

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Кадгар Маг — топ колода Возмездия теней. Гайд по архетипу.

28.04.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Кадгар Маг гайд по архетипу Возмездия теней.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Сегодня речь пойдет о **Кадгар Маге** – это новый архетип Возмездия теней, который полагается на эффекты призыва существ. В сообществе идут споры: как правильно называть эту колоду. **Кадгар** – мощная карта, но не ключевая для архетипа, Archvoid утверждает, что архетип можно собрать и без этой «легендарки».

Как бы вы ни называли эту колоду, ее суть не изменится: Маг берет в сборку преимущественно существ, чтобы реализовать **Книгу привидений**, а также обращается к **Воле призывателя** – сильнейшей карте в колоде.

Большинство **Кадгар** Магов играют с синергией драконов. Это существа с мощными боевыми кличами, но не такими высокими характеристиками, в результате почти все драконы становятся отличной целью для **Воли призывателя**. Есть сборки и без драконов, но и без классических AoE Мага, так как **Книга привидений** все еще присутствует.






Кадгар Маг – лучший архетип в мете для борьбы с Воинами. И Бомб Воин, и Контроль Воин ничего не могут сделать с огромным количеством существ, которых призывает Джайна. Матч-апы с Токен Друидом и Темпо Разбойником не такие выгодные, но все же приемлемые. Плохие поединки – Зоолок, Мех Охотник и Мурлок Шаман.

Герой статьи стал популярным в ладдере, в особенности на легендарных рангах, где это пятый по распространению архетип в среднем по ладдеру и четвертый в легенде. С помощью **Кадгар Мага** часто берут высшие строчки Легенды – колоды из топа вы найдете в гайде. Также **Кадгар Маг** успешен на Чемпионате мира по Hearthstone.

Еще одна примечательная особенность **Кадгар Мага** – интересный и яркий геймплей с огромным количеством эффектов призыва случайных существ за конкретную стоимость. Ни одна игра за эту колоду не похожа на предыдущую, а мощные заклинания и существа никого не оставят равнодушными. Обязательно поиграйте Магом, если есть такая возможность.

В гайде вы найдете лучшие сборки Мага и научитесь собирать собственные, в том числе и бюджетные. Вы узнаете, что искать на муллигане против каждого класса, как работает колода и что делает в типовых матч-апах меты.

*Вы уже могли читать гайд по **Кадгар Магу** в мете Возмездия теней. Это обновленная версия статьи, актуальная для конца апрельского и начала майского сезона. Далее полный список изменения:*

-  *Переработано вступление*
 -  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним, убраны неактуальные*
 -  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"*
 -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
 -  *Дополнен раздел "Матч-апы"*

Разделы гайда:

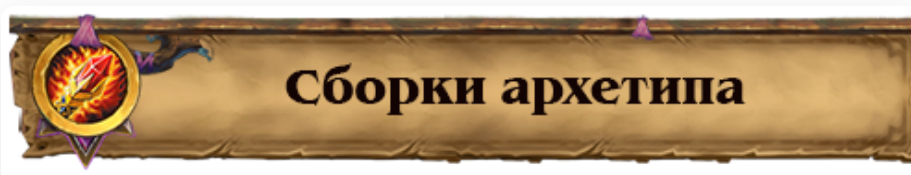
1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга

3. -



Основа колоды

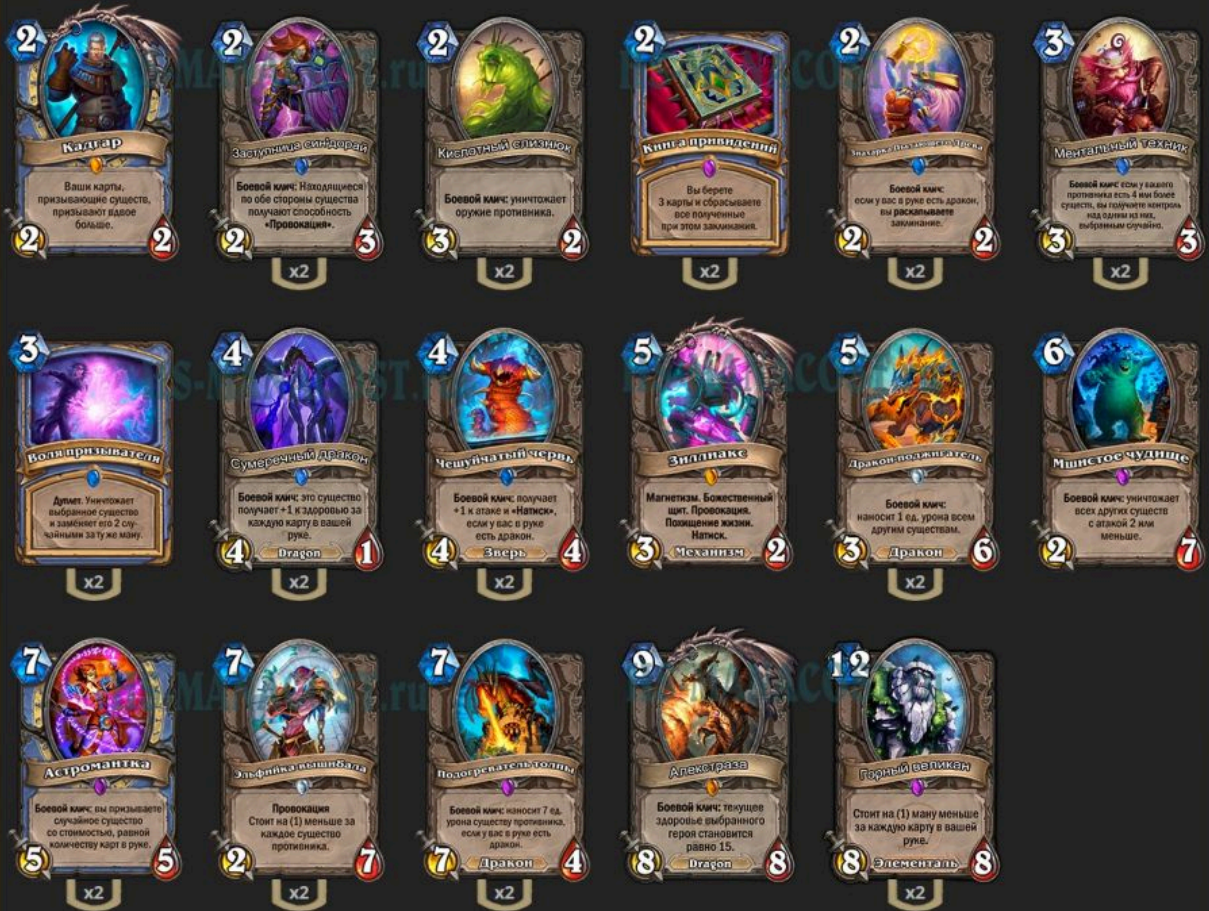
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. Суть архетипа
10. Как играть против контроля
11. Как играть против агро
12. - *Общие советы по геймплею*
13. Как играть карты с рандомными эффектами
14. Матч-апы
15. Заключение





Кадгар Маг на драконах от Vicious Syndicate

Кадгар Маг (Alex)



Такую сборку предлагает [последний мета-отчет от Vicious Syndicate](#). Здесь нет [Силы созидания](#) и [Калесгоса](#). Заклинание плохо сочетается с [Книгой привидений](#), а [Калесгос](#) становится слабее без дорогостоящего заклинания.

Зато в сборке [Кадгар Мага](#) появляются другие важные опции. [Ментальный техник](#) помогает против агро, а [Алекстраза](#) улучшает синергии драконов и может помочь восстановить здоровья или нанести урон по противнику.

Кадгар Маг на драконах от Архvoid

Кадгар Маг от Архvoid





Подогреватель толпы, x1 Чешуйчатый червь, Кадгар



Вестник рока, Кукла вуду, Служитель боли

Архvoid отказывается от самых медленных опций, чтобы улучшить анти-агро потенциал. Такой Кадгар Маг (без Кадгара вовсе) чуть хуже в зеркальных матчапах, зато намного эффективнее в агро.

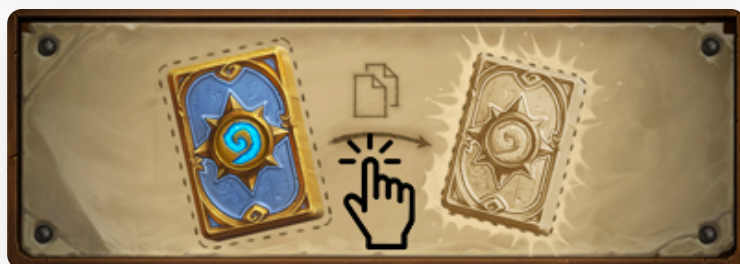
Кадгар Маг от Skambo


Skambo

<p>1</p> <p>Огнелотатель</p> <p>Боевой клещ: сразу следующего очка героя на этом ходу наносит на 2 ед. больше урона.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Заступница синдарей</p> <p>Боевой клещ: Находясь по обе стороны существа, получаете способность «Провокация».</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Калгар</p> <p>Ваши карты, призывающие существо, призывают вавое больше.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Кислотный слизняк</p> <p>Боевой клещ: уничтожает оружие противника.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Кинг-а-приидский</p> <p>Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом заклинания.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Кукла вуду</p> <p>Боевой клещ: выберите существо. Призрачный ари: уничтожает выбранное существо.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Почтовый ворон</p> <p>Боевой клещ: вы раскалываете существо мага.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Волк-призыватель</p> <p>Диплом: Уничтожает выбранное существо и заменяет его 2 случайным за ту же ману.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Сумеречный дракон</p> <p>Боевой клещ: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4 1</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Маршрут на постоваии</p> <p>Маскировка, Сверхурок: вы получаете +3 к броне.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Харрисон Дженс</p> <p>Боевой клещ: уничтожает оружие противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности.</p> <p>5 4</p>	<p>5</p> <p>Зиплакс</p> <p>Магетизм, Божественный щит, Провокация, Похищение эликсира, Натиск, Механизм</p> <p>3 2</p>
<p>7</p> <p>Астромантка</p> <p>Боевой клещ: вы призываете случайное существо со стоимостью, равной количеству карт в руке.</p> <p>5 5</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Озорная илдраска</p> <p>Боевой клещ: призывает два механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией».</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Сила созидания</p> <p>Вы раскалываете существо за (6) и призываете две его копии.</p> <p>8</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Апекс-оружье</p> <p>Боевой клещ: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8 8</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Калестос</p> <p>Ваше первое заклинание на каждом ходу стоит (0). Боевой клещ: вы раскалываете заклинание.</p> <p>4 12</p> <p>x2</p>	<p>12</p> <p>Горный великан</p> <p>Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>8 8</p> <p>x2</p>

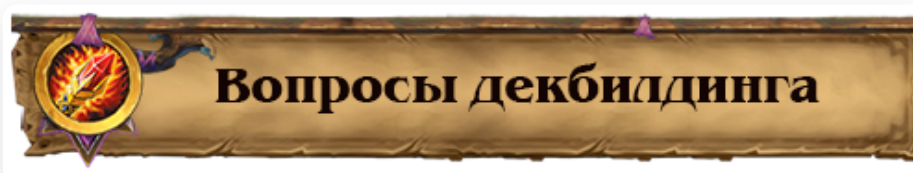


12940



- x1 Заступница син'дорай, Знахарка Пылающего Древа, Ментальный техник, Чешуйчатый сервь, Дракон-поджигатель, Мшистое чудище, Эльфийка-вышибала
-  Огнеглотатель, Кукла вуду, Почтовый ворон, Мародер на полставки, Харрисон Джонс, Озорная изобретательница, Сила созидания, Калесгос
 - Сборка без синергии драконов и многих других традиционных анти-агро инструментов, но с другими интересными и тяжелыми опциями. Такая версия не так хорошо борется с агрессией, зато лучше с медленными оппонентами.

[к оглавлению](#)



Основа колоды – карты, используемые всеми или почти всеми версиями архетипа. В основе колоды **Кадгар Мага** появляются синергии с драконами и ключевые опции архетипа.



В основе колоды много легендарных и эпических карт, но не пугайтесь: часть можно исключить из вашей сборки. Она станет неоптимальной, но все же сохранит высокий потенциал.

Здесь нет **Кадгара**, несмотря на то, что в честь него назван архетип. Также стали появляться сборки без **Калесгоса** и **Силы созидания**. Зато ключевой картой стала **Эльфийка-вышибала**.



Технические карты против агрессии

Вестник рока - помогает бороться с агрессией и сбивать оппоненту темп на ранних этапах партии.

Ментальный техник – позволит вернуться в игру в матч-апах с Токен Друидами, Охотниками, а порой и Разбойниками. Непредсказуем и случаен, но все же часто встречается в актуальных версиях в двух экземплярах.

Проныра – вынудит агро колоды ставить на стол больше угроз, пока находится в маскировке. Так Магу будет проще реализовать **Ментального техника** и **Эльфийку-вышибалу**.

Сгнившая яблоня – один из немногих источников исцеления **Кадгар** Мага и неплохой провокатор. В мете мало немоты, но неприятны Разбойники с **Ошеломлением**.

Мшистое чудище – отличная опция против Токен Друида, Зоолока и других «спамящих» стол колод. Хорошая цель для **Воли** призывателя.

Сторожевой сейф – как и **Сгнившая яблоня**, уязвим к **Ошеломлению**. Приятна синергия с **Зиллиаксом**, если **Сторожевой сейф** или **Банковский сейф** переживут ход оппонента.

Озорная изобретательница – помогает задержать натиск оппонента, а также хорошо синергирует с **Волей** призывателя.

Технические карты против контроля

Кадгар – помогает совершать очень мощные и эффектные ходы, но не самостоятелен. Часто слаб в агро поединках, но в контроль найти применение **Кадгару** проще.

Кукла вуду – поможет убирать со стола тяжелые угрозы оппонента, один из немногих ответов на **Эдвина ван Клифа**, а также всегда полезная опция в медленных поединках с крупными существами.

Мехмастер Замыкалец – помогает против того же **Эдвина ван Клифа**, но главная цель – усиленные механизмы Воинов, Паладинов и Охотников.

Почтовый ворон – медленная и жадная опция, обеспечивающая Мага выгодой и картами в руке, что важно для раннего выхода **Горного великана**. Встречается все реже в актуальных версиях **Кадгар** Мага.

Подогреватель толпы – не обязательный, но важный дракон для перехвата инициативы. Часто слишком дорогой в агро матч-апах, но в куда более сильный в контроль.

Джан'алай лоя-дракондор – берут вместе с **Огнеглотателем**, но для этого набора часто не хватает места. Эти карты слабы в агрессивных матч-апах, но очень сильны в медленных.

Алекстраза или **Изера** – дополнительные тяжелые драконы, которых можно взять вместо **Калесгоса**.

Калесгос и **Сила созидания** – хорошо сочетаются друг с другом, но не так хорошо с другими опциями в колоде. От набора **Калесгос** + **Сила созидания** могут отказаться, чтобы улучшить агро матч-апы, но в медленных они все еще сильны.

Другие технические карты

Кислотный слизнюк – улучшает матч-апы с Воинами и Разбойниками, но слаб в других матч-апах.

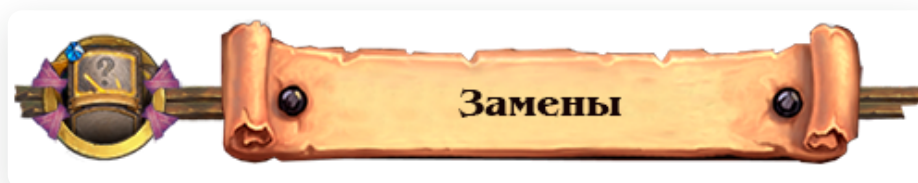
Харрисон Джонс – выполняет схожую функцию, но медленнее. Матч-апы с Разбойниками и Воинами станут еще лучше, но хуже – остальные.

Служитель боли – поможет перебирать колоду в поисках дополнительных ресурсов.

Волшебная взломщица – гибкая и необычная опция, с помощью которой можно обмануть оппонента.

Менее популярные технические карты Верховный маг Аругал, Железноклюв, Кошмарное слияние, Пироманьячка, Превращение, Гордый защитник, Снежная буря и другие.

[к оглавлению](#)

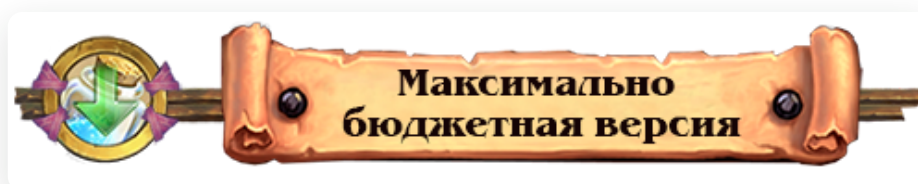


Кадгар Маг – достаточно дорогая колода с целым рядом легендарных и эпических карт. Но значительную часть из них можно **заменить**.

Горный великан, Книга привидений, Зиллиакс – обязательные карты, без которых архетип потеряет огромную часть своего потенциала. Обязательны для создания.

Кадгар – несмотря на то, что архетип назван в честь этой карты, обойтись без нее можно. Прямых замен **Кадгару** нет, так что выберите что-то из списка технических карт против агрессии или контроля.

Астромантка, Сила созидания, Калесгос, Подогреватель толпы – карты из этого списка можно убрать из колоды, чтобы взять другие антиконтрольные карты. Проблема в том, что почти все карты против контроля – легендарного и эпического свойства, так что избавиться ото всех карт нельзя.



Максимально бюджетный **Кадгар Маг**

Максимально бюджетный Кадгар Маг








Такой сборке не хватает многих дорогостоящих карт, но все же она поможет сложить представление об архетипе и обойдется в 5620 чародейной пыли.

В первую очередь дополните сборку [Зиллиаксом](#), а после — [Вестником рока](#), [Куклой вуду](#) или [Подогревателем толпы](#). Также полезно [Мшистое чудище](#). Только после них создавайте [Кадгара](#).

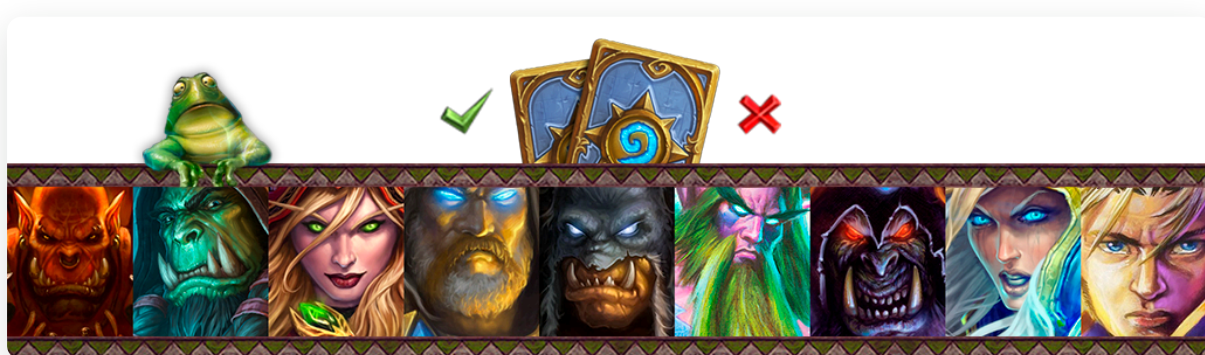
[к оглавлению](#)



Муллиган [Кадгар](#) Мага достаточно прост и однообразен в большинстве матч-апов. Далее несколько общих правил выбора карт в стартовую руку:

-  *Всегда оставляйте [Горного великана](#) и [Книгу привидений](#). С [Монеткой](#) – две копии обеих карт. В медленных матч-апах второго [Горного великана](#) можно оставить и без [Монетки](#).*
 -  *[Воля призывателя](#) — одна из лучших карт на муллигане в любом матч-апе, не сбрасывайте это заклинание, если в руке не две его копии.*
 -  *[Сумеречный дракон](#) нужен в некоторых матч-апах с [Монеткой](#), в некоторых – без, а в каких-то – всегда. Если в руке [Знахарка Пылающего Древа](#), всегда оставляйте [Сумеречного дракона](#).*
-  *Если вы оставляете [Знахарку Пылающего Древа](#), убедитесь, что сможете сыграть ее на второй ход с драконом в руке. Не "скипайте" этот второй дроп вместе с другими картами-не драконами, если это не [Книга привидений](#).*
-  *[Эльфийка-вышибала](#) — полезная опция в агро матч-апа. Также против токен колод можно оставить [Драконо-поджигателя](#) и [Мшистое чудище](#).*

[Кадгар](#) Маг должен оставлять и некоторые другие карты в отдельных матч-апах. Далее о классовой специфике муллигана.



Воин: [Горный великан](#), [Книга привидений](#), [Сумеречный дракон](#), [Воля призывателя](#). Без [Монетки](#) – [Знахарка Пылающего Древа](#).

Паладин: [Горный великан](#), [Книга привидений](#), [Воля призывателя](#). Без [Монетки](#) – [Сумеречный дракон](#).

Охотник: Горный великан, Книга привидений, Сумеречный дракон, Воля призывателя, Дракон-поджигатель, Чешуйчатый червь, Знахарка Пылающего Древа.

Друид: Горный великан, Книга привидений, Дракон-поджигатель, Сумеречный дракон, Знахарка Пылающего Древа, Воля призывателя, Эльфийка-вышибала. С хорошей рукой – Мшистое чудище.

Разбойник: Горный великан, Книга привидений, Кислотный слизнюк, Сумеречный дракон, Харрисон Джонс, Чешуйчатый червь, Воля призывателя, Эльфийка-вышибала.

Шаман: Горный великан, Книга привидений, Знахарка Пылающего Древа, Сумеречный дракон, Чешуйчатый червь, Зиллиакс, Эльфийка-вышибала. С хорошей рукой – Дракон-поджигатель, Кислотный слизнюк.

Маг: Горный великан, Книга привидений, Знахарка Пылающего Древа, Воля призывателя. С Монеткой – Сумеречный дракон

Жрец: Горный великан, Книга привидений, Воля призывателя, Сумеречный дракон, Чешуйчатый червь. С хорошей рукой – Кадгар.

Чернокнижник: Горный великан, Книга привидений, Знахарка Пылающего Древа, Сумеречный дракон, Эльфийка-вышибала, Воля призывателя. С хорошей рукой – Заступница син'дорай, Дракон-поджигатель, Мшистое чудище.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Кадгар Маг чем-то напоминает Четного Чернокнижника из прошлых дополнений. Это очень тяжелая мидрейндж колода, способная оказывать серьезное давление крупными существами на контрольные колоды.

Основная специфика архетипа – минимум заклинаний и огромное количество существ, чтобы Маг мог реализовать **Книгу привидений**. Благодаря этой карте Джайна не истощает запасы карт в руке, а еще может рано разыграть **Горного великана**. В идеальных ситуациях – уже на третий ход, как и Четный Чернокнижник ранее.

Еще одна ключевая карта Мага – **Воля призывателя**. В колоде она чаще всего нужна для «заспама» стола и реже, чтобы убирать опасные угрозы противника. **Воля призывателя** особенно сильна, когда вы выбираете целью существ с мощным боевым кличем, ведь часто у них скромные характеристики для своей стоимости.

Воля призывателя – одна из сильнейших карт в колоде с целым рядом функций и мощных синергий. Вы можете создавать сильных существ из слабых, восстанавливать здоровье поврежденным угрозам и создавать их копии, нейтрализовывать мощные баффы оппонента – и все это одна копия **Воли призывателя** делает дважды из-за свойства дуплет.

Кадгар – приятная синергия с **Волей призывателя**, **Силой созидания**, **Астроманткой** и некоторыми другими опциями, но не основополагающая часть колоды. Ни один архетип не может рассчитывать на 1 из 30 карт в колоде, тем более когда нет ни одной механики, которая позволяла бы вытащить ее из колоды раньше.

Из-за **Воли призывателя**, **Силы созидания** и **Астромантки** Маг часто имеет дело со случайными дропами за конкретную стоимость. Это делает геймплей архетипа намного более интересным и разнообразным, а также добавляет ему несколько нюансов. Читайте подробнее о картах со случайными эффектами в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



Как играть против контроля

Контрольные матч-апы – желанная цель для **Кадгар** Мага, архетип заточен для борьбы в этих поединках и преимущественно против Воинов – главной силы среди контрольных колод. Помимо Воина, **Кадгар** Маг также успешно расправляется со всеми Жрецами, Хэндлоками, Мех Паладином, медленными Шаманами и Друидами.

Сила Мага в количестве тяжелых угроз, ни у одного контрольного архетипа нет нужного количества ремувалов, чтобы устранить каждую из них. Тем более не все ремувалы

заходят оппоненту в руку сразу же. В результате Маг спустя несколько ответных действий все-таки захватит стол и подловит оппонента на отсутствии ответов.

Воля призывателя особенно хорошо раскрывает себя в медленных матч-апах. Используйте ее на **Эльфийку-вышибалу**, **Подогревателя толпы** и другие угрозы. Также заклинание полезно играть на существ, которыми вы только что разменялись с угрозами оппонента. Особенно полезна синергия с **Горным великаном**, которого вы сможете превратить только в новую копию **Горного великана** или в **Могильного ужаса** и создать их копию.

Берегите **Кадгара** для связок с мощными призывами существ, ищите с **Калесгоса** и **Знахарки Пылающего Древа** взрывной урон, другие источники генерации существ или **Антимагию**.

Антимагия – полезнейшее заклинание в контрольных матч-апах, так как помогает обыграть АоЕ способности. АоЕ – не всегда актуальная проблема для **Кадгар** Мага, так как многие его угрозы обладают большим запасом здоровья. Действительно опасны те массовые зачистки, которые чистят стол без нанесения урона: **Потасовка**, **Круговерть Пустоты**, **Всеобщая истерия**, а на поздних этапах – **Козни Хагаты** Шамана.

Помните про эти АоЕ способности и обыгрывайте их, не выставляя сразу все угрозы на стол. Берегите что-то в руке, чтобы поставить новую волну угроз после зачистки.

[к оглавлению](#)



Как играть против агрессии

Агрессивные матч-апы для **Кадгар** Мага намного труднее. У архетипа минимум эффектов исцеления, мало АоЕ и провокаций. Также не всегда радует ранняя игра Мага, который предпочитает ставить первые серьезные угрозы с четвертого хода.

Задача Мага в медленных матч-апах – вернуться в игру на средних этапах партии. Помогают сделать это **Дракон-поджигатель**, **Мшистое чудище**, **Зиллиакс**, **Ментальный техник** и другие мощные угрозы, но их не всегда будет достаточно.

Обычно Мага спасают провокации: она есть у некоторых его существ изначально, а другие крупные угрозы можно усилить **Заступницей син'дорай**.

Если провокаций или **Заступницы син'дорай** в руке нет, можно надеяться на **Волю призывателя**. Благодаря этому заклинанию вы сможете «сроллить» случайное существо с натиском, провокацией или другой защитной механикой.

В большинстве агрессивных матч-апах просто поставить на стол **Эльфийку-вышибалу**. Но играть ли на нее **Волю призывателя** — трудный вопрос. Вы получите в среднем более высокие характеристики даже с одного дропа, но лишитесь гарантированной провокации. Часто характеристики полезнее провокации, так что не бойтесь играть комбинацию **Эльфийка-вышибала + Воля призывателя**.



Хорошая цель для **Воли призывателя** даже в медленных матч-апах — **Горный великан**, так как вы сможете призвать **Могильного ужаса** с провокацией.

Маг даже с провокациями будет уязвим для взрывного урона из руки из-за недостатка исцеления, поэтому спешите быстро закончить партию, как только перехватите инициативу. Обычно Маг в агрессивных матч-апах всегда рано или поздно перехватывает инициативу. Проблема только в том, что его могут убить раньше, чем это произойдет. Чтобы не допустить этого, играйте максимально темпово и быстро, боритесь за стол всеми силами и не жалейте карты, пусть вы и не сможете реализовать их на максимум. Например, на второй ход можно поставить **Кадгара**, если он сможет с чем-то разменяться.








[к оглавлению](#)



Общие советы по геймплею

- Далее несколько общих советов по геймплею, о которых должен знать каждый **Кадгар Маг**:
-  *В колоде не так много драконов, но много зависящих от них эффектов (**Знахарка Пылающего Древа**, **Чешуйчатый червь**, **Подогреватель толпы**). Старайтесь оставить в руке одного менее нужного дракона, чтобы реализовать эффекты этих карт, но делать это нужно не всегда. Например, ход **Подогреватель толпы + Воля призывателя** хорош и без активного боевого клича дракона.*
-  *Следите за количеством карт в руке на начальных этапах, если есть **Горный великан**. Постарайтесь поставить его на четвертом-пятом ходах или ранее, если это возможно. Не*

бойтесь играть карты, которые не опустошают руку: *Книга привидений*, *Знахарка Пылающего Древа*, *Воля призывателя*, *Почтовый ворон* и другие.

-  Не играйте *Калесгоса* через *Монетку* на девятый ход, если хотите произнести другое заклинание за 0 маны.
 -  *Воля призывателя* – хороший способ ослабить вражескую цель под серьезными бафами. Обратите внимание, что вы дадите оппоненту два существа, их средние характеристики должны оказаться слабее, чем у оригинальной цели.
-  В совсем трудных ситуациях играйте *Волю призывателя* на второй дроп оппонента, чтобы найти *Вестника рока* и зачистить стол оппонента.
 -  Также в тяжелых положениях рассчитывайте найти с *Воли призывателя*, *Силы созидания* и других случайных эффектов лучшие опции с рывками, натиском, похищением жизни, провокациями и другими эффектами.
-  Обратите внимание на правильный порядок действий: сначала ставьте *Горного великана*, а потом другие карты, а также постарайтесь сначала играть *Книгу привидений*, *Знахарку Пылающего Древа* и другие способы генерации карт и добора.
-  Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы лучше предсказывать «топдеки» и эффект *Книги привидений*. Также вы узнаете, сколько драконов осталось в колоде для активации мощных боевых ключей.
-  Познакомьтесь с лучшими и худшими случайными существами за свою стоимость, чтобы правильно обыгрывать *Волю призывателя*. Подробнее об этом в следующем разделе.

[к оглавлению](#)

Карты с рандомными эффектами

У *Кадгар Мага* много карт со случайными эффектами, которые работают с огромным количеством коллекционных существ и заклинаний. Вам не нужно учить каждое из них, но знать ключевые особенности случайных дропов и заклинаний важно, если вы хотите играть *Кадгар Магом* максимально эффективно.





Сила созидания



Вы раскопаете три существа за шесть кристаллов маны с **Силы созидания**. Найти можно только нейтральных существ или существ Мага. Недостаток заклинания в классовых шестых дропах: **Метеоролог**, **Чарозавр** и **Токи Часовщица** – слабые «шестерки», которые будут выпадать Магу в четыре раза чаще, чем нейтральные существа.

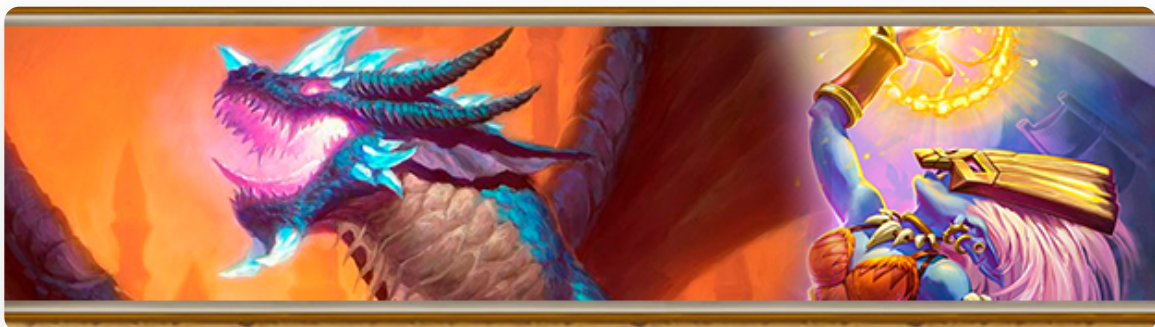


Всего вы раскопаете из списка в 31 существо, раскопка поможет стабильно находить хотя бы одно неплохое или хорошее существо. Обратите особое внимание на:

-  **Электрбур, Ракетомет** – способы зачистить стол оппонента.
-  **Шальная ракетчица, Командир Авангарда** – источники урона по герою.
-  **Служительница солнца, Поврежденный стеготрон, Повелитель арены, Дробитель, Аметистовый страж, Сторожевой сейф** – провокации.
-  **Кэрн Кровавое Копыто, Механический дракончик, Неистовая гарпия** – просто хорошие «шестерки».

Постарайтесь всегда сначала играть **Силу созидания**, а потом другие карты, потому что раскопанные шестые дропы могут изменить ваши планы. Не пользуйтесь этим правилом, если в руке есть **Кадгар** или другая карта, которую лучше сыграть до **Силы созидания**.

Калесгос и Знахарка Пылающего Древа



Позволят раскопать случайное заклинание Мага, всего в коллекции их 35.

Калесгос и Знахарка Пылающего Древа: Заклинания








С Калесгоса вы стараетесь найти самое тяжелое заклинание, чтобы произвести его бесплатно в этот же ход. Почти всегда полезны **Огненная глыба**, **Сила созидания**, **Огненный шар** и **Снежная буря**. Также полезна копия **Воли призывателя**, которую можно сыграть на самого Калесгоса и получить два десятых дропа сильнее.

Знахарка Пылающего Древа не удешевит раскопанное заклинание, так что выбор станет сложнее. У класса много полезных заклинаний, которые **Кадгар Маг** не может взять в колоду из-за **Книги привидений**. И все же обратите особое внимание на заклинания, которые все-таки есть в оригинальной колоде – они лучше других синергируют с вашими картами.

Удивить оппонента можно секретом: **Антимагия** поможет обыграть AoE, а **Отраженная сущность** – лишит противника темпа, если он ошибется. **Расслоение** полезно, если на столе есть только мощная провокация (**Зиллиакс**, **Сторожевой сейф**) или другая угроза, которую оппонент обязательно атакует.

Далее о некоторых других заклинаниях Мага:

-  **Зеркальные копии** – хорошая синергия с **Кадгаром**, но часто полезная темповая опция и сама по себе, в особенности против **Темно Разбойников**.
-  **Призыв стихий** – способ поставить **Горного великана** на два кристалла маны меньше.
-  **Ожог** – синергирует только с **Горным великаном**. Берите заклинание, если разыграли **Горного великана** ходом ранее, или он есть в руке.
-  **Неожиданный эффект** – еще одна неплохая синергия с **Кадгаром**, но даже четыре случайных вторых дропа могут стать не такой серьезной проблемой для оппонента.





- 
Микрогалактика Луны – эффектное и красивое заклинание, но часто очень медленное, даже если в руке есть *Книга привидений*. Уверены, что не отстанете по темпу, потратив семь кристаллов маны ни на что, и в руке есть способ добора, возьмите *Микрогалактику Луны*. Но это правильный выбор в очень редких ситуациях.







Воля призывателя



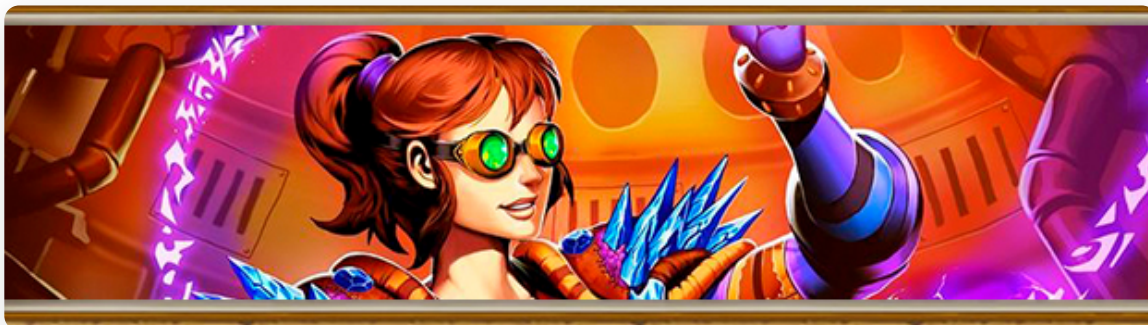
Воля призывателя – самая сложная карта в колоде с огромным количеством случайных исходов. Заклинание может призвать нейтральное существо или существо любого из девяти классов – не обязательно Мага. Эффект **Воли призывателя** зависит от цели: чем дороже она стоит, тем лучше. Обратите внимание, что при выборе **Горного великана** или **Эльфийки-вышибалы** учитываться будет их изначальная стоимость в двенадцать и семь кристаллов маны, а не та, за которую они были разыграны.

Знать обо всех картах в коллекции не нужно, чтобы правильно играть **Волю призывателя**, однако полезно познакомиться с общими особенностями каждого дропов и узнать о лучших и худших исходах.

- 
Существа за 1 кристалл маны – слабы и малоэффективны, чаще всего обладают характеристиками 1/1, 1/2 или 2/1. Полезно применять **Волю призывателя** на вражеские первые дропы под мощными бафами. Союзные первые дропы – плохая цель для **Воли призывателя**.
- 
Существа за 2 кристалла маны – также не особо сильны и опасны, но в коллекции есть несколько первых дропов, которые могут существенно изменить игровую ситуацию в чью-либо пользу: *Вестник рока*, *Яростный пиромант*, *Маг крови Талнос*, *Магический призрак*, *Хранитель истории Чо*, *Мастер брони*, *Терпеливый убийца*, *Бессмертный прелат*, *Ученица чародея*, *Кадгар*, *Верховный маг Аругал* и некоторые другие.
- 
Существа за 3 кристалла маны – самая большая категория дропов все еще с достаточно скромными средними характеристиками. Чаще всего вы найдете существо 3/3 без каких-либо значимых эффектов. Игровую ситуацию могут изменить *Пироманьячка*, *Звездочет Луна*, *Бомба-паук*, *Тотем прилива маны*, *Тотем языка пламени*, *Дух жабы*, *Разъяренный берсерк*, *Служитель боли*, *Ведьмин котел* и некоторые другие опции.
- 
Существа за 4 кристалла маны – большинство четвертых дропов не обладают хорошими средними характеристиками и вполне могут стать 3/3 существами, коих в коллекции много. Часто не так полезно превращать даже поврежденного *Сумеречного дракона* в две случайных «четверки». Обычно у дропов за эту стоимость есть неплохие боевые кличи или другие особые эффекты, которые никак не проявят себя на столе Мага. Важные четвертые дропы: *Псарь Шоу*, *Дух тигра*, *Верховный маг Аругал* и некоторые другие.

-  **Существа за 5 кристаллов маны** – выглядят уже внушительнее и могут создать опасный стол даже в двух экземплярах. Среди «пятерок» много особых эффектов, которые могут оказать влияние на игровую ситуацию. Далее некоторые из них: *Помраченная Авиана, Злобный ползун, Убедительный лазутчик, Поганище, Лирой Дженкинс, Зиллиакс, Гризли из Ведьминого леса, Охотница на грязней, Алчный наемник* и другие.
-  **Существа за 6 кристаллов маны** – у случайных шестых дропов часто высокие характеристики и другие мощные эффекты, актуальные даже на столе. С нейтральными шестыми дропами и существами Мага вы уже знакомились выше, среди других классов особый интерес представляют *Высокогрив саванны* и *Глинда Кроускин*.
-  **Существа за 7 кристаллов маны** – среди этих существ очень много угроз с хорошими боевыми кличками, но слабыми характеристиками. Однако средние значения все равно выше, чем у *Подогревателя толпы* или *Эльфийки-вышибалы*, так что играйте на этих существ *Волю призывателя* без раздумий. Важные седьмые дропы: *Культиватор мечтоцветов, Архимаг Антонидас, Пророк Велен, Барон Геддон* и другие.
-  **Существа за 8 кристаллов маны** – среди существ за эту стоимость есть примечательные или очень хорошие, или очень плохие дропы, а также значительная часть просто неплохих существ с 7/7 или 8/8 характеристиками без особых эффектов. В целом восьмые дропы часто достаточно сильны и могут сделать многое на столе не только своими характеристиками. Появлять на исход партии могут *Тирион Фордринг, Катрина Муэрте, Ал'акир, Живой источник, Хир'ик лоя-нетопырь, Повелитель Скверны Бетруг, Громмаш Адский Крик, Таранцик* и многие другие.
-  **Существа за 9 кристаллов маны** – их мало, но почти у всех из них отличные характеристики, а часто и полезные эффекты. Обратите внимание на следующие карты: *Малигос, Изера, Крепкий лопатень, Ноздорму, Ундаста* и *Король Круш*.
-  **Существа за 10 кристаллов маны** – существа с высокими характеристиками и часто с особыми эффектами, если это не великаны. Особые эффекты есть у *Дробилки, Калесгоса, Хаккара* и *Злого серого мага*.
- Дропы за 12 кристаллов маны и больше чаще всего превратятся в оригинальные копии самих себя без баффов, дебаффов и с полным запасом здоровья.

Астромантка



Также призвет случайные дропы из всей коллекции карт, как и *Воля призывателя*. *Астромантка* считает количество карт в руке уже после того, как вы ее разыграете. То есть если в руке 10 карт, и вы играете *Астромантку*, она призвет случайный девятый дроп.

Почтовый ворон



Позволит раскопать 3 из 29 существ Мага.



На поздних этапах полезны **Джан'алай лоа-дракондор**, **Кадгар** и другие карты, которые есть в оригинальной колоде Мага.

[К оглавлению](#)



Контроль и Бомб Воины – легкие матч-апы, в которых вы должны наступать, начиная с четвертого-пятого ходов. Вам нужно беспокоиться всего о трех картах оппонента.

Потасовка – не ставьте на стол слишком много тяжелых угроз, пока не увидите хотя бы одну копию заклинания. После выхода второй Потасовки играть можно максимально

нагло, однако партии редко доходят до этого момента.

Тропа войны – старайтесь поставить на стол хотя бы одну угрозу, которая не умрет от повторенной несколько раз **Тропы войны**. Следите за количеством маны Воина, он может нанести до 5 единиц AoE урона на поздних этапах игры.

Суперколлайдер – не так популярен в актуальных сборках, но все-таки обыгрывать его стоит. Старайтесь поставить между двумя крупными угрозами что-то незначительное (**Заступница син'дорай**, **Знахарка Плающего Древа**), а также приберечь **Кислотного слизнюка** или **Харрисона Джонса** для этого оружия.

Бомб Воин с хорошим заходом может попытаться нанести вам много урона рано, а позже добить оружием и бомбами. Приятно, что вы можете сбросить бомбы из колоды **Книгой привидений**.



Мех Паладин – играет в похожем стиле игры, но в его распоряжении меньше «нечестных» способов заставить стол тяжелыми угрозами. Вы можете попытаться продавить Утера тяжелыми существами – не опасайтесь **Равенства**, у Мех Паладинов чаще всего есть только **Освящение**. Также можно переиграть оппонента с помощью **Ментального техника** или **Воли призывателя**.

Используйте **Волю призывателя**, чтобы ослабить мощные механизмы под бафами, если Паладин «намагнитит» на них что-то. Вы не лишите его угрозы предсмертных хрипов, но часто уберете провокацию, что также важно.

Паладин может доставить проблемы ранними секретами, которые помогут задержать вас и переиграть по темпу. Особенно неприятно **Искупление**, если Паладин скомбинирует его с тяжелым механизмом-провокацией. Если сложилась такая ситуация, рассчитывайте на **Волю призывателя**.



Мех Охотник и Бомб Охотник – тяжелый матч-ап, в котором оппонент часто окажется темповее вас, а даже после перехвата инициативы Магом сможет добить Джайну силой героя и бомбами. Проблемой для первых крупных угроз станут **Бомба-паук** и **Токсикант**, порой Маг не может позволить себе обыгрывать эти карты и вынужден просто надеяться, что у Охотника в руке их нет.

Матч-ап сложный, поэтому рискуйте и рассчитывайте на плохой заход оппонента, особенно против Бомб Охотника.

Воля призывателя может убрать со стола Рексара опасные угрозы, но активирует их предсмертные хрипы, которые часто намного опаснее характеристик.

На поздних этапах Охотник может зачистить любой стол с помощью комбинации **Токсикант** + **Ракетомет**. Не обыгрывайте ее, но будьте готовы.



Токен Друид – в этом противостоянии Магу важны все доступные AoE способности:

Дракон-поджигатель, **Мшистое чудище**, **Ментальный техник**, а также **Эльфийка-вышибала** и дополнительные массовые зачистки со **Знахарки Пылающего Древа**.

Старайтесь ставить как можно больше мелких угроз на старте, чтобы браться за стол до выхода первых угроз. Не стесняйтесь отдавать **Волю призывателя** на ваши мелкие цели, чтобы они в будущем смогли разменяться с токенами Друида. **Волей призывателя** можно уничтожить и усиленную крупную угрозу Друида, но это не всегда оптимальный ход.

Вы ничего не сможете сделать с **Душой леса**, если Друид сыграет ее на полный стол. Рассчитывайте, что Друид не найдет **Дикий рев**, если такое произойдет. Также можно надеяться на крупные провокации, с которыми Токен Друиду сложно справиться.

В самых безвыходных ситуациях отдавайте **Волю призывателя** на вторые дропы Друида в надежде на **Вестника рока**.



Темпо Разбойник – не такой страшный оппонент, если вы лишите его **Вихлекирок** с помощью ремувалов оружия. У Валиры не так сложно выиграть в контроле стола даже со старта, особенно если у нее не будет **Ошеломления**. Это заклинание в последнее время используется Разбойниками все реже, так что Магу будет проще.

Не затягивайте партию, у оппонента много взрывного урона, которым он рано или поздно добьет вас.

Волю призывателя чаще нужно играть на собственные угрозы, хотя заклинанием можно ответить на раскаченного Эдвина ван Клифа – других хороших целей в колоде Разбойника нет.



Мурлок Шаман играет очень агрессивно, и это плохие новости для **Кадгар Мага**. Вы можете проиграть в партии уже к четвертому-пятому ходам, если будете действовать пассивно. Ставьте вторые дропы в темп, отдавайте **Волю призывателя** на опаснейших мурлоках и существах под бафами оппонента. Позднее рассчитывайте на провокации и хороших случайных существ с **Воли призывателя** и **Силы созидания**.



Зеркальный матч-ап двух **Кадгар Магов** часто сводится к **Горным великанам**. Кто раньше найдет этих существ и быстрее поставит их, получит серьезное преимущество. Единственный ответ Мага на **Горного великана** – **Кукла вуду**, которая есть не во всех сборках. Маг сможет выгодно размениваться **Горным великаном**, а после нарастить преимущество еще больше с помощью **Воли призывателя**.

Не подставляйтесь под **Ментального техника** оппонента, а **Заступницей син'дорай** бафайте мелких существ, чтобы защитить крупных от разменов.



Жрец на воскрешении – интересный матч-ап, в котором ключевую роль играет **Воля призывателя**. Если вы впереди, используйте ее для наращивания преимущества, но не забывайте обыгрывать **Всеобщую истерию**. Если вы отстаете, **Волю призывателя** можно играть для ослабления существ Жреца. Выбирайте целью крупные угрозы оппонента в надежде испортить кладбище существ Андуйна.

Существа **Кадгар Мага** должны хорошо размениваться с угрозами Жреца, также он может найти **Превращение** и другие ремувалы со **Знахарки Плающего Древа**, так что матч-ап за Джайной.

Жрец на немоте также уязвим для **Воли призывателя**, особенно если выбрать целью крупные угрозы под бафами. Заклинание ослабит почти всех существ оппонента даже без баффов, используйте его для обороны на ранних этапах.



Зоолок – очень агрессивная колода, которая также может начать давление слишком рано. Надежда Мага в матч-апе – поставить крупные угрозы и дать им провокации к средней стадии игры. У Зоолока не так много взрывного урона, нет ремувалов и

эффектов немоты, так что провокации в матч-апе особенно полезны. Проблемы доставят Морские великаны, на которых можно ответить только [Куклой вуду](#). Волю призывателя нужно давать на свои угрозы в надежде получить провокаторов и других мощных существ.

[к оглавлению](#)



[Кадгар](#) Маг – необычная и эффектная колода Возмездия теней, а также лучший представитель своего класса. Если вам нравится Маг, вы хотите играть красиво и побеждать вездесущих Воинов, обратитесь к этому архетипу и не пожалеете.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!