**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   
http://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Faceless_Void.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Rikimaru.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Ursa.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Drow_Ranger.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Spectre.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Antimage.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Sven.jpg  
Свена хочу отметить особо, наш лучший союзник, его скилы отлично сочитаются с нашими   
  
2) Урон AoE (Ульт)   
http://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Shadow_Fiend.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Earthshaker.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Invoker.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Sand_King.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Tidehunter.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Crystal_Maiden.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Enigma.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Dark_Seer.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Axe.jpg  
Энигма, Сир, и Акс очень помогут стянуть врагов в кучу.   
  
1) Отожраные лейты (все те, кто шли в друзьях)   
2) Герои с сайленсом   
http://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Doom_Bringer.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Bloodseeker.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Invoker.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Rikimaru.jpghttp://wc3.3dn.ru/Dota2/Heroes/Silencer.jpg