**Гайд по герою Magnus**
**История героя**

|  |
| --- |
| Magnus - сила с которой приходится считаться. С рождения обучался, чтобы стать могущественным воином, сейчас он на пике своей силы. Гигантский топор Magnataura`a прокладыает путь сквозь врагов и создает дробящую кости взрывную волну, прокатывающуюсю по земле. Усилив темной магией свою атаку, он сокрушает врагов с потрясающей ловкостью. Хотя величайшая его сила - способность создавать черезвычайно сильное магнитное поле, притягивающее беззащитных врагов на встречу со смертью. |

Магнус довольно сильный и полезный герой, часто выбираемый на турнирах и клановых войнах за счет своих скилов. Разнообразная роль в команде, от гангера до лейта, сильно осложняет жизнь соперникам В 6.67 Магнуса усилили. Усилили потенциал гангера и фармера. (2 и 3ий скилл). Сейчас это комбо герой, занимающий одну нишу с Шейкером

 **Характеристики героя**
Жизни: 549
Мана: 221
Урон: 49-61 (ближний бой, дальность атаки - 100)
Броня: 4,1 (20% защиты)
----------------
Сила: 21 + 2.75
Ловкость: 15 + 1.8
Интелект: 17 + 1.65
----------------
Начальная скорость: 315
Скорость атаки – 1.7 сек.
Реген жизней – 0.88 хп/сек.
Реген манны – 0.69 мана/сек
**Плюсы**
+Неплохой прирост силы, а так же интелекта (для силовика)
+Отличная скорость и хороший урон (легче стоять на линии)
+Из характеристик следует что нам не особо нужен ассист на линии
+В паре со станером/дизейблом с легкостью сделает Первую кровь (фб)
+Хороший фармер (благодаря 1ому и 2ому скилу)
+Прекрасный ульт (длительный стан по площади и урон)
+Неплохо уходит от ганга (3ий и 4ый скил)
+Сам отличный гангер. В одиночку может вылавливать хилых магов и ловкачей.
+Опасный соперник на линии
+Всегда нужен в команде из-за сочетания стана, замедления, AoE нюка, и увеличения урона.

**Минусы**
-Чтобы проворачивать комбо нужна мана и ее регенерация (а у нас ее не так много)
-Все таки герой не чистый танк, и мы уязвимы для стана/дизейбла
-Мы командный герой, и уже с начала мида не имеем права отделятся от команды.
-В особенности уязвим к сайленсу и выжиганию маны.
-Малый прирост ловкости, отсюда проблемы с ластхитом, количеством брони (решается артефактами), а так же раскаченными лейтами.
-Мы начинаем замес, отсюда следует что пофармится в волю нам не дадут, а так же что на нас будет весь фокус в игре.
-4 активных скила, плюс активное использование итемов (герой не для новичка)

**Скиллы**
  **Shockwave**
Способ применения : Активная способность
Цель : Местность
Наносит: 75/150/225/300 урона
Перезарядка: 11/10/9/8 секунд
Требуется маны: 90 (на всех уровнях)

Тип урона: Магический
Если враг вышел и вновь попал в область действия, то он может получить 2ной урон (я правда с трудом представляю как это выглядит)
Наносит урон только врагам, стоящим на земле (не действует на некоторых нейтралов)
Ширина волны - 150, длина - 750.
Дальность каста – 500

Волна - это наше все. Дешевое AoE заклинание, с низким манакостом и перезарядкой. Требует некоторой сноровки в применении. С помощью этого скила можно добивать крипов, и сильно действовать на нервы противнику. Для того, что бы добить убегающего противника не следует тыкать на него. Кидайте волну чуть вперед, тогда точно попадете по противнику.

  **Empower**
Способ применения : Активная способность
Цель: Сам герой или дружественный юнит
Увеличивает урон и делает AoE атаку на 15%/25%/35%/45%
Перезарядка: 12 секунд
Длительность: 30 секунд
Манакост: 40

Урон увеливается процентно только от начальной характеристики. **Увеличение урона от предметов в учет не идет**
Возможен автокаст (нежелателен)
Дальность каста - 500 Дешевое увеличение урона, а так же AoE урон. Еще один скил для фарма. Низкое время перезарядки помогает кинуть на 2их персонажей, пока не кончилась длительность бафа. Кидаем на себя, потом на лейта и в бой.

  **Skewer**
Способ применения: Активная способность
Цель: Точка
Наносит: 50/100/150/200 урона
Перезарядка: 45 секунд (на всех уровнях)
Манакост: 80
Магнатаур ускоряется на расстояние 800, хватает 2ух встречных врагов, наносит им урон и замедляет на 40% в течении 2ух секунд.

Тип повреждения: Магический
Движется к цели со скоростью 950.
Во время движения проходит сквозь непроходимые обьекты (герои, крипы, деревья и овраги)
AoE эффект - 120
С помощью этого скилла можно уйти от метки Кунки

Хороший скил с низким манакостом. Нужна сноровка в применении. Может использоватся как замена Дагеру на начальных этапах. Используется в гангах для замедления и нанесения урона, так же для того, чтобы спастись от ганга. Длительная перезарядка не позволяет использовать в замесе 2ды. Хорошо подумайте когда стоит использовать это умение.

** Reverse Polarity**
Способ применения: Активная
Цель: по нажатию
Наносит урон и стан по площади
Урон: 150/225/300
Стан (в скобках указанно для крипов): 2,5(3)/3,25(4)/4(5) секунд
AoE: 410 Манакост: 200/250/300
Перезарядка: 120/110/100 секунд

Тип урона: Магический
Не работает на врагов под аватаром!!!

Наш ульт. То, за что нас любит команда, и ненавидят враги. Стан по площади на 4 секунды(!) на 3ем уровне, плюс собирает врагов в кучу. Это очень страшно.

**Скилбилд**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Левел | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| Скил |
| http://dota2.ru/img/heroes/magnus/ability1.jpg | + |  | + |   | + |   | + |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| http://dota2.ru/img/heroes/magnus/ability2.jpg |   |   |  | + |  |  |   | + | +  | + |   |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| http://dota2.ru/img/heroes/magnus/ability3.jpg |  |  + |   |  |   |   |   |  |  |   |  |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   | +  | + | +  | +  |
| http://dota2.ru/img/heroes/magnus/ability4.jpg |   |   |   |   |   | + |   |   |   |   | + |   |   |   |   | + |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| http://dota2-guide.ru/uploads/posts/2012-11/1352964271_pl.png |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  + | +  | + | + |  | + | + | + | + | + |  |  |  |  |

В: Почему максим волну?
О: Волна - нюк, харас соперника, фарм, низкий кулдаун и небольшой манакост. Наш основной скилл.
В: Почему берем Скевер на 2 лвл, не качая далее?
О: Скевер - почти блинк. Плюс урон, плюс замедление, и тактические уловки (ломает деревья. привет Фурион). Кд и манакост не снижается, плюс к урону довольно слаб (+50 за лвл, 37,5 для героев), поэтому не максим
В: Почему Эмпровер качаем с 8ого лвл?
О: До этого урон слишком мал. И плюс к урону от Емпровера не так ощущается. Как раз к этому уровню начнут проявлять себя лейты, и им ваш скил очень понадобится

**Первоначальный закуп:**


Покупаем кольцо защиты (175), цирклет (150), хелки и танго (90). Идем на боковые линии. Желательно в паре со станером/дизейблом

На линии закупаем сапоги скорости(500).А так же Соби Маск (350), превращая его в Базилик Дальше смотрим по обстоятельствам. Если собираетесь активно гангать соперников то вам необходима бутылка(600). Если нет, дофармливаем на Фазы, (900).На базе докупаем Нуль талисман(485)

Опять же, если игра активная и ганги и пуши следуют один за другим вам необходим дагер (2250). Если же игра идет тихо вы вполне можете нафармить на Бателфури (4350). Но в вашем списке обязтельно должен быть Дагер

**Мамонт-лесник**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Левел | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| Скил |
| http://dota2.ru/img/heroes/magnus/ability1.jpg |  | + |  |  + |  |   | + |   |  + |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| http://dota2.ru/img/heroes/magnus/ability2.jpg | +  |   | + |  | + |  |   | + |   |  |   |  |  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| http://dota2.ru/img/heroes/magnus/ability3.jpg |  |   |   |  |   |   |   |  |  |  + |  | + | + | + |   |   |   |   |   |   |   |   |  |   |   |
| http://dota2.ru/img/heroes/magnus/ability4.jpg |   |   |   |   |   | + |   |   |   |   | + |   |   |   |   | + |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| http://dota2-guide.ru/uploads/posts/2012-11/1352964271_pl.png |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  | + |  | + | + | + | + | + |  |  |  |  |

Небольшое отступление. Если выберете лесника, не забывайте отводить нейтралов к своим крипам. Наши скилы имеют AoE повреждения. и чем больше мы притащим крипов, тем быстрее будет прокачка и увеличится кол-во денег
В:Для чего максим волну и Эмпровер?
О:Так как эти скилы наносят урон по площади, их мы и прокачиваем в первую очередь.

В:Почему Скевер качается так поздно?
О:В нашем СО он используется лишь для маневренности и замедления противника. Наносить урон мы им не будем. Достаточно волны и урона с руки.
**Начальный закуп:**


Закупаем щиток, куру и тангo. Идем бить крипов. Т.к. мы в лесу, курой притаскиваем топорик, собимаск и кольцо защиты. Так же по мере необходимости хелки. Докупаем сапог в боковом магазине. Все это у вас появится к 7-8 уровню. Покупаем бутылку и можно идти на ганг.

Выбор обуви:
Костыль - AS, +10 к силе и 10 к урону.
Фейзы - мобильность, сброс ядов, +24. Для нас лучшие ботинки.
Аркан - халявная манна. Нам не очень нужна (скилы дешевы и хватит регена с базилы)

**Общая тактика**

1-7 лвл
Идем на боковые линии. Смотрим на соперников, отмечая их уровень игры и закуп. Если вам в противники попался ловкач или маг, вы с союзником вполне можете сделать Первую кровь. Запускаете волну, отходите, еще одну волну, союзник пускает стан/дизейбл, бьете с руки, если соперник птается убежать, догоняем его 3им скиллом. Все, фб наш.
Если соперник попался танк, то добиваем крипов, харасим его волной, и ждем прихода 3его союзника. С ним тоже можно провернуть фб. Дофармливаем на фейзы.

7-15 лвл
После фейз смотрим по игре. Если игра активная, и ганги происходят постоянно то вам следует накопить на Дагер. Если же игра пассивна, и все фармятся, можно копить на Батлефури. Ваща задача в игре начинать замес. Кидаем на себя баф, используем Дагер, телепортириемся в гущу врагов, используем ульт, бьем с руки, по окончанию стана кидаем волну. Если кто-то пытается сбежать - догоняем 3им скиллом.

16-25 лвл
На этом этапе у вас должны появлятся первые серьезные артефакты. В принципе, ваша роль в команде не меняется, действуем по старой схеме. Так как фарм на линиях идет мгновенный, в перерывах между замесами фармимся на линии. Манну не жалейте. К этому уровню ее уже достаточно много. Кстати не забудьте кидать 2ой скилл на лейта, потом на себя, и лишь потом начинать замес.

**Немного о рунах**
**Скорость** - полезность высокая, лишняя скорость никому не мешала.
**Двойной урон** - наверное самая полезная руна. Мы под Эмпровером, при закупе в дамагера вполне можем сделать -5 вражеской команде :)
**Регенерация** - полезность средняя. Мы комбо герой, и всегда в центре замеса. Сбежав из него, вполне можем включить регенерацию и порадовать противников еще одним комбо:)
**Иллюзии** - полезность ниже средней. Все таки мы спалимся нашим бафом. Но есть смысл брать если мы идем гангать или пушить линию.
**Невидимость** - полезность высокая. Неожиданное проворачивания комбо, урон с руки. Противник поймет что его убило лишь на базе

**Финальный закуп**

Чистый дамагер


Танк


**Возможные артефакты:**


БМ - Если нас сильно достают лейты
Блудстоун - возможен в закупе кастера - танка
Скади - Прекрасный, но дорогой орб для танка
Худ - если нас очень сильно достают нюкеры
Линка - дорогая защита от одиночных нюков. Есть смысл собирать в играх 3х3
МКБ - Можно собрать дамагеру против лейтов с уворотом.
Рефрешер - очень дорогой 2ной стан о\_О. Сомнительно что вы провернете такое комбо, но в теории вполне возможно)
Володя - в принципе можно собрать Магнусу. Дает не плохие плюсы, но сложнее проворачивать комбо, так как аура будет нас палить
БоТ - Можно в лейте заменить ваш сапог.

**Ненужные артефакты:**


Лучше взять на реген маны.
Мидас - мы и так отличный фармер. Так что не нужно.
Лотар - урон хороший мы имеем из за скиллов. И сам Магнус очень мобильный герой. Дагер намного лучше Магнусу, потому что дешевле и дает больше мобильности.
СиЯ - слишком слабые плюсы для нас и совершенно не нужный орб.

**Друзья и враги**
1) Лейты - херокиллеры

Свена хочу отметить особо, наш лучший союзник, его скилы отлично сочитаются с нашими

2) Урон AoE (Ульт)

Энигма, Сир, и Акс очень помогут стянуть врагов в кучу.

1) Отожраные лейты (все те, кто шли в друзьях)
2) Герои с сайленсом
