в смертоносные заросли было медленным процессом, подгоняемым волшебниками, настоящим началом конца стало прибытие Первобытного зверя из другого измерения.

С самого рождения Первобытный зверь чужд любым чувствам, кроме боли и голода. Вечность кровавых побоищ превратила его в высшего хищника планеты, полной жестоких чудищ. Те, кто не смогли обуздать Первобытного зверя, в отчаяньи изгнали его в новый мир — мир, в котором ничто не могло помешать ему преобразиться из простого голодного хищника в неукротимую машину для убийств.



Anti-Mage

Выжигает ману врагов атаками

Монахи Турстаркури наблюдали за неровными долинами, раскинувшимися под их горным монастырем, в то время, как вторженцы, волна за волной, набегали на стоявшие у подножья королевства. Аскетичные, прагматичные, они пребывали в медитации, не знавшей никаких богов, засев в своем отрешенном от суетного мира высокогорном гнезде. Потом грянул легион Мертвого бога — крестоносцы, уничтожающие все местные культы и заменяющие их своей верой, родом из земель, известных лишь безжалостностью и тысячелетними войнами. Легионы мертвецов осадили Турстаркури. Две недели монастырь едва сдерживал натиск врагов, а те немногие монахи, что решили разузнать, в чем дело, восприняли нападение как попытку бесовских иллюзий отвлечь их от медитации. Они были убиты прямо на своих шелковых подстилках. Выжил лишь один молодой послушник — пилигрим, пришедший в поисках мудрости, но еще не принятый в монастырь. С ужасом он смотрел за тем, как монахи, которым он еще недавно подавал чаи и травы, гибли на своих местах, а потом присоединялись к рядам служителей Мертвого бога. Схватив охапку ценнейших священных писаний, он бежал в более безопасное место, поклявшись не только искоренить армию колдунов Мертвого бога, но и положить конец любой, какой бы то ни было, магии.

Закреть историю

Если Anti-Mage наберёт полную силу, мало кто сможет его остановить. Он способен забирать у врагов ману каждым ударом или телепортироваться на небольшие расстояния, что не позволяет врагам загнать его в угол



Tinker

Уничтожает врагов полчищами своих механизмов

Карликовый народец, которому принадлежит Боуш, известен своими изобретательностью, хитростью и нелюбовью к магии. Гордятся они, что зарабатывают себе на хлеб исключительно разумом, применяя лишь те силы природы, которым могут найти объяснение. Но даже такая сдержанность может обернуться трагедией — уж Боушу ли не знать. Когда-то он был одним из главных исследователей законов природы, основателем подземной лаборатории всего и вся, расположенной под окутанным туманами Фиолетовым плато. Презирая магов за опасность, которую те представляют для мира, Боуш и его помощники, не ведая об опасности, открыли портал в некий мир за гранью разумения и оказались во власти собственных кошмаров. Чёрный туман покрыл Фиолетовое плато вечной тьмой, откуда теперь доносятся полные ужаса звуки. Только благодаря всяким штуковинам собственного изобретения Боушу удалось бежать. Один он пережил беду Фиолетового плато.

Закреть историю

Tinker сокрушает врагов своей армией механизмов и другими смертоносными устройствами. Набрав мощь, он способен нападать по нескольким фронтам благодаря ульту, который перезаряжает все его способности



Bristleback

Получает меньше урона, отвернувшись от врагов

Ригварл никогда не уходил от драк и не поворачивался спиной к противнику, даже если тот был крупнее и сильнее его. Окрещённый пьяными толпами как Bristleback, он стал постоянным участником подпольных боев, что проводились в тавернах на тракте между Сломом и Эльзе. Однажды умелого бойца заметил один трактирщик, искавший вышибалу в бар. За скромную выпивку он стал собирать с посетителей плату, следить за порядком и время от времени ломать конечности особо несговорчивым клиентам (а одному членистоногому бедняге однажды сломал целых пять). Но все же Ригварлу довелось встретиться бойца, равного себе.

Однажды во время очередной вечерней вахты, уже будучи навеселе от хмеля, он подошёл за платой к одному крижистому детине с севера и заплетаящимся языком пробормотал: «Что-то не нравятся мне ваши бивни, уважаемый». Что тут началось! Это было побоище века! В бой бросилось с дюжину посетителей. Не уцелел ни один стул. Хотя Ригварл изрядно приложился к буянам, но и сам в полной мере схлопотал по печени. И все бы ничего, но случилось нечто страшное — клиент ушёл, не заплатив за выпивку. За несколько недель раны вышибалы затянулись, а вырванные иглы отросли, но удар по чести был нанесён непростительный. Счёт он оплатил из своего кармана, поклявшись выследить северянина и взыскать плату по полной. После этого он занялся тренировками, чего не делал никогда ранее, и неожиданно для себя сделал поразительное открытие. Расправив иглы и усмехнувшись сквозь зубы, он понял — иногда все же стоит показывать противнику спину.

