

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Мордреш Маг — одна из самых популярных колод меты. Большой гайд по архетипу

09.02.2022

Гайды

Разделенные Альтераком

(Обновлено) Мордреш Маг — одна из самых популярных колод меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Герой гайда — Мордреш Маг или Биг Spell Маг в мете Разделенных Альтераком в февральском рейтинговом сезоне. Архетип уже давно существует в Альтераке, но достойные результаты показывает только с патча 22.2. Едва ли Мордреш Мага можно назвать лучшей колодой в игре по винрейту, но это стабильный и надежный выбор для тех, кто любит класс и эффектные колоды в целом.

Мордреш Маг полюбился многим: архетип необычный, веселый и потенциальный. Он держится на высоких строчках по популярности на всех рангах и показывает стабильный винрейт. Примечательно, что Маг хорошо играет с большинством агрессивных колод, но при этом дает бой и медленным оппонентам.

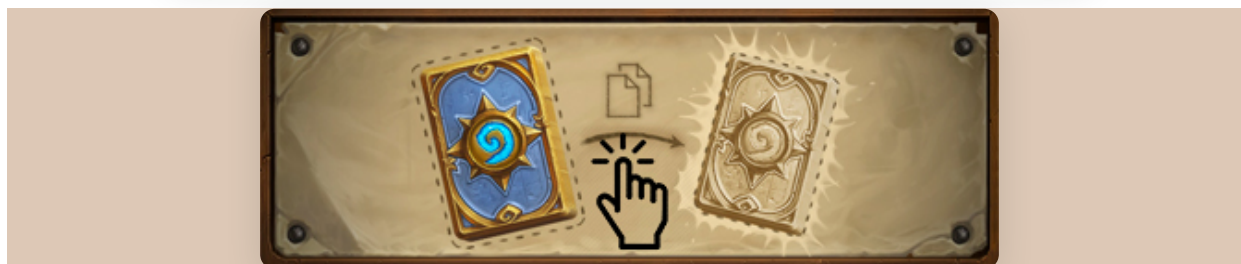
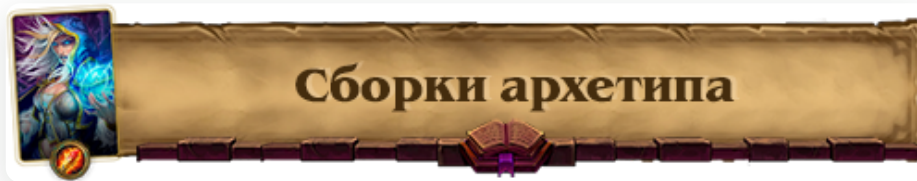
Гайд расскажет, как правильно играть Мордреш Биг Спелл Магом в актуальной мете Разделенных Альтераком февральского сезона. Вы найдете оптимальные сборки, способы собрать собственную версию и адаптировать ее под свою коллекцию и мету. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы.

Гайд обновлен 9 февраля. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
 -  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
 -  *Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Основы геймплея" и "Тонкости геймплея"*
 -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
 -  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты.*

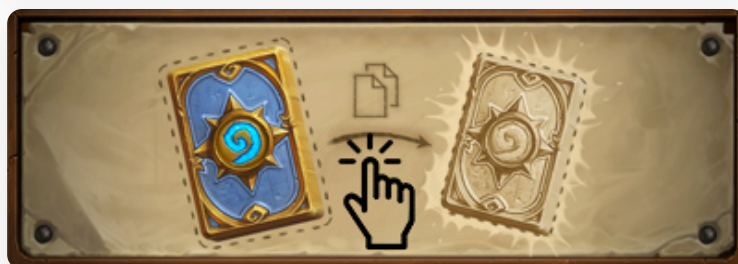
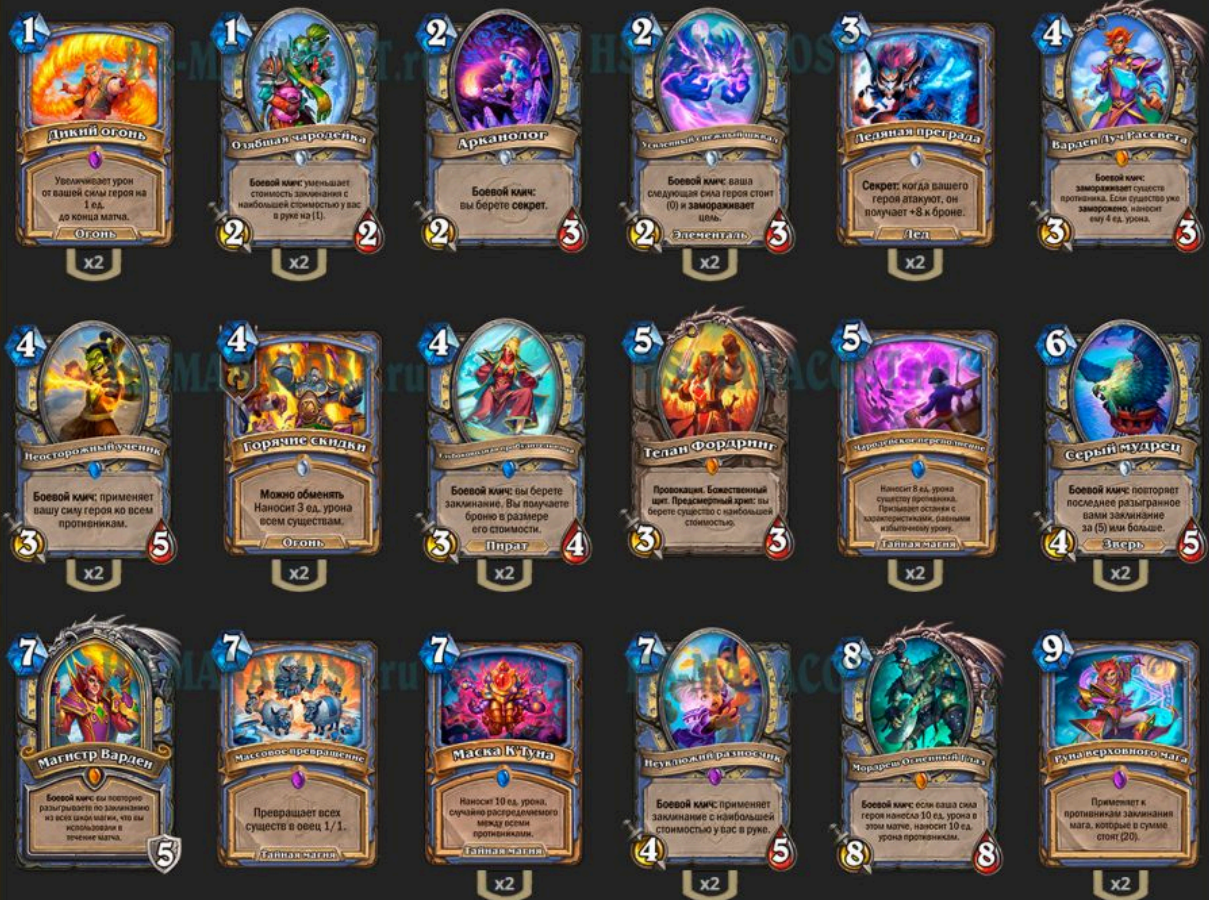
Содержание гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Как собрать колоду*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Замены*
6. *- Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Основы геймплея*
9. *◦ Тонкости геймплея*
10. *Матч-апы*



Мордреш Маг с большими заклинаниями

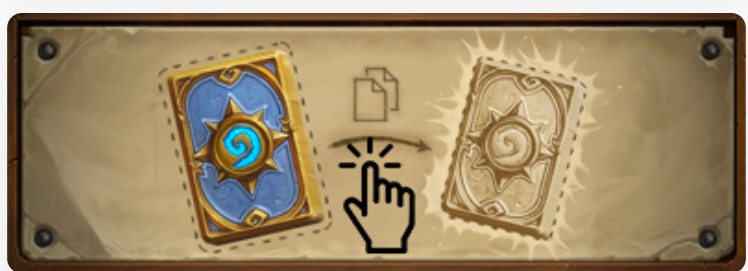
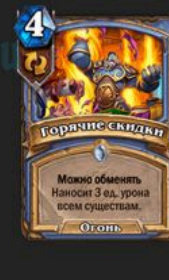
Мордреш Маг с Руной Мага



Уже ставшая классической сборка с дорогостоящими заклинаниями и синергиями с ними. Колода использует **Руну верховного мага** и **Массовое превращение**, благодаря чему существенно улучшает матч-апы с Рамп Друидом, Хэндлоками, Манускрипт Паладинами и другими противниками, которые могут сгенерировать тяжелый стол. При этом тут все еще достаточно защитных инструментов для борьбы с агрессией — ранних AoE эффектов и способов накопления брони.

Мордреш Маг от Bunnyhopper

Мордреш Маг от Bunnyhorror



- Еще одна сборка с тяжелыми заклинаниями, но значительно облегченная: тут больше дешевых существ, темповых инструментов и меньше жадных карт. Такой Мордреш Маг гибче из-за дополнительной генерации карт, но при этом у него нет способов сыграть раньше или повторить несколько раз дорогостоящую [Руну верховного мага](#) и другие тяжелые спеллы.

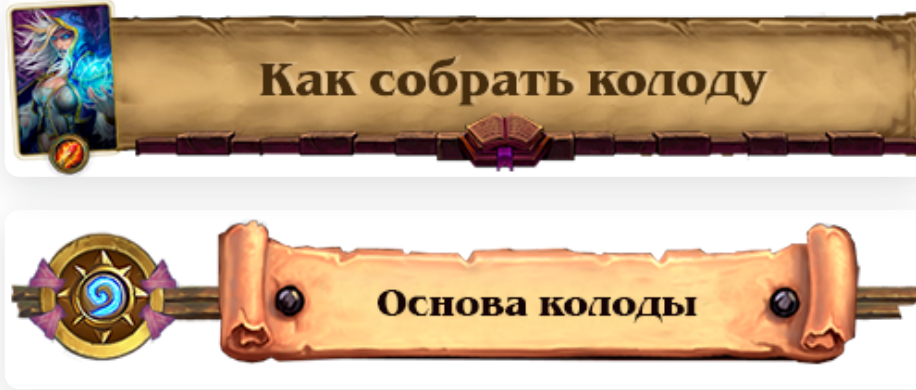
Мордреш Маг без дорогих заклинаний

Мордреш Маг



Сборка совсем без дорогостоящих заклинаний за исключением Маски К'Туна, но с большим количеством ранних ремувалов и способов добора. Такой Маг полагается на постоянный приток ресурсов и раннее завершение партии с помощью быстро найденных тяжелых карт. Вернуться в игру в мид и лейтгейме ему будет достаточно сложно.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. В основе Мордреш Мага 24 карты — их берут почти все Биг Спелл Мордреш Маги. Есть сборки без дорогих заклинаний, а только с синергиями силы героя — их мы будем обсуждать в меньшей степени в этом гайде.

Серый мудрец, Неуклюжий разносчик и Руна верховного мага — эти карты иногда исключают из колоды. Порой из-за соображений бюджета, но иногда и намеренно, потому что эти опции не считают оптимальными.



Дополнить представленные выше 24 карты можно целым рядом опциональных карт. Все они представлены ниже.

Опциональные и технические карты



Воровка палочек, Пандарен-импортер, Звездная провидица, Изготовительница жезлов, Пантара-маноед, Руническая сфера, Подземельщица-ледомант, Ядовитый скорпид, Зелье иллюзии, Маг-универсал — большая группа карт, которые генерируют ресурсы или добирают их из колоды. Какие их них выбрать и брать ли хоть какие-то — ваш выбор.

Стрелы инволюции, Массовое превращение — технические карты, которые помогут в первую очередь в матч-апах с Манускрипт Паладином. Реже пригодятся и в других темповых поединках. Как и в случае с другими техническими картами, эти часто будут мало полезны в других типах противостояний. Стрелы инволюции полезны и против агро колод, но с ними слабее станет Глубоководная пробудительница. У Массового превращения нет этой проблемы, но заклинание медленное, так что едва ли поможет против Фейс Ханта.

Торговка доспехами, Экскурсовод, Манкрик, Пленный наблюдатель — группа не похожих друг на друга темповых карт, которые должны облегчить тяжелый старт Мордреш Мага. Все они сделают это разными способами. Из хорошего — многие из этих карт не так плохи в мид- и лейтгейме.

Астрономические чернила — можно поэкспериментировать с этим оружием, потому что Коррозионных гадюк в мете стало меньше. Берите Астрономические чернила, если в сборке есть Слепить снеговика и Чародейское переполнение вдобавок к остальным тяжелым заклинаниям.

Коррозионная гадюка — универсальный ремувал оружия стал не так актуален в текущей мете. Одну копию все еще иногда берут в первую очередь для ответа на **Озаренную Кариэль**, но вы вполне можете отказаться от **Коррозионной гадюки** совсем.

Гарпия Снежной Слепоты — дополнительный источник брони, который не всегда получается разыграть: берите в сборки с **Ледяной преградой** и дополнительной генерацией карт.

Слепить снеговика — интересное и гибкое заклинание, которое принесет много выгоды, но не так много темпа. После первого использования сможет работать с биг спелл синергиями — **Серым мудрецом** и **Неуклюжим разносчиком**, хотя **Слепить снеговика** даже в финальной форме все еще не такое сильное заклинание, как другие в сборках Мага.

Горячие скидки — ранняя AoE зачистка очень поможет против Фейс Хантов, Паладинов и других темповых колод, а в медленных матч-апах заклинание можно обменивать, чтобы не портить синергию **Магистр Варден + Дикий огонь**. 1-2 копии **Горячих скидок** — хорошее дополнение любой колоды Мага. Единственный минус — плохая синергия с **Глубоководной пробудительницей**.

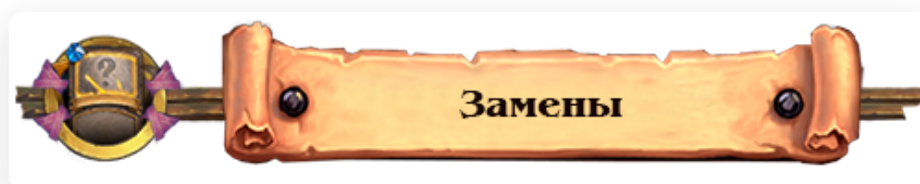
Варден Луч Рассвета — хорошая темповая карта, которая замедляет противника и выигрывает время для Мага — берите в сборки с **Руной верховного мага**, хотя есть версии и с этим заклинанием, которые отказываются от **Варден**.

Чародейское переполнение — гибкое и темповое заклинание появляется во многих сборках Мордреш Мага. Это неплохая синергия с биг спелл существами и **Магистром Варденом**, а еще просто самостоятельная карта: может стать и ремувалом, и способом сгенерировать крупную угрозу. Особенно важно **Чародейское переполнение** в зеркальных матч-апах.

Телан Фордринг — самый надежный способ найти Мордреша, но в остальном карта достаточно медленная. Есть во многих сборках, но без Телана вполне можно обойтись.

Мутанус Пожиратель — техническая карта против ОТК и комбо колод, которую играют все реже в актуальной мете, потому что хороших целей для Мутануса стало меньше. Зато появилось больше темповых противников, против которых этот мурлок будет лежать в руке мертвым грузом.

[к оглавлению](#)

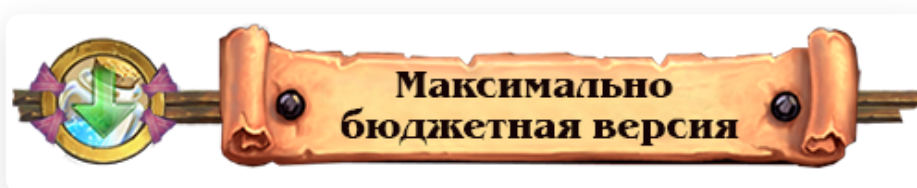


Мордреш Маг — достаточно дорогая колода с рядом легендарных и эпических карт. Но не все они обязательны для архетипа. Далее разбираемся, какие карты можно заменить и как, а от каких отказаться не получится.



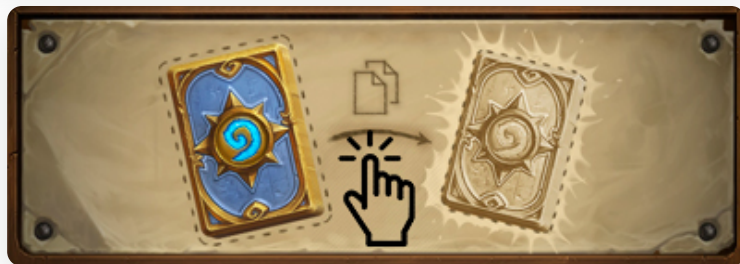
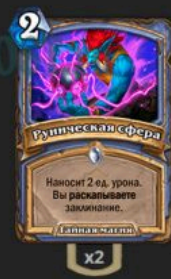
Дикий огонь — обязательное заклинание для Мордреш Мага, которое нужно скрафтить в двух копиях, если вы планируете играть архетипом.

- **Варден Луч Рассвета** — сильный четвертый дроп, но не обязательный. Если нет в коллекции, можно не крафтить, а вместо взять **Горячие скидки**.
- **Телан Фордринг** — легендарка есть в коллекции каждого в рамках Основного набора.
- **Магистр Варден** — обязательная легендарная карта, без которой архетип слишком сильно ослабнет. Вокруг Магистра Варден выстроены многие синергии и ключевые комбинации.
- **Неуклюжий разносчик** — многие сборки уже отказываются от 1-2 копий этой эпической карты, а вместе с ней и от **Руны верховного мага**. Набор все еще сильный и веселый, но заменимый. Если этой карты нет в коллекции, берите вместо нее больше карт за 1-5 маны для ранней игры.
- **Мордреш Огненный Глаз** — обязательная карта, без которой архетип не сможет существовать. Нужно скрафтить обязательно, если хотите играть Мордреш Магом.
- **Руна верховного мага** — можно отказаться от этого заклинания вместе с **Неуклюжим разносчиком**, если их нет в коллекции. Эта пара не работает с Магистром Варден и держится особняком от остальных синергий. Брать другие дорогие заклинания не нужно: лучше обратитесь к темповым и недорогим опциям.



Мордреш Маг от Pigpen

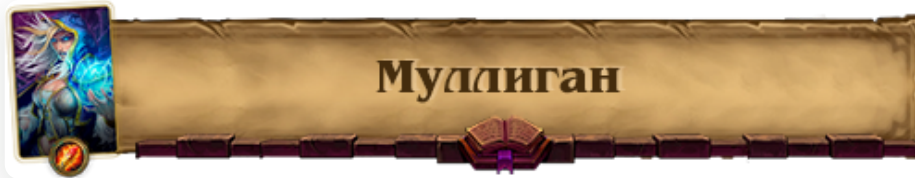
Мордреш Маг от Pigpen



Максимально бюджетная версия Мордреш Мага обходится без большинства эпиков и легендарок, которые есть в оптимальных версиях.




Сделать колоду еще дешевле не получится: тут только ключевые эпики и легендарки, без которых Мордреш Маг не может существовать.










[к оглавлению](#)



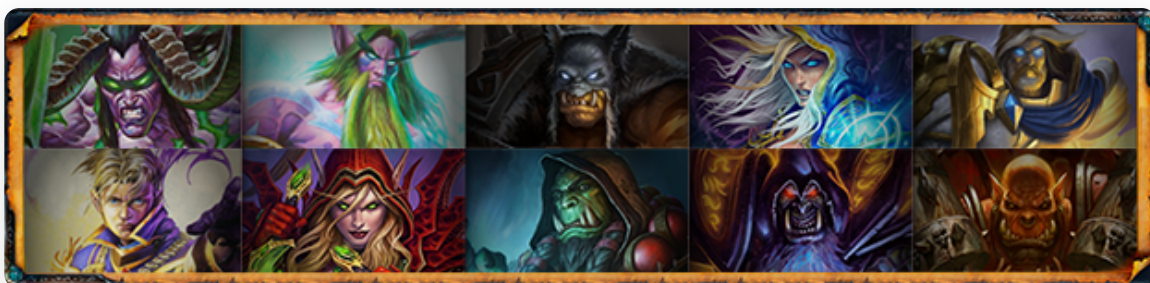
Муллиган Мордреш Мага относительно простой. Есть ряд универсальных и всегда полезных карт, а также несколько вариативных опций, которые нужны в зависимости от типа матч-апа. Далее общие правила выбора карт в стартовую руку.



-  **Дикий огонь** — одна из лучших карт на стадии муллигана. Оставляйте всегда в любом количестве.
-  **Озябшая чародейка** — всегда оставляйте в стартовой руке в одном экземпляре.
-  **Арканолог** — одна из лучших карт для «кипа» на муллигане. Оставляйте всегда в любом количестве.

-  **Усиленный снежный шквал** — оставляйте только против темповых и агрессивных противников. С Монеткой можно и в двух экземплярах.
-  **Глубоководная пробудительница** — всегда оставляйте этот четвертый дроп. С Монеткой или с хорошей рукой можно и две копии.
 -  **Горячие скидки** — оставляйте только в случаях, если ожидаете раннее давление со стола. Вторую копию почти всегда можно скидывать.
-  **Неосторожный ученик** — оставляйте только в комбинации с **Диким огнем**, если ожидаете раннее давление со стороны противника. Также можно оставить во всех случаях, если ожидаете агрессивный матч-ап.
-  **Телан Фордринг** — оставляйте в медленных матч-апах или с хорошей рукой в любых поединках.
 -  **Чародейское переполнение** — можно оставить с хорошей рукой в любом матч-апе, если ожидаете от противника раннее присутствие на столе.
-  **Неуклюжий разносчик** — можно оставлять в медленных поединках — обычно с хорошими картами для старта партии.
 -  **Магистр Варден** — можно оставить в руке только в медленных матч-апах — обычно с хорошей рукой или с Монеткой.
 -  **Другие карты** на муллигане оставляют редко.

Далее о том, какие карты Мордреш Маг выбирает со старта при встрече с конкретными классами.



Охотник на демонов: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница. С хорошей рукой — Телан Фордринг, Озябшая чародейка, Варден Луч Рассвета.

Воин: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница, Варден Луч Рассвета. С хорошей рукой — Неосторожный ученик, Телан Фордринг.

Паладин: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница, Варден Луч Рассвета. С хорошей рукой — Неосторожный ученик, Озябшая чародейка, Массовое превращение.

Охотник: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница, Озябшая чародейка, Неосторожный ученик. С хорошей рукой — Варден Луч Рассвета.

Друид: Дикий огонь, Арканолог, Глубоководная пробудительница, Неуклюжий разносчик, Телан Фордринг, Магистр Варден.

Разбойник: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница, Варден Луч Рассвета. С хорошей рукой — Неосторожный ученик, Телан Фордринг, Неуклюжий разносчик.

Шаман: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница. С хорошей рукой — Варден Луч Рассвета, Телан Фордринг, Неосторожный ученик.

Маг: Дикий огонь, Арканолог, Глубоководная пробудительница, Неуклюжий разносчик, Магистр Варден, Телан Фордринг.

Жрец: Дикий огонь, Арканолог, Глубоководная пробудительница, Телан Фордринг, Магистр Варден, Чародейское переполнение. С хорошей рукой — Неуклюжий разносчик, Массовое превращение.

Чернокнижник: Дикий огонь, Арканолог, Глубоководная пробудительница, Телан Фордринг, Варден Луч Рассвета, Чародейское переполнение. С хорошей рукой — Магистр Варден, Массовое превращение, Неуклюжий разносчик.

[к оглавлению](#)



Мордреш Маг — достаточно необычная и интересная колода, которая сочетает в себе две основные синергии — с силой героя и с дорогими заклинаниями.

Синергии с силой героя — Дикий огонь, Неосторожный ученик, Мордреш Огненный Глаз и Магистр Варден. Эти карты отлично работают друг с другом и могут нанести массу урона противнику. Ценен не только Мордреш Огненный Глаз, но и в целом все баффы силы героя: пара Диких огней и Магистр Варден могут разогнать урон от силы героя до огромных значений. В лейтгейме сила героя Мага может не только чистить

стол от крупных угроз, но и наносить огромный урон герою противника — куда больше, чем [Мордреш Огненный Глаз](#).

Силен и [Неосторожный ученик](#). Этот четвертый дроп часто используют рано, чтобы разогнать Мордреша и зачистить стол. Но если карта заходит только в лейтгейме или вы продержали ее в руке до лейтгейма, [Неосторожный ученик](#) станет еще одним источником огромного урона по всем вражеским персонажам.

Потенциально и один [Магистр Варден](#) может разогнать силу героя до любых показателей урона. Но это происходит куда реже: обычно в партии вы убьете с почетной победой не больше 1-2 существ. С такой мощной силой героя куда полезнее атаковать не по существам, а по герою противника.



[Магистр Варден](#) участвует не только в синергиях с силой героя. Это важная карта и для биг спелл комбинаций или **комбинаций с дорогими заклинаниями**. К ним относятся: [Глубоководная пробудительница](#), [Серый мудрец](#), [Неуклюжий разносчик](#), [Магистр Варден](#) и все заклинания за 5+ маны в вашей сборке — обычно это [Чародейское переполнение](#), [Маска К'Туна](#) и [Руна верховного мага](#), их может дополнить и [Массовое превращение](#).

Биг спелл синергии держатся на нескольких картах. Мощными эффектами обладают [Серый мудрец](#) и [Глубоководная пробудительница](#). Первая карта повторит одно сыгранное ранее дорогостоящее заклинание, чтобы вернуться в игру или нанести массу урона противнику, а [Глубоководная пробудительница](#) поможет в защите и в доборе.

Важно, что в сборках Мордреш Мага есть не только дорогие заклинания за 5+ маны, но и **Дикий огонь**, и другие дешевые спеллы. Они не работают с **Серым мудрецом**, что скорее плюс, чем минус. Единственная проблема — **Глубоководная пробудительница** не всегда доберет топовое заклинание и даст много брони. Но риски стоят того, потому что дешевые заклинания часто помогают в темповых матч-апах.

Колоды Мордреш Мага специально построены так, чтобы заклинания работали с боевым кличем **Магистра Варден**. Герой играет по заклинанию каждой школы, которое вы разыграли ранее. В результате вы получите очень много бонусов от разных школ магии. Примечательно, что у Мага есть даже заклинание школы Тьмы — **Маска К'Туна**. Как и всегда, есть несколько спеллов Огня, Льда и Тайной магии.



Любой игрок за Мага должен помнить, что в колоде есть не только синергии, но и **антисинергии**. В первую очередь речь идет про **Неуклюжего разносчика**. Разыгранные с помощью этого существа заклинания не активируют эффекты **Серого мудреца** и **Магистра Варден**. Считается, что не вы разыгрываете заклинания, а сам **Неуклюжий разносчик**.

Такое взаимодействие обычно мешает Магу, но если про него помнить и играть вокруг, то серьезных проблем не возникнет. Чаще всего с **Неуклюжего разносчика** вы хотите сыграть **Руну верховного мага**, потому что она стоит дороже 7 маны, но у заклинания нет школы, так что на **Магистра Варден** это не повлияет. А вот **Старым мудрецом** повторить **Руну верховного мага** не получится, если ее играл **Неуклюжий разносчик**.



Геймплей и стиль игры Мордреша Мага зависят от двух основных факторов: захода карт и матч-апа.

В начале партии цель Мага — поставить как можно больше мелких существ на стол для защиты или давления, генерировать и добирать карты, разгонять силу героя и боевой клич Мордреша Огненный Глаз.

Не используйте силу героя со старта только ради Мордреша, особенно если вы не прокачали способность **Диким огнем**. Чаще всего куда полезнее играть карты из руки: существ и дешевые заклинания — они дадут куда больше темпа. Мордреша можно разогнать и в лейтгейме с заходом баффов силы героя и **Неосторожного ученика**.

Не используйте без необходимости массовые карты: **Неосторожного ученика**, **Варден Луч Рассвета** и даже **Горячие скидки**. Они станут полезнее в мид- и лейтгейме: особенно **Варден** и **Неосторожный ученик**.



В мид- и лейтгейме Магу становятся доступны тяжелые заклинания и синергии с ними. Использовать их правильно достаточно просто. Если вы впереди по темпу и наступаете, крайне сильным становится [Маска К'Туна](#). Если сыграть заклинание на пустой стол оппонента, вы нанесете ему 10 урона — после этого партию легко закончить силой героя, взрывным уроном или существами.

Если вы позади и отбиваетесь, ситуацию исправит не только [Мордреш Огненный Глаз](#), но и Рука верховного мага. Заклинание нестабильное, так что используйте его только в последнюю очередь, если других способов вернуться в игру нет. Полезны и другие массовые способности: [Горячие скидки](#), [Неосторожный ученик](#), [Массовое превращение](#), а позднее и [Магистр Варден](#).

Мордреш Маг заканчивает партию не с помощью ОТК комбинаций, а просто существами и заклинаниями из руки в течение нескольких ходов. В мид- и лейтгейме архетип крайне силен, так что мало кто сможет его остановить. Маг может и уверенно вернуть свое преимущество, и быстро реализовать это преимущество в победу с помощью взрывного урона. Важными навыками для игрока станет умение готовить летальный урон в течение нескольких ходов. Учитывайте, сколько урона вы можете нанести, чем может защититься противник (исцеление, броня и т.д.), а в тяжелых ситуациях — какие топдеки спасут вас от поражения.

[к оглавлению](#)





В этом разделе мы поговорим о не всегда очевидных и всем доступных элементах геймплея, которые позволят вам отточить игровые навыки и максимизировать винрейт.

-  **Молимся богам рандома**

Иногда единственный способ победы Мага — удачные исходы случайных эффектов. Их в колоде не так много и почти всегда это хотя бы отчасти управляемые или предсказуемые рандомные карты. Да, [Глубоководная пробудительница](#) достает случайное заклинание из колоды, но колоды построены так, чтобы этот пират давал много брони. К тому же у вас всегда перед глазами или в голове должны быть все оставшиеся карты в колоде, так что вы точно будете знать, что достанет [Глубоководная пробудительница](#).

Другое дело — [Руна верховного мага](#). Над этим заклинанием у вас нет никакого контроля: оно разыграет случайные заклинания Мага в случайные вражеские цели. Если вражеских целей не останется, заклинания полетят в ваших существ.

[Руна верховного мага](#) достаточно стабильное и хорошее заклинание, но все же казусы случаются. Часто это последняя или основная надежда Мага на возвращение ситуации в свои руки: с [Руны верховного мага](#) можно полностью зачистить стол, нанести летальный урон, усложнить жизнь оппонента секретами и сгенерировать существ на своей половине стола. А можно не добиться ничего, разыграв это заклинание — редко, но подобные ситуации бывают.



Старайтесь играть **Руну верховного мага** только в ситуациях, когда вы отстаете, а другого более надежного способа вернуться в игру нет. Часто **Мордреш Огненный Глаз** или **Варден Луч Рассвета** станут куда более стабильными способами остановить давление противника и перехватить инициативу.

Если вы впереди по темпу и ситуация неплохая, единственная хорошая причина сыграть **Руну верховного мага** — в руке не осталось хороших карт. Заклинание редко серьезно навредит Магу, но все же это возможно (**Горячие скидки**, **Массовое превращение** и т.д.).

Далее вы найдете список всех заклинаний Мага. **Руна верховного мага** не может использовать сама себя или **Чародейский гамбит** — квестлайн недоступен для генерации никаким способом.

Часть или все из этих заклинаний Маг может сгенерировать другими способами: **Воровкой палочек**, **Изготовительницей жезлов**, **Рунической сферой** и т.д.

Все заклинания Мага

, закончить партию не составит особого труда.



Квест Шаман

Равный матч-ап с небольшим преимуществом в пользу Шамана. Противник опасен из-за огромного количества взрывного урона — его часто не остановит **Ледяная преграда**, а оставшихся источников брони бывает мало. Старайтесь действовать первым номером в этом матч-апе и давить рано. Если все тяжело, рассчитывайте на что-то необычное с **Руны верховного мага**.

Крупных угроз у Шамана будет немного — часто только финальная награда за **Власть над стихиями**. На эту угрозу можно не отвечать, а замораживать ее **Усиленным снежным шквалом**.



Маги

Зеркальные поединки могут длиться как очень долго, так и закончиться относительно быстро. Тут многое зависит от инициативы: если она есть у вас, многое сделает **Маска К'Туна**. Если вы позади, возвращайтесь в игру с помощью **Руны верховного мага**. Старайтесь быстрее разогнать силу героя до высоких значений урона. Берегите все карты, с которыми можно совершить темповый переворот. Старайтесь не играть первыми **Мордреша Огненный Глаз**, берегите **Варден Луч Рассвета**, попробуйте сберечь в руке **Неосторожного ученика** до лейтгейма, чтобы его боевой клич сработал как зачистка стола. В конце игры победит тот Маг, который оставит оппонента без существ на столе — тогда партию просто закончить Масками К'Туна и другими источниками взрывного урона. При этом существа на вашей половине стола очень полезны: не только потому, что наносят урон, но и потому, что защищают от Маски К'Туна. Берегите их, а на вражеских отвечайте мощными АоЕ эффектами (**Мордреш Огненный Глаз**, **Неосторожный ученик**, **Руна верховного мага**, **Горячие скидки**).

Отличная карта в зеркальном матч-апе — **Чародейское переполнение**, если она заходит рано. Старайтесь играть ее на угрозы с 1-2 здоровья, чтобы призвать крупную угрозу. На нее противнику сложно ответить.

В матч-апе с **Мозаки Магом** полагайтесь или на **Мутануса Пожирателя**, или на рано сыгранные **Руну верховного мага** и другие случайные эффекты. Важно как-то заблокировать ОТК комбо оппонента (например, **Антимагией**), или попытаться задавить противника до этого момента, но задача не из легких.



Фейс Охотник

Достаточно выгодный матч-ап, пусть очень долгое время Охотники без проблем переигрывали медленных Магов. Теперь в вашем распоряжении есть очень много способов накопления брони, ранних зачисток и существ, а в лейтгейме и инструментов последней надежды. Играйте максимально темпово и старайтесь не получать мелкий урон со старта. **Неистового люторога** обыграть не так уж легко: старайтесь не ставить на стол мелкие угрозы с 1-2 здоровья, если так опасаетесь взрывного урона.

Важно рано сыграть **Ледяную преграду**: до того, как Охотник переключится на силу героя и источники взрывного урона — в этом случае секрет не сработает.



Хэндлок

Хороший матч-ап, но в нем нужно действовать агрессивно. Вы поставлены на таймер из-за квестлайна Чернокнижника — в позднем лейтгейме переиграть оппонента не получится. Задавить рано противника вы едва ли сможете: у него много зачисток стола, но попытаться все-таки стоит. В первую очередь Маг действует агрессивно со старта, чтобы был шанс сыграть Маску К'Туна на 6-7 ход на пустой стол. Против взрывного урона у Чернокнижника защиты нет.

Хэндлок в какой-то момент сыграет много своих крупных угроз. Берегите на этот момент замораживающие эффекты, Мордреша Огненный Глаз, [Массовое превращение](#) или [Руну верховного мага](#). Все эти и некоторые другие карты ответят на крупные угрозы и позволят давить на противника далее. Многие сделает и [Варден Луч Рассвета](#), сыгранный вместе с другими существами или взрывным уроном.



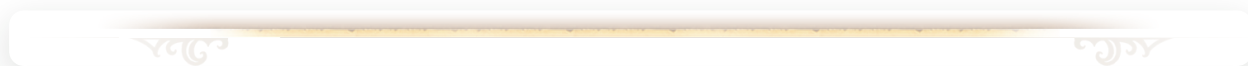
Медленные Жрецы

Все медленные Жрецы — выгодные противники. У них много исцеления и ремувалов, но взрывного урона у Мага все же больше, как и источников огромной выгоды. Способы победы Жрецов очень медленные: переживать о них не стоит в большинстве ситуаций. Постарайтесь оставить какой-то ответ на [Н'Зота бога глубин](#) Биг Жрецов: [Руну верховного мага](#), [Массовое превращение](#), Мордреша Огненный Глаз и т.д.

В целом геймплей классический: давите существами со старта, ищите момент для розыгрыша Маски К'Туна на пустой стол, добивайте противника взрывным уроном, силой героя и существами. Справиться со всем этим Жрецу будет трудно.

Шадоу Жрец

Выгодное сверхагрессивное противостояние. Многие зависит от ранних ходов, в которые Маг должен делать хоть что-то. Благо у вас много недорогих существ и ранних зачисток — порой достаточно и [Горячих скидок](#), использованных с Монетки. Помните, что у Жрецов часто есть [Неофитка культа](#), а еще баффы характеристик — все это помогает противнику обыграть раннее АоЕ. Поэтому полагайтесь не только на [Горячие скидки](#), но и другие недорогие карты.



До скорых встреч!

[к оглавлению](#)