

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд: Фриз Маг

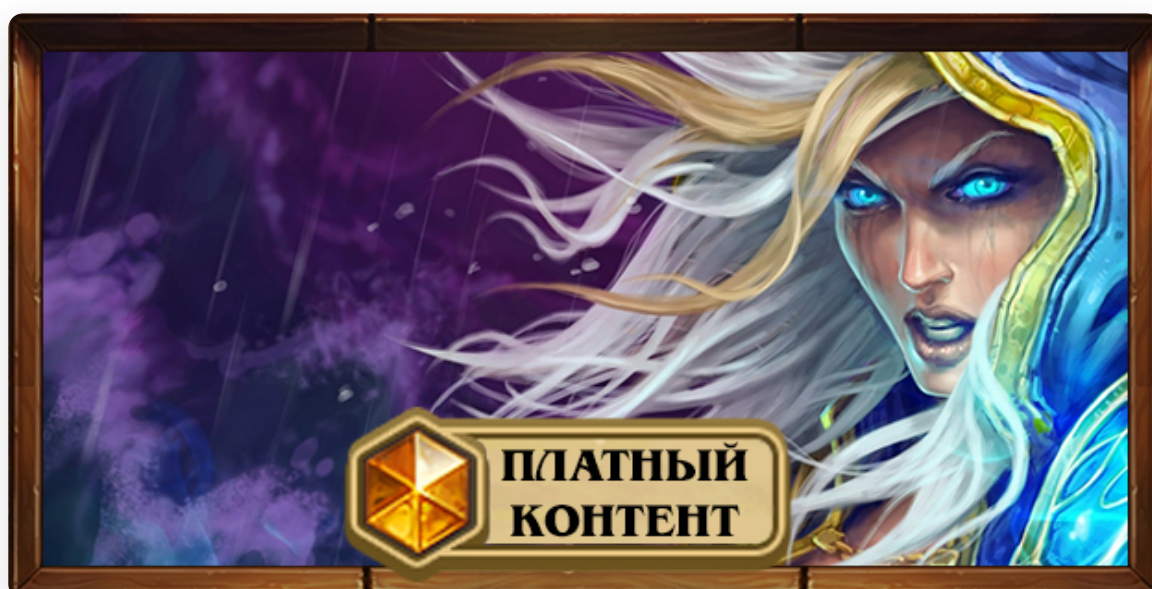
31.07.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Гайд: Фриз Маг

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые читатели портала kolodahearthstone.ru! Вашему вниманию представляется гайд по игре на Фриз Маге.

## Содержание:

- Особенности архетипа
- Колоды
- Состав колоды
- Основной принцип игры колодой
- Муллиган
- Комбинации
- Игровые моменты
- План игры
- Матч-апы



**Видео**

**Заклучение**

Наибольшей популярностью данный архетип пользовался в те времена, когда имел в своем арсенале Безумных ученых, разыгрывающих секреты совершенно бесплатно, и Императора Тауриссана, позволяющего путем удешевления заклинаний нанести за один ход 20 с лишним урона по герою оппонента. С уходом этих карт в вольный режим Фриз Магу несколько дополнений подряд сулили неминуемую гибель, однако этого не случилось. Игрокам постоянно удавалось подстраивать архетип под существующую мету и продолжать покорять просторы ладдера. С приходом дополнения «Экспедиция в Ун'Горо» Фриз Маг получил некую замену Безумному ученому – [Арканолога](#), который дал возможность гарантированно получать в руку секреты.



Также Маг получил отличное заклинание [Петроглиф](#), позволяющее подстраиваться практически под любой матчап, наделив вас лишним защитным заклинанием от агрессивных колод или заклинанием прямого урона против оппонентов с возможностью исцеления.

Фриз Маг – легендарный архетип, который появился практически с самого выхода игры, он полюбился многим игрокам, поскольку с его помощью можно показывать достойные результаты как в ладдере, так и на профессиональной сцене. Таким образом, игроки Xixo и Viper использовали его на прошедших соревнованиях HCT EU SPRING PLAYOFFS 2017, а Mage, включив его в свой деклист, без особого труда вышел из своей группы на HCT SPRING CHAMPIONSHIP 2017. Что касается ладдера, THJS достиг 25 ранга легенды на Фриз Маге, а игрок Xzirez взял топ-1 легенды.

На момент выхода статьи Фриз Маг занимает примерно 3,3% ладдера, что говорит о высокой сложности исполнения этого архетипа.

Пилотировать данный архетип весьма интересно, так как чаще всего вы ощущаете огромную угрозу на столе со стороны оппонента, но вы в силах ее контролировать. А с

переходом игры в позднюю стадию вы сможете почувствовать беспомощность противника перед силой ваших заклинаний, поскольку **Ледяная глыба** защитит вашего героя от любого количества входящего урона.

Фриз Маг очень хорошо себя чувствует в нынешней мете, поскольку с приходом года Мамонта в вольный режим ушли **Рено Джексон** и **Мариэль Чистосердечная** – главные помехи Фриз Мага в битвах с медленными колодами.



## Особенности архетипа

Фриз Мага можно отнести к контролю архетипу, поскольку для нанесения летального урона ему чаще всего нужно найти ключевые карты, такие как **Алекстраза** и **Архимаг Антонида**, для этого в составе колоды существует немало элементов добора карт. Также в арсенале данного архетипа имеется множество защитных инструментов от любого количества существ на игровом поле, поэтому в вопросе выживания ему нет равных.

Игра на Фриз Маге очень сложна, поскольку очень часто ставит игрока перед выбором между защитой своего героя и перебором колоды, причем достаточно ошибиться один раз, чтобы проиграть партию. Также многие из тех, кто играет на данном архетипе, сталкиваются с еще одним сложным выбором – когда перейти из защиты в наступление, ведь если вы используете большинство своих ресурсов для защиты – вам попросту не хватит урона на вражеского героя. Однако, если вы научитесь делать правильный выбор в данных ситуациях – вершины лadders покорятся вам без особых усилий.



## Колоды

В современной мете есть несколько вариантов сборки Фриз Мага, но они очень похожи друг на друга, поскольку данный архетип сильно зависим от конкретных карт, большинство из которых просто незаменимы. Вашему вниманию представляется несколько вариантов сборки Фриз Мага от профессиональных игроков.

### **Колода Фриз Мага от Monsanto**

Классический Фриз Маг. Имеет все инструменты для борьбы практически с любым противником. Игра сводится к поиску ключевых карт, защите своего героя от агрессии противника и добивании вражеского героя заклинаниями из руки.

## Фриз Маг Monsanto



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**



















нажми чтобы скопировать в буфер




**Колода Фриз Мага от Laughing**

Слегка измененная версия Фриз Мага, включающая в себя Пожирателя секретов для борьбы с другими Магами. Также в нее добавлена Волна огня как серьезное защитное

заклинание, что увеличивает шанс выиграть игру против классов, играющих от присутствия на столе.

## Laughing Фриз Маг

 <p>Урон от заманиваний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.</p>	 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p>	 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p>	 <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p>	 <p>Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p>
 <p>Секрет: когда перемещает заклинатель вашего героя с картонный урон в рот ему увеличивается в 2 раза.</p>	 <p>Вы берете 2 карты.</p>	 <p>Замораживает всех существ противника.</p>	 <p>Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p>	 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p>	 <p>Боевой клич: уничтожит все секреты противника. Получает +1/+1 за каждый уничтоженный секрет.</p>
 <p>Наносит 6 ед. урона.</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона всем существам противника.</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» к себе в руку.</p>	 <p>Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p>	 <p>Наносит 10 ед. урона.</p>




















**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**


нажми чтобы скопировать в буфер


## Колода Фриз Мага от HotMEOWTH

Данная сборка предлагает игроку сменить привычную механику уничтожения противника комбинацией **Огненная глыба** + добивание мелкими заклинаниями на разгром вражеского героя Волшебными великанами.


### Hotmeowth Фриз Маг

 <p>Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	 <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2 1 1</p> <p>x2</p>	 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>2 0 7</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>2 1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
 <p>Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: প্রতিপক্ষের সর্বশেষ কার্ডের থেকে সর্বশেষতম উর্ধ্বনাম দেবে।</p> <p>3 1</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>3 1</p> <p>x2</p>	 <p>Замораживает всех существ противника.</p> <p>3 1</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p> <p>3 1</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>3 1 3</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 1</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>6 1</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» себе в руку.</p> <p>7 5 7</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>9 8 8</p> <p>Dragon</p>	 <p>Стоит на 1 ед. меньше за каждое заклинание, что вы использовали во время матча.</p> <p>12 8 8</p> <p>x2</p>	





8480




















**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**


нажми чтобы скопировать в буфер

## Double Pyro Фриз Маг от Viper


Viper предлагает использовать две копии Огненной глыбы, что позволяет с большей вероятностью найти ее в колоде, а также увеличивает количество потенциального урона, наносимого вражескому герою. Данная колода играет лучше против контроль колод, поскольку лишние 10 урона сможет пережить далеко не каждый противник.


### Viper Фриз маг

 <p><b>Маг крови Талисман</b> Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>1 1</p>	 <p><b>Собираетель заклинаний</b> Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>2 1</p>	 <p><b>Вампирский реж</b> В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0 7</p> <p>x2</p>	 <p><b>Арканоплаг</b> Боевой крик: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Петроглиф</b> Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Лакеш Медива</b> Боевой крик наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Ледяная стрела</b> Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Служитель боли</b> Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кольцо льда</b> Замораживает всех существ противника.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная ярость</b> Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная глыба</b> Секрет: предотвращает нанесенный вашему герою смертельный урон и дает вам преимущество до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Интеллектуал чародея</b> Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>
 <p><b>Огненный шар</b> Наносит 6 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Снежная буря</b> Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Волна огня</b> Наносит 4 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Апексграза</b> Боевой крик: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8 8</p> <p>Dragon</p>	 <p><b>Огненная глыба</b> Наносит 10 ед. урона.</p> <p>x2</p>	



6960





















# КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер


## Гибрид Фриз Маг от Zalae


Данная сборка включает в себя по две копии карт **Маназмей** и **Портал: Огненные просторы**, что позволяет оказывать давление на противника не только прямым уроном по герою, но и существами на столе.

### Zalae Фриз маг

 <p><b>Маназмей</b> Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Маг крови Талласе</b> Урон от заклинаний +1. Предварительный крик: вы берете карту.</p> <p>2   1</p> <p>x1</p>	 <p><b>Вестник реки</b> В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>2   0</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная стрела</b> Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2   7</p> <p>x2</p>	 <p><b>Лакей Медива</b> Боевой клич наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Арканопор</b> Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2   3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Петроглиф</b> Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная Преграда</b> Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p> <p>3   3</p> <p>x1</p>	 <p><b>Ледяная лыба</b> Секрет: предотвращает нанесение вражеской герою смертельного урона и дает ему неуязвимость до конца хода.</p> <p>3   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Интеллект чародея</b> Вы берете 2 карты.</p> <p>3   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кольцо льда</b> Замораживает всех существ противника.</p> <p>3   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Служитель боли</b> Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>3   3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Огненный шар</b> Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Снежная буря</b> Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>6   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Портал: Огненные просторы</b> Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>7   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Апекс-драва</b> Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>9   8</p> <p>x1</p>	 <p><b>Огненная лыба</b> Наносит 10 ед. урона.</p> <p>10   3</p> <p>x1</p>	



6640










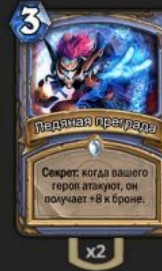






# КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер


## Фриз Маг от GeorgeC


Сборка от GeorgeC является своеобразным гибридом Фриз Мага и Берн Мага, поскольку включает в себя Порталы: Огненные просторы, Вулканическое зелье и Хранителя Медива.

### GeorgeC Фриз маг

 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0 / 7</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2 / 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 / 3</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем существам.</p> <p>3 / 2</p> <p>x2</p>
 <p>Секрет: уничтожает заклинания в вашей руке случайным урон и дает вам возможность использовать этот эффект.</p> <p>3 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>3 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Замораживает всех существ противника.</p> <p>3 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p> <p>3 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 / 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс: уничтожает все секреты противника. Получает +1/1 за каждый уничтоженный секрет.</p> <p>2 / 4</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>6 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>7 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс: сжигает вас Атлешем, великим посохом Хранителя.</p> <p>8 / 7</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15. Dragon</p> <p>9 / 8</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 10 ед. урона.</p> <p>10 / 2</p> <p>x2</p>



6700



## КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Стоит заметить, что карты **Волшебный великан** и **Лакей Медива** можно получить путем прохождения второго и третьего квартала приключения «Вечеринка в Каражане» соответственно. Хранителя Медива вы получите, когда одолеете всех боссов последнего крыла «Вечеринки в Каражане».



### Состав колоды

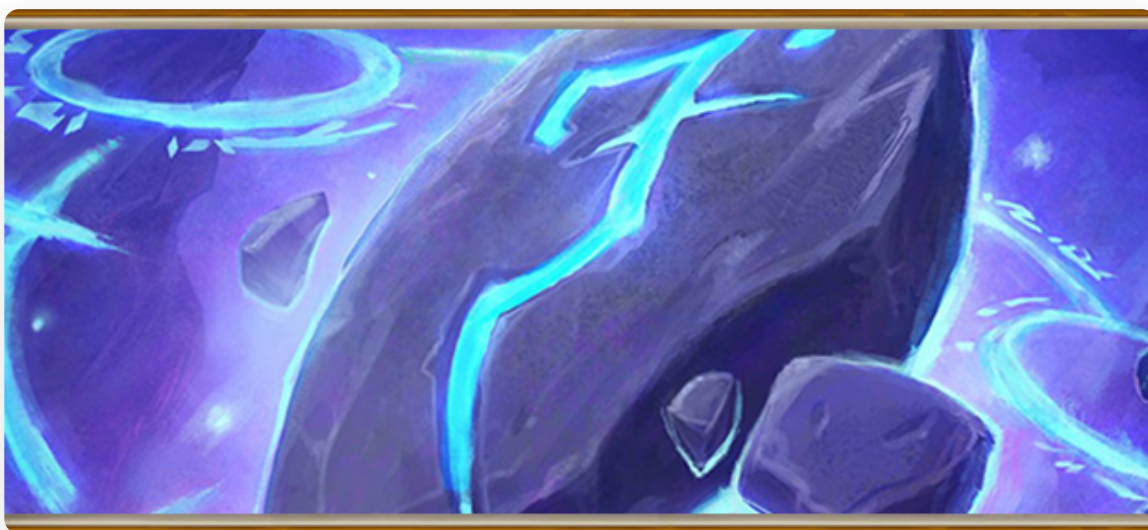
#### Ключевые карты

**Арконолог** – карта с хорошими характеристиками за свою стоимость, благодаря которой вы будете получать из колоды главные защитные инструменты – секреты. Поможет разменяться с первыми-вторыми дропами противника или нанести немного урона в том случае, если противнику не зашли карты для ранней игры.

**Вестник рока** – одна из ключевых карт Фриз Мага, серьезно снижающая темп игры противнику, а в комбинации с заморозкой она способна уничтожить всех разыгранных оппонентом существ.

**Маг крови Талнос** – прекрасно вписывающаяся в колоду карта, которая помогает не только нанести дополнительный урон по герою противника заклинаниями, но и отлично дополняет список карт для добора, так важного для Фриз Мага.

**Петроглиф** – важное заклинание, позволяющее вам играть гибко, поскольку вы можете раскопать нужное в данный момент заклинание, а потом сыграть еще и по сниженной стоимости. Также в комбинации с Архимагом Антонидасом может дать один или несколько лишних Огненных шаров. При розыгрыше вы имеете шанс около 30% найти замораживающее AoE заклинание и примерно 50% на получение прямого урона.



**Лакей Медива** – прекрасный второй дроп, обладающий хорошими характеристиками для своей стоимости, что иногда позволяет разыграть это существо в темп без активации боевого клича. В случае, если вам удастся активировать его боевой клич (что не так сложно, играя на Фриз Маге), вы существенно разгонитесь по темпу, нанеся как минимум 5 урона. Может быть использован для нанесения дополнительного урона по герою противника.

**Ледяная глыба** – одна из ключевых карт, наделяющая вас дополнительным ходом без опасения, что противник нанесет летальный урон по вашему герою. К тому же, противник не сразу поймет, какой именно секрет вы разыграли, что порой заставит его играть совсем не то, что он планировал.

**Ледяная преграда** – отличный защитный инструмент в борьбе с архетипами, наносящими урон существам по вашему герою. Плюс ко всему – он наделяет героя не дополнительными очками здоровья, а броней, поэтому если противник разыграет против вас Алекстразу – ему потребуется нанести более 15 единиц урона по вашему герою.

**Кольцо льда** – отличный инструмент для сдерживания напора противника. Поможет уничтожить весь стол, если вы разыграете его с Вестником рока. Также может дать вам дополнительный ход для поиска нужных карт.

**Снежная буря** – серьезный защитный инструмент, комбинирующийся с Вестником рока, также может самостоятельно расправиться с полным столом мелких и поврежденных существ. Как и **Кольцо льда**, поможет выиграть время для поиска нужных карт.

**Архимаг Антонидас** – мощная легендарная карта, наделяющая вас дополнительными Огненными шарами, что поможет в борьбе с архетипами, использующими исцеление или накапливающими броню. Еще одна важная функция этой карты – переключение внимания противника, поскольку если он не уничтожит данное существо, то скорее всего проиграет.

**Алекстрада** – ключевая карта, позволяющая существенно сократить количество урона, требующегося для уничтожения вражеского героя. Может быть использована как инструмент для защиты от агрессивных противников, если вы выберете целью своего героя с малым количеством здоровья, особенно после срабатывания эффекта Ледяной глыбы.

**Огненная глыба** – заклинание, забирающее у вас все кристаллы маны, но наносящее серьезный урон. Очень часто оно используется для нанесения летального урона по герою оппонента.

**Пожиратель секретов** – главный инструмент борьбы с архетипами Мага, ведь все основные его сборки используют секреты. Также может помочь в схватке против Паладина, чтобы уничтожить секрет, полученный после розыгрыша **Гидролога**.

**Волшебный великан** – HotMEOWTH предлагает использовать две копии этого существа в своей сборке. Поскольку в арсенале Фриз Мага очень много заклинаний, вы чаще всего сможете разыграть Волшебных великанов совершенно бесплатно. Очень важно, чтобы эти гиганты появились на столе с активированным секретом **Ледяная глыба**, потому что

в данном случае противник не сможет их игнорировать, а убрать со стола две «тушки» с характеристиками 8/8 очень проблематично.



**Маназмей** – в сборке от Zalaе присутствуют две копии данной карты. Служат они для нанесения раннего урона и закрепления на столе с самого начала, ведь не все классы могут позволить себе уничтожить на первый ход существо с тремя единицами здоровья.

**Портал: Огненные просторы** – прекрасное заклинание за свою стоимость. Поможет не только нанести урон по вражескому герою, но и создать неплохое присутствие на столе, а иногда и серьезное – в виде Стража ужаса или Земляного элементаля. Дает очень сильное преимущество при розыгрыше с оружием Атиеш в руках. Из всех существ стоимостью пять кристаллов маны стоит выделить Стража Ужаса и Лироя Дженкинса, которые смогут нанести еще 5 или 6 урона, а также Земляного Элементалья – одну из самых тяжелых провокаций в игре. Худшим пятым дропом будет, наверное, **Подрывница**.

**Вулканическое зелье** – неплохой инструмент борьбы с ранней агрессией противника. Поскольку на вашей стороне игрового поля гораздо реже будут появляться существа, чем на стороне противника, данное заклинание принесет вам куда большую выгоду, потому что не нанесет урона союзникам.

**Хранитель Медив** – очень мощное легендарное существо, способное быстро перевернуть партию в вашу сторону. Из-за того, что оно очень медленное, далеко не каждый класс может позволить себе его розыгрыш, но Фриз Магу и не нужен высокий темп игры – можете смело разыгрывать эту карту, если уверены, что противник не сможет убить вас. Многие колоды имеют в своем арсенале карту, уничтожающую оружие, только чтобы разрушить Атиеш.



## Основной принцип игры колодой

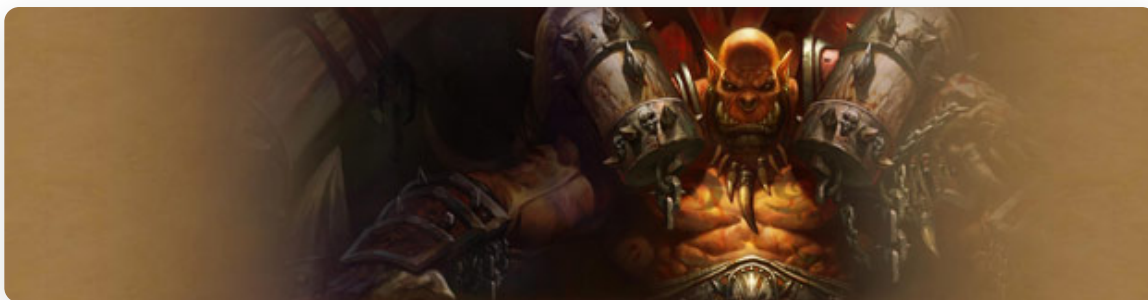
Игра на Фриз Маге сводится к тому, что вы доводите игру до поздней стадии, попутно получая из колоды важные ключевые карты, и наносите летальный урон по вражескому герою заклинаниями из руки. Защищаться от напора противника вам поможет

заморозка стола и AoE ремувалы, количество которых ограничено, поэтому следует использовать их очень грамотно. Также вы можете использовать заклинания прямого урона для уничтожения важных существ противника, но будьте осторожны – вам может не хватить урона на вражеского героя. Существенно сократить здоровье героя оппонента вам поможет [Алекстраза](#) – большинство партий вы будете выигрывать благодаря ей.

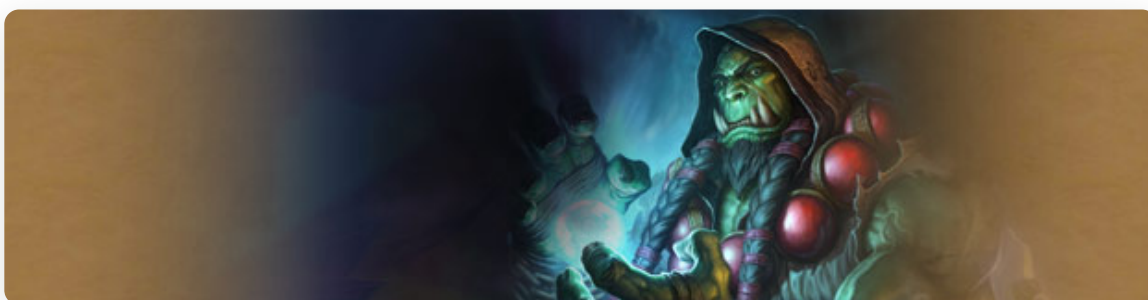


## Муллиган

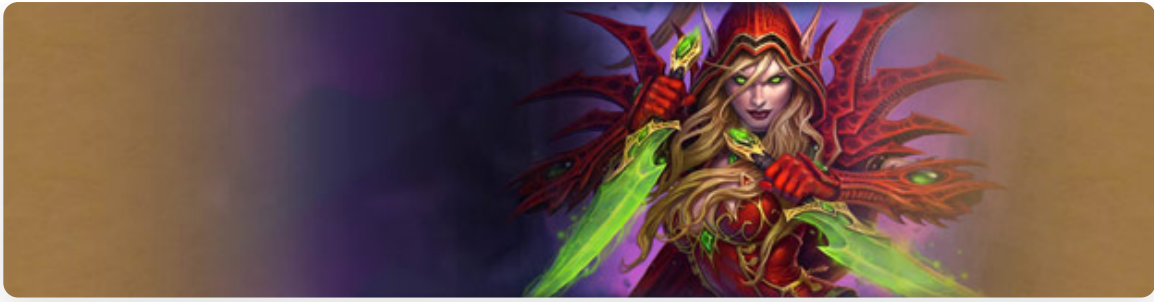
Любая партия в игре очень зависит от того, какие карты вы выберете в начале, ведь если в вашей стартовой руке будут поздние ключевые карты, агрессивный противник сможет без труда опустить здоровье вашего героя до нуля. Далее представлены варианты выбора карт для муллигана при встрече с каждым классом в игре.



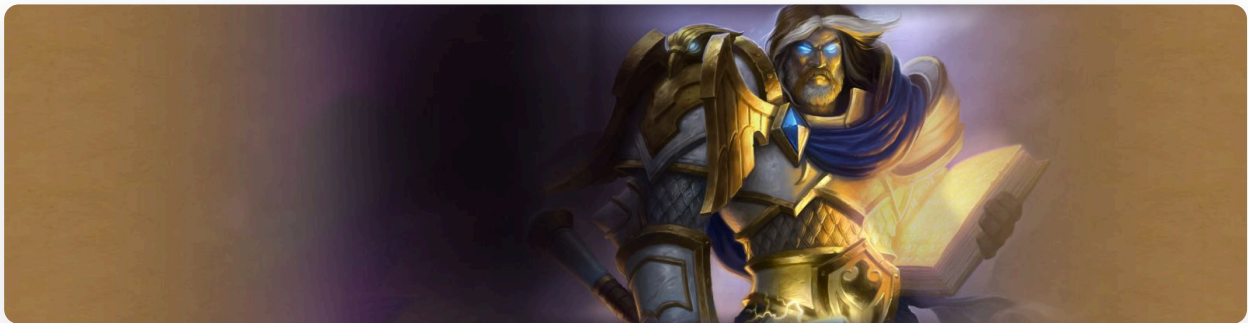
Оставляйте в руке [Арканолога](#), [Вестника рока](#), [Ледяную стрелу](#), [Лакея Медива](#), можно оставить [Петроглиф](#) для поиска нужного ремувала. При встрече Воина нужно рассчитывать на агрессивный его архетип – Пират Воина, поскольку в битве с Квест Воином у вас будет время найти нужные карты. [Вестник рока](#) уничтожит стол противника, а [Ледяная стрела](#) поможет справиться с Разъяренным берсерком или Кор’кронским воином. Также [Ледяная стрела](#) будет очень полезна для заморозки вражеского героя, использующего оружие.



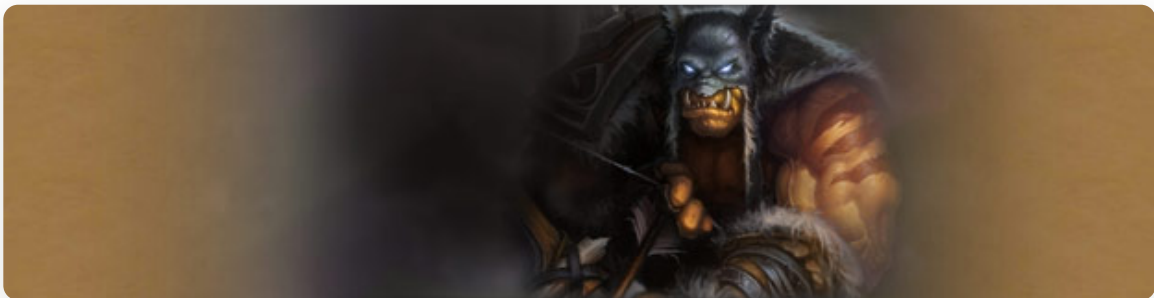
В стартовой руке будут хорошо смотреться [Арканолог](#), [Вестник рока](#), [Лакей Медива](#). При наличии монетки можно оставить [Интеллект чародея](#) или [Служителя боли](#). Так как Шаман очень быстро заполняет игровое поле, [Вестник рока](#) – ваше лучшее оружие против него. [Арканолог](#) и [Лакей Медива](#) смогут разменяться с тотемами и мелкими существами, а [Служитель боли](#) даст вам более одной карты, так как большинство ранних существ Шамана не сможет убить его одним ударом.



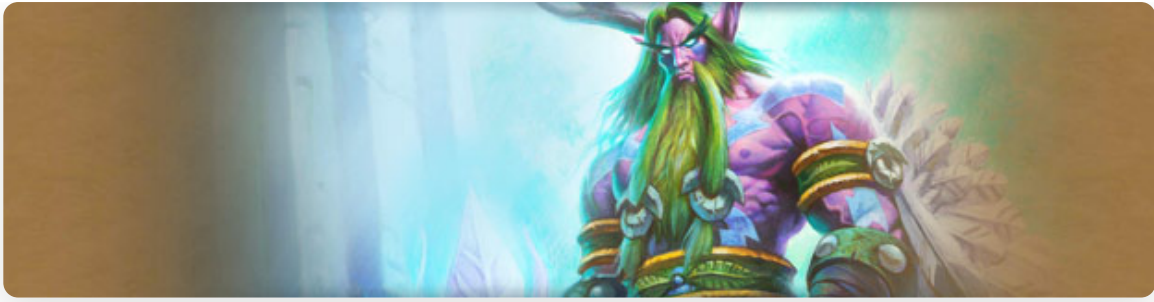
Ищите [Арканолога](#), [Вестника рока](#), [Интеллект чародея](#). В связи с недавним нерфом карты Подземные пещеры Квест Разбойник стал очень редко встречаться, поэтому скорее всего вам будет противостоять [Миракл Разбойник](#) или [Джейд Разбойник](#). В любом случае, [Арканолог](#) будет хорошо смотреться на первом или втором ходу, а [Вестник рока](#) собьет противнику темп игры, который так важен для Разбойника.



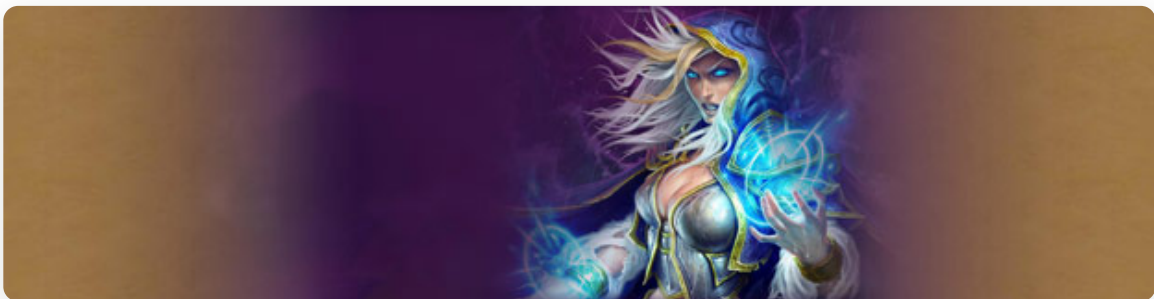
В данном противостоянии вам помогут [Вестник рока](#), [Арканолог](#), [Ледяная стрела](#), [Лакей Медива](#). При наличии монетки хорошим выбором будет [Служитель боли](#). Чаще всего Паладин использует мурлоков для ранней игры (если это не Контроль Паладин), поэтому розыгрыш Вестника рока обернется серьезной потерей в темпе игры Паладина, что даст вам время для поиска нужных карт. [Ледяная стрела](#) поможет избавиться от сильных мурлоков или Кроткого Мегазавра, а также даст возможность заморозить вражеского героя, если противник использует оружие.



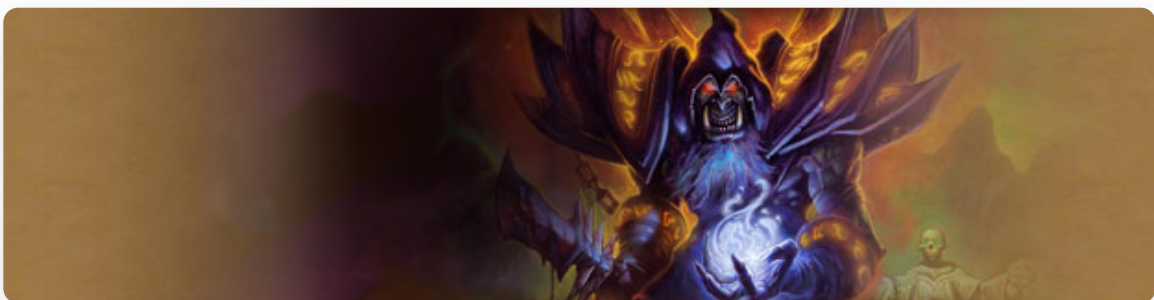
В первую очередь старайтесь получить [Ледяную стрелу](#), [Арканолога](#) и [Вестника рока](#), [Лакея Медива](#) и [Петроглиф](#). [Арканолог](#) даст вам необходимый для этой партии секрет и поможет разменяться с ранними существами. [Лакей Медива](#) прекрасно подходит для уничтожения мелких зверей, может быть разыгран на втором ходу «в темп». [Вестник рока](#) при грамотном розыгрыше сломает противнику игру, поскольку пропуск хода для Охотника может обернуться серьезной проблемой. [Ледяная стрела](#) служит для устранения неприятных зверей, таких как [Гиена-Падальщица](#) или [Хаффер](#).



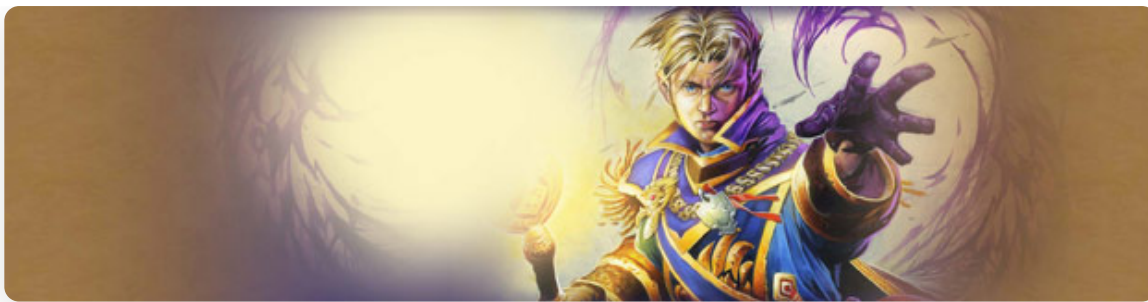
Встретив Друида, можете оставить **Арканолога**, **Вестника рока**, **Ледяную стрелу**, **Лакея Медива** и **Петроглиф**. При игре против Друида нужно быть готовым к очень быстрому старту противника, если это будет **Агро Друид**. **Арканолог** выгодно разменивается со многими существами **Агро Друида**, а **Вестник рока** остановит раннюю агрессию. **Ледяная стрела** будет служить инструментом для борьбы с **Коварным птенцом**, способным в одиночку выиграть Друиду партию, а также для заморозки **Гидры горьких волн**.



В противостоянии магов в стартовую руку подойдут **Арканолог**, **Интеллект чародея**, **Служитель боли**, **Вестник рока**, **Пожиратель секретов**. При игре против Мага вам нужно как можно быстрее перебрать колоду, с этой задачей справятся **Арканолог**, **Интеллект чародея** и **Служитель боли**. **Вестник рока** остановит вражеского **Маназмея** и прекрасно сыграет против **Отраженной сущности**. **Пожиратель секретов** в вашей колоде служит главным образом в борьбе против данного класса.



При игре против **Чернокнижника** стоит выбрать **Арканолога**, **Вестника рока**, **Ледяную стрелу**, **Лакея Медива** и **Служителя боли**. Если вы видите **Гул'Дана**, то перед вами, скорее всего, **Зоолок** – колода лучше всех играющая в нынешней мете для данного класса (остальные архетипы **Чернокнижника** весьма медленные и очень редко встречаются). **Арканолог** поможет в доборе и разменяется с ранними существами оппонента, а **Вестник рока** заставит противника перестать беспорядочно заполнять игровое поле. Так как у **Зоолока** много существ с одной единицей атаки, **Служитель боли** прекрасно подходит для добора нескольких карт, а **Ледяная стрела** остановит внезапно появившееся опасное существо.



В стартовую руку подойдут **Арканолог**, **Вестник рока**, **Служитель боли** и **Интеллект чародея**. **Арканолог** выполнит свою главную функцию – предоставит вам секрет и возможно выманит у противника Слово тьмы: Боль, что даст возможность Вестнику рока выполнить свое предназначение. **Служитель боли** и **Интеллект чародея** нужны для эффективного добора карт, так как чем раньше вы найдете нужные карты, тем больше шанс, что противник не найдет средств для исцеления.



## Комбинации

При игре на Фриз Маге вам предстоит просчитывать ваши действия на несколько ходов вперед. Комбинировать карты придется как на одном ходу, так и в несколько ходов (к примеру, на втором ходу разыграть **Арканолога**, на третьем – секрет, а на четвертом сыграть **Лакея Медива** с боевым кличем и добить существо способностью героя). Ниже будут представлены комбинации карт, которые возможно разыграть за один ход.

### Комбинации с Вестником рока



- 1) **Вестник рока** + **Ледяная стрела**. Может существенно снизить темп игры противника и помочь уничтожить мощное существо.
- 2) **Вестник рока** + **Кольцо льда**. В том случае, если противник не найдет ответа на Вестника рока – стол будет зачищен. Шансы комбинации на положительный исход очень возрастут, если вы сыграете ее на полный стол противника.

3) **Вестник рока + Снежная буря.** Как и в предыдущем пункте, комбинация при срабатывании уничтожает всех существ оппонента.

#### **Комбинации с Архимагом Антонидасом**



1) **Архимаг Антонидас + Ледяная стрела.** Целью Ледяной стрелы может быть сильное существо, в перспективе уничтоженное Огненным шаром, полученным от Архимага Антонидаса, причем если последний останется в живых – у противника будут очень серьезные проблемы.

2) **Архимаг Антонидас + Петроглиф.** При розыгрыше Петроглифа выбирайте еще один Петроглиф или заклинание стоимостью не выше трех кристаллов маны, чтобы иметь возможность разыграть его в этот же ход. Таким образом вы можете получить два и более Огненных шаров.

3) **Архимаг Антонидас + Кольцо льда.** В противостоянии с архетипами, играющими от присутствия на столе иногда выгодно сыграть такую комбинацию, поскольку если Архимаг Антонидас выживет, у вас будет огромное количество урона, с помощью которого вы без труда разберетесь с вражеским героем.

4) **Архимаг Антонидас + Монетка.** Бывают ситуации, когда вы играете по кривой маны и не задействуете монетку. В таком случае стоит оставить ее для розыгрыша с Архимагом Антонидасом, так как вы не только получите дополнительный Огненный шар, но и сможете разыграть его сразу же, либо два заклинания стоимостью два кристалла маны.



### **Игровые моменты**



На данном скриншоте игрок, получив в руку **Кольцо льда**, не играет Вестника рока на второй ход, что дает ему возможность добрать карты с Интеллекта чародея и, получив немного урона по герою, уничтожить весь стол противника на пятый ход.



Следующий игровой момент показывает правильный розыгрыш Алекстразы. В руке игрока на момент ее появления на игровом поле есть необходимое количество урона, чтобы уничтожить вражеского героя за два хода.



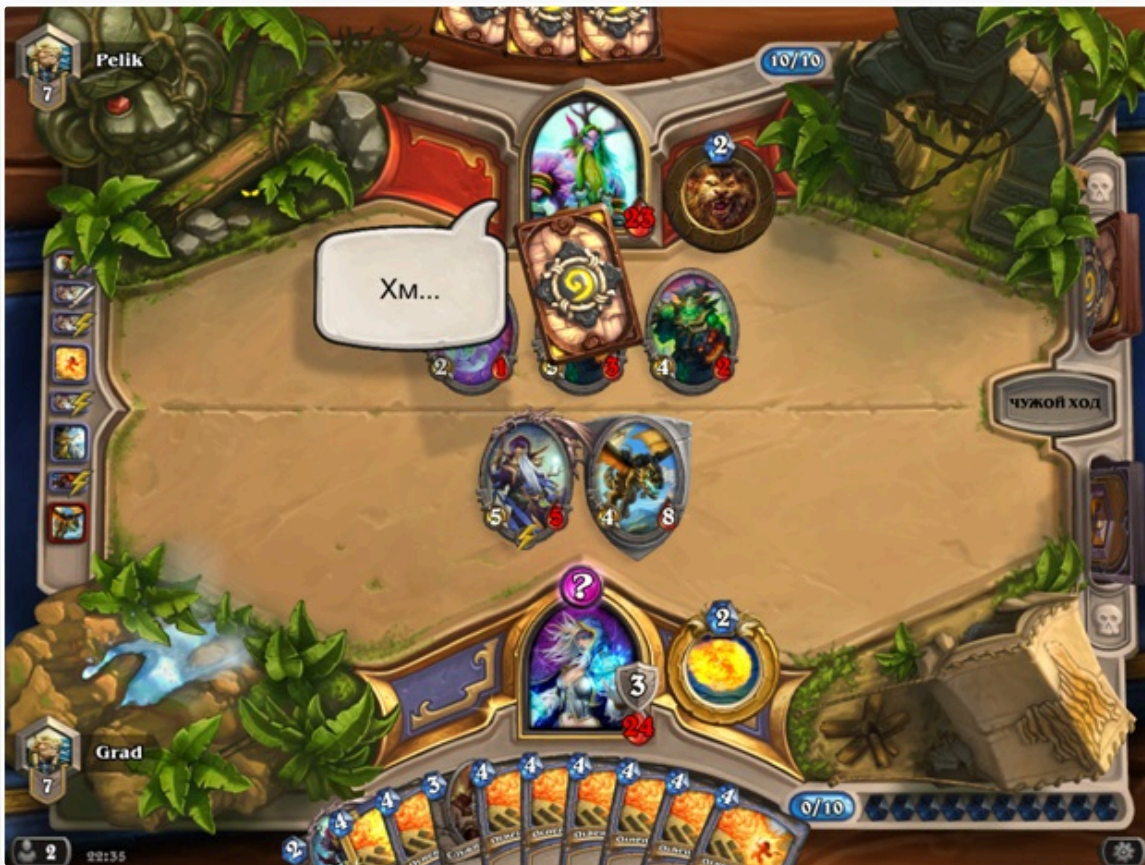
Здесь запечатлен момент, в котором игроку приходится разыгрывать Алекстразу, чтобы защитить себя от входящего урона со стороны Охотника и обыграть Осветительную ракету. Для последнего же матч проигран, поскольку он не успеет нанести летальный урон.



Следующий игровой момент показывает одновременное использование двух копий Вестника рока, чтобы практически гарантированно уничтожить мощную Гиену-Падальщицу и очистить стол к следующему ходу.



На данном скриншоте игрок приберет Пожирателя секретов, чтобы иметь возможность нанести летальный урон в обход Ледяной глыбы противника.



Следующий игровой момент показывает, как [Архимаг Антонида](#) в одиночку выигрывает самый сложный для Фриз Мага матч-ап с Джейд Друидом.



При игре на Фриз Маге вам нужно использовать всю свою хитрость и сосредоточенность, ведь очень важно рассчитывать оставшиеся у вас защитные ресурсы и возможности противника по их истощению. В вашем арсенале есть три основных ресурса для защиты: ваше здоровье и броня, полученная с Ледяных преград, примораживающие заклинания и [Ледяная глыба](#), и использовать эти средства нужно в правильном порядке. Изначально вы тратите здоровье героя и броню, оставив необходимое количество для выживания. Далее вы начинаете использовать примораживающие эффекты, не позволяя противнику дальше снижать здоровье вашего героя. Последним инструментом для защиты будут Ледяные глыбы, добавляющие к времени жизни вашего героя два дополнительных хода. Ваша задача - уничтожить вражеского героя, пока он не истощил ваши защитные ресурсы.

Еще один важный момент - научиться пользоваться Вестником рока. Эта карта вносит очень весомый вклад в вашу выживаемость. Вовремя разыгранный [Вестник рока](#) с

легкостью выигрывает игру. Главные инструменты борьбы против этой карты – [Несущийся кодо](#) и [Слово Тьмы: Боль](#). Всегда помните об этом и берите в расчет. Обыграть эти карты можно таким образом: Несущегося кодо можно обмануть, выставив еще одно существо с атакой 2 или меньше – так вы получите 50% на шанс срабатывания эффекта Вестника рока, причем при его срабатывании противник потеряет еще и самого Несущегося кодо. Слово тьмы: Боль обыграть сложнее: единственный шанс это сделать – выманить это заклинание на [Арканолога](#), [Лакея Медива](#) или [Служителя боли](#).

Стратегию игры на Фриз Маге можно разделить на две ситуации – против быстрых (Агро Друид, Агро Паладин, Пират Воин и т.д.) и против медленных (Джейд Друид, Квест Воин, Контроль Паладин и т.д.) архетипов.



**Против быстрых противников:** ваша задача – выжить до того момента, пока в вашей руке не хватит урона, чтобы сокрушить вражеского героя заклинаниями. Очень часто вам придется разыгрывать Вестника рока на одно-двух существ, чтобы сбить противнику темп игры. Даже если эффект не сработает – данная карта впитает в себя минимум 7 урона, а значит именно столько здоровья вашему герою вы сэкономите. Для размена с ранними существами оппонента используйте [Арканолога](#) и [Лакея Медива](#). Также уничтожайте важных существ противника заклинаниями, но следите за тем, чтобы не отдать урон, нужный для убийства вражеского героя. При выборе между добором карт и контролем стола в большинстве случаев вам следует выбрать второй вариант. Справиться с большим количеством существ в средней и поздней стадии игры вам помогут комбинации AoE (заморозка стола + [Вестник рока](#)), а также мощнейший ремувал – [Волна огня](#). [Архимаг Антонидас](#) часто будет разыгран вами в темп, чтобы отвлечь противника от атаки вашего героя, ведь если это могущественное существо выживет, противнику будет очень нелегко. Далеко не всегда у вас получится разыграть [Алекстразу](#), выбрав целью вражеского героя – против агрессивных противников данная карта играет скорее как большое существо, исцеляющее вашего героя. В подобных противостояниях не так сложно понять, когда переходить из «защитного режима» в наступление, так как рука оппонента не бесконечна, и в какой-то момент игры у него начнут кончаться ресурсы для того, чтобы избивать вашего героя. Вот тут и становится ясен исход партии: либо вы добиваете противника заклинаниями, либо все еще проще – противник понимает, что не справится, и сдается.



**Против медленных противников:** в данном случае для вас все становится сложнее. Главным отличием от противостояний с агрессивными противниками является то, что медленные колоды скорее всего имеют в своем арсенале исцеляющие карты или могут восстанавливать здоровье (получать дополнительную броню) за счет использования способности героя. Также, как правило, медленные оппоненты с легкостью смогут расправиться с Вестником рока, угрожающим их существам, поэтому порой будет выгодно разыграть сразу две копии этой карты. Очень важно как можно быстрее перебрать колоду, чтобы найти важные карты. Против медленных противников вашими главными инструментами борьбы будут [Архимаг Антонида](#) и [Алекстраза](#). Старайтесь получить максимум выгоды с этих двух карт – никогда не разыгрывайте эти карты только потому что можете (за исключением момента, когда имеет смысл разыграть Архимага Антонидаса на пустой стол в надежде, что у противника не найдется на него ответа). Алекстразу стоит разыграть именно в тот момент, когда вы уверены, что сможете после срабатывания ее боевого клича добить вражеского героя в следующие 2-3 хода. Будьте готовы к тому, что после того, как вы разыграете Алекстразу, оппонент постарается восстановить потерянное здоровье. Для розыгрыша Архимага Антонидаса подготовьте несколько дешевых заклинаний, таких как [Монетка](#), [Ледяная стрела](#) или [Петроглиф](#) (удешевленные заклинания, полученные с [Петроглифа](#)), чтобы получить несколько Огненных шаров сразу, при этом противнику придется вылезти из кожи вон, но убить ваше существо, потому что если оно останется в живых – он скорее всего проиграет.



**Матч-апы**



**Друид** (Агро Друид – 72% побед, Джейд Друид – 32% побед)

В нынешней мете существует два основных архетипа Друида – Агро Друид и Джейд Друид.

### **Агро друид**

Очень благоприятный матч-ап для Фриз Мага. Единственный вариант, когда Агро Друид может выиграть – при совпадении двух факторов: постоянное давление на вашего героя и отсутствие в вашей руке ответа на раннюю агрессию. У Агро Друида в большинстве случаев не будет ответа на Вестника рока, поэтому можете смело замораживать стол и зачищать его. Перед его розыгрышем всегда рассчитывайте возможный урон, который противник сможет нанести, используя баффы (Знак Лотоса, [Сила дикой природы](#) и [Дикий рев](#)), и если противник сможет нанести летальный или близкий к летальному урон – самое время разыгрывать Вестника рока. Самая главная черта Агро Друида – моментальное заполнение игрового поля, в частности, с помощью карты [Живая мана](#). Старайтесь приберечь для нее Снежную бурю или Волну огня. Также помните, что вам нужен ответ на таких сильных существ, как [Коварный птенец](#) и [Гидра Горьких Волн](#). Как только рука оппонента истощится – можно считать, что вы победили, так как Агро Друид не имеет инструментов для добора карт.

### **Джейд Друид**

Джейд Друид, в свою очередь, один из самых сложных матч-апов для Фриз Мага, так как одновременно с ростом мощи големов у героя противника появляется возможность получить все больше дополнительной брони за счет карты [Земляная чешуя](#). Всегда помните о том, что боевой клич Алекстразы влияет только на количество здоровья вражеского героя, броня же останется в исходном состоянии. Ваш единственный шанс на победу против Джейд Друида – получить несколько Огненных шаров благодаря способности Архимага Антонидаса либо добиться того, чтобы последний прожил более одного хода. Так как у Джейд Друида нет мощных ремувалов – нужно разыгрывать Архимага Антонидаса на пустой стол или примораживать существ на столе в тот момент, когда вы уверены, что противник не имеет в руке инструментов для его уничтожения. Выманить ремувалы можно Вестниками рока или мелкими существами.



**Охотник** (Мидрейндж Охотник – 52% побед)

### **Мидрейндж Охотник**

Для Охотника очень важна ранняя игра, поэтому если вы не дадите противнику играть в начале, скорее всего у него не получится сделать этого и в середине игры. Очень важно не дать противнику снизить ваше здоровье ниже двух единиц и сбить секрет **Ледяная глыба**, потому что на следующий же ход даже при пустой руке и с замороженными существами Охотник убьет вас с помощью силы героя. Чаще всего в данном противостоянии вам придется исцелять здоровье вашего героя с помощью Алекстрызы, поскольку Рексар умеет быстро снижать здоровье оппонента. За счет того, что Охотник совершенно не умеет исцеляться, у вас есть возможность справиться с ним, просто опустив уровень здоровья вражеского героя до нуля одними заклинаниями. Некоторые сборки Охотника включают **Смертельный выстрел**, поэтому будьте бдительны при розыгрыше Вестника рока. Чтобы обыграть это заклинание, можно поставить еще одно существо. Одна из ключевых карт в борьбе с Охотником – **Петроглиф**, позволяющий найти дополнительное AoE заклинание или **Превращение** – главный ремувал против сильных существ с предмертным хрипом.



**Маг** (Берн Маг – 38% побед, Секрет Маг – 43% побед)

### **Берн Маг**

Этот архетип за счет нескольких вариантов победы над оппонентом является очень сильным противником для любой колоды, и Фриз Маг – не исключение. Вам придется играть очень хитро, чтобы одержать победу. Вся партия сводится к тому, что вы будете сражаться за то, кто первым собьет Ледяную глыбу противнику. Берн Маг чаще всего имеет в своем арсенале Пожирателя секретов, поэтому стоит быть осторожным, надеясь на Ледяную глыбу. Если вы используете сборку с Пожирателем секретов – не разыгрывайте его, лишь увидев фиолетовый знак вопроса над головой оппонента, лучше разыграть его в конце игры, когда наличие активных секретов очень важно. Первым секретом старайтесь разыграть Ледяную преграду, так как если противник ударит вас существом, то наделит вашего героя броней, важной при розыгрыше вражеской Алекстрызы. В отличие от Фриз Мага Берн Маг может закончить игру за счет розыгрыша сильных существ (**Алекстраза**, Медив, существа, полученные с Портала: Огненные просторы и оружия Атиеш), поэтому старайтесь не доводить игру до того момента, когда в вашем арсенале не останется ответа на вражеских существ.

### **Секрет Маг**

Сильная мидрейндж колода, использующая самую непредсказуемую технику – секреты. В основном Секрет Маг имеет в своей колоде два типа секретов – **Антимагия** и **Отраженная сущность**. Если в случае с Отраженной сущностью вы можете использовать инструменты противника против него же самого, разыграв Вестника рока и убив в начале хода противника всех его существ, то **Антимагия** – сильное оружие против вашей колоды. Старайтесь не использовать важные заклинания после розыгрыша противником секрета и уничтожать существ, имеющих постоянные эффекты (**Маназмей**, Ученица

Чародея). Очень часто Секрет Маг имеет в своем арсенале Йогг-Саррона как последнюю надежду. Хоть приготовиться к его выходу и невозможно, все равно нужно держать в уме эту коварную карту.

### **Фриз Маг**

В зеркальном матче старайтесь перебрать колоду быстрее противника и найти все важные карты, ведь кто из вас быстрее это сделает – скорее всего выиграет игру.



**Паладин** (Агро Паладин – 60% побед, Контроль Паладин – 53%, Мидрейндж Паладин – 59%)

### **Агро Паладин**

Очень хороший матч-ап для Фриз Мага, поскольку противник не использует карты, исцеляющие героя. Будьте осторожны, поскольку наличие даже двух небольших мурлоков на столе противника на следующий ход может превратиться в серьезную угрозу благодаря сильной синергии с Кротким Мегазавром и другими мурлоками. Агро Паладину очень сложно справиться с комбинацией заморозка стола + [Вестник рока](#), поэтому зачистить стол для вас будет несложной задачей.

### **Контроль Паладин**

Самый неприятный архетип Паладина для Фриз Мага, но все же в большинстве случаев не справляющийся с большим количеством взрывного урона по герою. Данный противник имеет в своем арсенале несколько карт, восстанавливающих здоровье, но чтобы исцелиться, противнику придется чаще всего пропустить ход (например, чтобы разыграть [Запретное исцеление](#) или [Рагнароса Слугу Света](#)). В случае с [Рагнаросом Слугой Света](#) вы можете оставить одно или несколько существ с неполным здоровьем, что существенно снизит процент удачного исцеления самого героя, но будьте бдительны – противник может разыграть равенство и таким образом нивелировать повреждения существ, и тогда [Рагнарос Слуга Света](#) исцелит именно героя. Как и против всех медленных колод, вашими главными инструментами для уничтожения вражеского героя служат [Алекстраза](#) и [Архимаг Антонида](#), причем чтобы уничтожить последнего, Паладину придется разменять несколько существ или использовать [Равенство](#), которое ставит под угрозу всех его существ на столе. Всегда нужно помнить о том, что Паладин имеет в арсенале две копии Несущегося кода – будьте осторожны при розыгрыше Вестника рока.

### **Мидрейндж Паладин**

Неплохой шанс выиграть у данного оппонента появляется из-за того, что Мидрейндж Паладин способен восстановить свое здоровье только путем розыгрыша [Рагнароса Слуги Света](#), но как и в случае с Контроль Паладином вы можете этому противостоять.

Своевременно уничтожайте мурлоков и не позволяйте противнику бить вашего героя оружием. Как и Контроль Паладин, Мидрейндж версия имеет в колоде Несущегося кодо.



**Жрец** (Контроль Жрец – 34% побед, Жрец на драконах – 37% побед)

### **Контроль Жрец**

Очень сложное противостояние для Фриз Мага, поскольку Жрец имеет возможность постоянно восстанавливать здоровье героя, легко расправляться с вашими главными существами и выставлять одно-два сильных существа, потерю которых он с легкостью восполнит. Постарайтесь получить максимальную выгоду с Архимага Антонидаса и направить как можно больше урона во вражеского героя. Всегда помните, что противник может разыграть **Зелье безумия**, чтобы обратить ваших существ против вас, поэтому будьте осторожны при розыгрыше Мага крови Талноса, Служителя боли или Собирателя сокровищ. Главная карта Жреца для борьбы с Фриз Магом – Жрец-Обжора, уничтожать его нужно первым делом, за исключением тех моментов, когда вы уверены, что у Жреца не осталось заклинаний.

### **Жрец на драконах**

Еще один серьезный противник для Фриз Мага, потому что вам будет тяжело справиться с постоянно растущей угрозой на столе, которую практически невозможно уничтожить комбинацией заморозка стола + **Вестник рока** из-за находящегося в арсенале Жреца заклинания Слово тьмы: Боль. Также противник будет использовать ваши же инструменты против вас, к примеру, неожиданное появление Архимага Антонидаса на вражеской стороне игрового поля может поставить вас в тупик. Хороший шанс на победу – незаход противнику карт, восстанавливающих здоровье героя.

### **Жрец на немоте**

Сложный матч-ап для Фриз Мага из-за того, что Жрец на немоте может снимать заморозку со своих существ немотой. Всегда помните о том, что если противник снимет со своего существа заморозку, то снимет и все баффы. Положительный момент в борьбе со Жрецом на немоте – он не имеет в своем арсенале Слова Тьмы: Боль, поэтому эффект Вестника рока скорее всего будет срабатывать в тот момент, когда вам это нужно.



**Разбойник** (Квест Разбойник – 57% побед, Миракл Разбойник – 64% побед)

### **Квест Разбойник**

Любой архетип Разбойника не имеет средств для исцеления, что делает его легкой целью для Фриз Мага, поэтому с первых же ходов по возможности снижайте уровень здоровья оппонента. Данный противник играет только от существ на столе, которых вы можете с легкостью нейтрализовать заморозкой. Будьте осторожны, Квест разбойник может вернуть всех существ себе в руку и воспользоваться существами с рывком, чтобы нанести летальный урон по вашему герою.

### **Миракл Разбойник**

Самый лучший матч-ап для Фриз Мага. Как было сказано выше – противник не сможет восстановить свое здоровье, поэтому смело используйте заклинания, наносящие урон, по вражескому герою. Стоит отметить, что Миракл Разбойник обладает несколькими существами с большими характеристиками (Эдвин Ван Клиф, 2 копии Волшебных великанов), будьте готовы к их выходу. Практически все сборки Миракл Разбойника включают [Ошеломление](#), поэтому ваш [Вестник рока](#) может вернуться к вам в руку.



**Шаман** (Токен Шаман – 65% побед)

### **Токен Шаман**

Благоприятный матч-ап для Фриз Мага, поскольку данный противник играет только от существ на столе, поэтому уязвим к заморозке. Заморозив полный стол оппонента, вы заставите его просто пропустить ход. Будьте бдительны – Токен Шаман имеет в своем арсенале заклинание [Инволюция](#), которое превратит вашего Вестника рока в бесполезное существо за единицу маны. Большинство существ Токен Шамана имеет 2-3 единицы здоровья, поэтому [Снежная буря](#), разыгранная при наличии на столе Мага крови Талноса, зачистит практически весь стол. Главные инструменты Шамана для уничтожения противника – [Эволюция](#), разыгранная на несколько существ (главным образом, на [Доппельгангстера](#) и [Нечто из глубин](#)) и [Жажда крови](#). Не дайте обратить их против себя, и победа не заставит долго ждать.



**Воин** (Квест Воин – 39% побед, Пират Воин – 48% побед)

### **Квест Воин**

Не очень хорошая примета для Фриз Мага – встретить Квест Воина на своем пути, поскольку Воин может накапливать броню за счет своих существ и силы героя, к тому же Маг не имеет достаточного количества существ для защиты от силы героя, полученной после розыгрыша Сульфураса. Ваш шанс выиграть – найти как можно

быстрее Алекстразу и необходимый урон для уничтожения вражеского героя. Старайтесь не давать противнику накапливать броню – это позволит вам увеличить шанс срабатывания эффекта Вестника рока, так как противник не сможет убить его Мощным ударом щитом и сократить нужное количество урона после розыгрыша Алекстразы, а также не даст противнику возможности разыграть Сульфурас.

### Пират Воин

Страшный сон большей половины ладдера не является страшным сном для Фриз Мага. У вас есть неплохой шанс противостоять данному архетипу, поскольку Пират Воин практически не использует заклинания прямого урона, а значит, от всего остального урона прекрасно защитит заморозка. Можно разыграть Архимага Антонидаса для того, чтобы отвлечь противника от снижения здоровья вашего героя, также чаще всего Алекстраза будет вашим спасательным кругом от постоянного потока физического урона.



**Чернокнижник** (Зоолок – примерно 70% побед)

### Зоолок

Очень редко встречающийся архетип в нынешней мете, но все же достойный своего внимания. Фриз Маг не испытывает трудностей в борьбе с Зоолоком, поскольку последний, как и Токен Шаман, играет только от присутствия на столе, при этом еще и не имеет средств для уничтожения Вестника рока. Также Зоолок не имеет исцеляющих карт, мало того, наносит себе урон использованием силы героя, что делает его очень легкой целью для Фриз Мага.



В данном разделе представлено видео, на котором игрок профессионального уровня Thijs получает 25 ранг Легенды на Фриз Маге.



Фриз Маг – достаточно сложный в исполнении архетип и не самый дешевый, но если вы хотите испытать бурю эмоций от внесения колоссального количества урона по герою

противника за стеной существ, жаждущих расправиться с вами, но не имеющих возможности этого сделать – смело берите эту колоду в свои руки и покоряйте хоть ладдер, хоть турнир.

Как только вы научитесь искусно пилотировать эту колоду – вас будет очень сложно остановить большинству встречающихся противников.

Огромной удачи в предстоящих матчах, невероятных топдеков и неисчерпаемого количества удовольствия от игры!