

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Рено Маг — прорыв недели. Гайд по архетипу

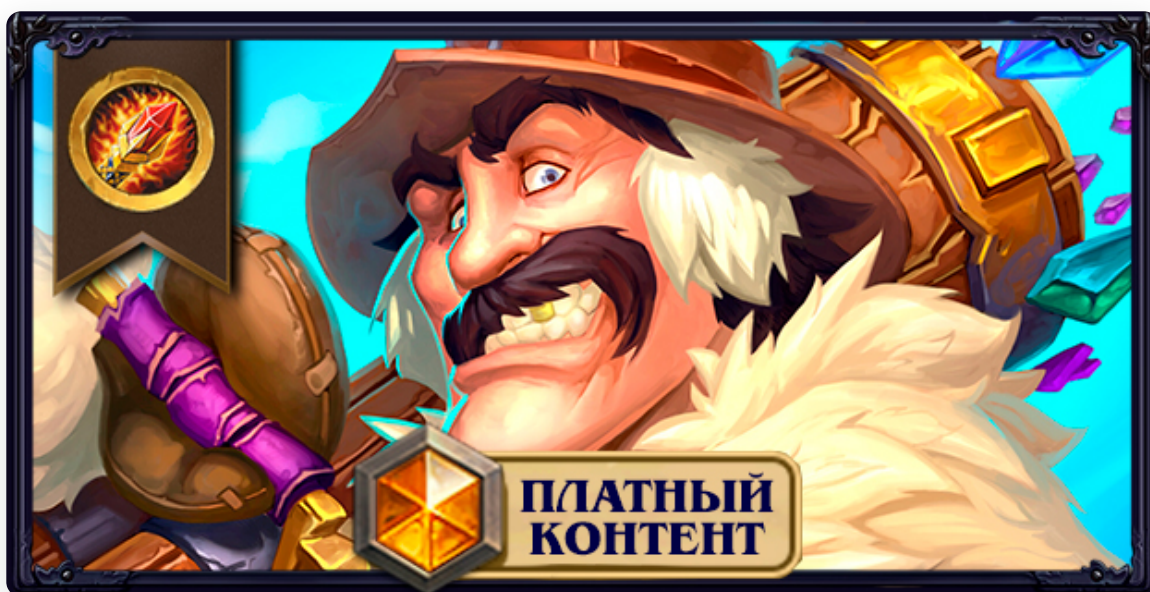
07.03.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Рено Маг гайд по архетиру Натиска драконов

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ









Герой гайда — Рено Маг в мете Натиска драконов в марте 2020. Архетип чувствует себя комфортно в мете этого месяца: это третий по распространенности архетип, который уступает только Галакронд Разбойнику и Дракон Охотнику. В начале марта Рено Магом стали играть чаще, особенно высока его популяция в Легенде и на предлегендарных рангах.

Растет и процент побед героя статьи: ему далеко до топовых тир-1 колод, но он занимает место среди стабильных тир-2 архетипов с общим винрейтом выше 50%. Рено Маг часто занимает топовые строчки ладдера, им успешно играют Архvoid и другие.

Пусть Рено Маг популярен и силен, это все еще колода не для всех. Топовые сборки стоят дорого. Но даже если вы можете позволить себе эту колоду, ей нужно правильно играть, что делают немногие. Рено Маг — контроль архетип с огромным количеством случайных эффектов, сложных карт и синергий.

Этот гайд поможет вам разобраться в основах и тонкостях геймплея Рено Мага. Вы найдете топовые сборки с новыми картами, узнаете о том, как собрать собственную, если в коллекции не хватает каких-то карт. Как и всегда, речь пойдет о муллигане, стратегии игры, картах со случайными эффектами и популярных матч-апах меты.

Гайд обновлен 8 марта 2020. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
-  *Дополнен раздел "Рено Маг в Натиске драконов"*
-  *Обновлены сборки архетипа и их описания*
-  *Изменена основа колоды Рено Мага*
-  *Дополнен раздел "Стратегия игры"*
-  *Добавлено описание матч-апа с Дракон Охотником, дополнены матч-апы с другими архетипами*

Содержание гайда:

1. *Рено Маг в Натиске драконов*
2. *Сборки архетипа*
3. *Вопросы декбилдинга*
4. *- Основа колоды*
5. *- Опциональные и технические карты*
6. *- Замены*
7. *- Максимально бюджетная версия*
8. *Муллиган*
9. *Стратегия игры*
10. *- Суть архетипа*
11. *- Способы победы*
12. *- Как играть Зефриса Великого*
13. *- О картах со случайным эффектом*
14. *- Общие полезные советы*
15. *Матч-апы*
16. *Заключение*



Рено Маг, как и любые другие колоды с одной копией каждой карты, серьезно зависим от количества карт в коллекции. Другим колодам достаточно 15-20 хороших карт, чтобы раскрыть свой потенциал: они берут вторые копии лучших карт. Рено Маг сделать этого

не может, так что для него важно, чтобы в коллекции были 30 отличных карт, а не 15 отличных карт и 15 неплохих.

Начало дополнения выдалось неудачным для Рено Мага. В декабре никому не давал спуска Галакронд Шаман, а в январе Разбойники, Охотники, Воины и Друиды были намного сильнее героя статьи.

При этом Рено Маг даже в декабре и январе держался: он не был топовой колодой, но своих фанатов находил. Им брали топы Легендарного ранга, но только опытнейшие игроки вроде Архvoid. О широкой популярности Рено Маг и не мечтал: колода дорогая, сложная, но при этом не столь уж и эффективная.

Пробуждение Галакронда изменило ситуацию. Сегодня в Стандартом режиме больше карт, чем когда-либо в истории Hearthstone, а это хорошие новости для Рено архетипов.

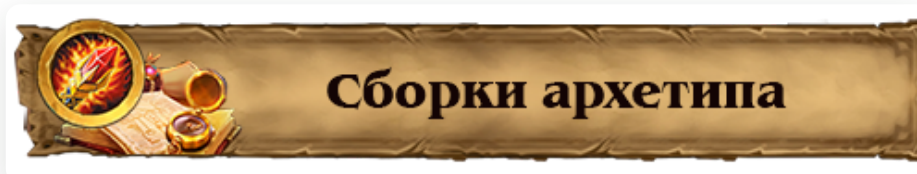


В PvE приключении появилось несколько интересных карт для героя статьи, но самая главная — **Рено Потрясающий**. В первую очередь эта карта — ультимативный AoE ремувал, похожий на *Кару гибельную* Жреца: со стола уходит все, не работают никакие предсмертные хрипы и другие особые эффекты.

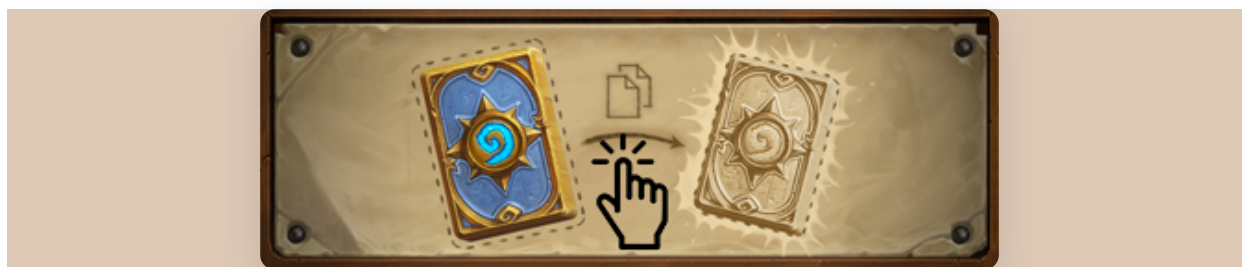
Включение **Рено Потрясающего** в сборку породило сдвиги в вопросах декбилдинга. Передовые версии отказываются от *Волны огня* — Магу хватает AoE способностей. Вместо этого заклинания берут больше защитных опций для улучшения агрессивных матч-апов.

После выхода четвертого квартала Пробуждения Галакронда популярность Рено Мага резко возросла, также улучшился и его винрейт. Но как и раньше, **худший противник Рено Мага — любой Охотник**. Эти матч-апы трудны, хотя и не так безысходны, как говорит статистика. Во всех других поединках меты Рено Маг чувствует себя комфортно: он играет с другими колодами на равных или в плюс.

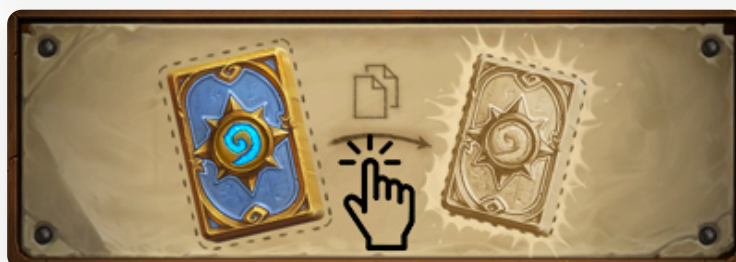
Рено Маг — зависимая от уровня исполнения колода. Статистика говорит, что шансы победить Галакронд Разбойника — 50 на 50. Значит, исход матча во многом зависит от действий игроков. Если вы играете вдумчиво, обыгрываете ключевые карты оппонента, блефуете, думаете о будущих ходах и т.д. — тогда вы заслужите победу и переиграете своего оппонента своими умом и действиями, а не картами в колоде.



Топовые сборки Рено Мага найдены еще в начале 2020 года, так что лучшие версии незначительно отличаются друг от друга. Появившиеся новые карты вытеснили самые спорные слабые опции, этот процесс не занял много времени.



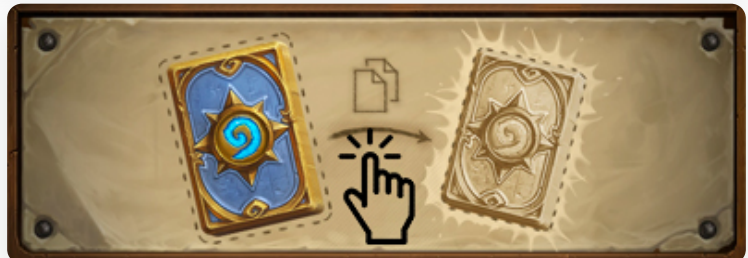
Рено Маг от Vicious Syndicate



— **Защитник Хартута**
+ **Волна огня**
 Классическая и самая популярная сборка от Arxvoid существует еще с прошлого месяца.

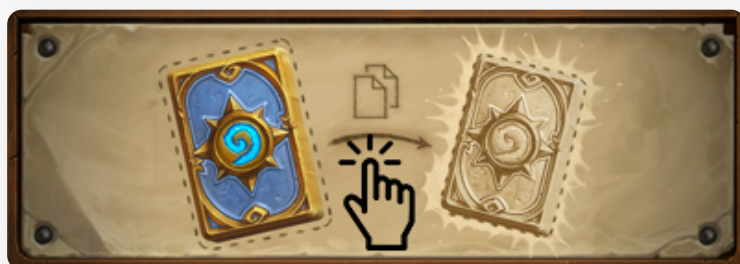
До Пробуждения Галакронда Arxvoid экспериментировал с набором **Огненная глыба** + **Головоломка Йогг-Сарона** + **Пустынная нага-ведьма**. Этот набор все еще имеет право на существование, но пока что для этого тяжелого набора нет места.

Рено Маг от NoHandsGamer



- Костяной дух, Знахарка Плающего Древа
- + Бандитка с пистолетом, Волна огня
- + Бандитка с пистолетом — интересная техническая карта для борьбы с Разбойниками и другими Магами. Карта будет полезна и в других матч-апах.

Рено Маг от Thisjs



- Сбежавший манапард, Волшебная взломщица, Защитник Хартута
+ Превращение, Головоломка Йогг-Сарона, Волна огня
 Thijs отказывается от Сбежавшего манапарда в пользу дополнительного ремувала и Головоломки Йогг-Сарона — инструмента последней надежды в любой ситуации. Такой Рено Маг чуть лучше играет от защиты, хотя он медленнее, так что ему сложнее дожить до поздних этапов игры.

[к оглавлению](#)





Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа. Сложно собрать точную основу Рено Мага, потому что из любой колоды можно исключить почти любую карту без серьезных последствий для ее уровня силы.



В основу всегда попадут **Зефрис Великий**, **Королева Алекстраза** и **Реликвиевед Рено**. Это три карты, из-за которых вообще существует Рено Маг. Только без них собирать Рено Мага точно не стоит.

Другие карты важны и сильны, но в вакууме каждую из них можно убрать: архетип это переживет. И все же если вы хотите оптимальную сборку Рено Мага, не отказывайтесь от карт в основе колоды.

Далее о том, чем Рено Маги могут дополнить основу колоды.



Самые популярные опциональные карты

Книга привидений — в колоде только 9 заклинаний, не считая самой **Книги привидений**, так что вы можете стабильно рассчитывать на добор 2-3 карт из колоды, что выгодно за 2 маны. Даже если вы сбросите какое-то заклинание, редко оно будет чем-то жизненно необходимым.

Знахарка Плающего Древа — дополнительный источник гибкости и хоть какой-то ранний дроп, который полезен, если в руке есть дракон. Неплохая карта, но недостаточно хорошая, чтобы попасть в основу: какие-то сборки могут от нее отказаться.

Превращение — ультимативный точечный ремувал, который играют реже, потому что в мете не так много крупных угроз, которые были бы уязвимы к заклинаниям. Не так полезно против Друидов на **Увеличении**, потому что у них много угроз с неуязвимостью к заклинаниям.

Огненный шар — похож на **Превращение**, хотя это заклинание можно играть и агрессивно, что часто полезно для Рено Мага.

Сбежавший манапард — еще неизвестно, насколько хорош этот зверь в сборках Рено Мага, но хуже их он точно не делает. Это просто хороший четвертый дроп, который поможет вам раньше сыграть ключевые карты за 6-7 маны и далее.

Волшебная взломщица — часто вы будете искать с нее **Огненный оберег** и **Ледяную преграду**, чтобы защититься от агро колод. Но карта универсальна и поможет против любого оппонента. В медленных матч-апах пригодится и **Отраженная сущность**, и **Антимагия**.

Костяной дух или Защитник Хартута — в любую сборку берут хотя бы одну из представленных карт, но иногда сразу и то, и другое. Хорошие защитные опции, уязвимые для немоты или **Зефриса Великого**, но полезные в любом темповом матч-апе.

Бандитка с пистолетом — техническая карта против других Зефрис колод, Разбойника и некоторых других. В некоторых ситуациях серьезно мешает противнику, а в других не делает ничего особенного.

Волна огня — классический AoE эффект Магов, который играют реже, потому что в сборках и так хватает массовых зачисток. **Волна огня** не так хороша против Охотников, но полезна в поединках с другими темповыми оппонентами, которые играют от стола.

Головоломка Йогг-Сарона — инструмент последней надежды, особенно полезный в труднейших матч-апах с Охотниками, где часто становится единственным способом победы. Веселая и далеко не слабая карта, которую точно можно взять в любую сборку, не сделав ее значительно слабее.

Огненная глыба — берут в сборки вместе с **Пустынной ногой-ведьмой**, но в последнее время такие версии стали менее популярны, потому что их вытеснили новые карты Пробуждения Галакронда.

Необычные опциональные карты



Катящееся пламя — еще одна анти-агро опция, мощный AoE эффект против токен колод. Отметьте, что **Катящееся пламя** будет катиться до тех пор, пока не исчерпает весь урон: когда сосед цели тоже не умирает от него, то оно идет дальше и может зачистить весь стол, если он состоит из существ с 1 здоровья.

Огненный оберег — анти-агро опция и дополнительный AoE эффект, особенно ценный на ранних этапах. Берут редко, потому что секрет предсказуем и легко обыгрывается.

Высотная бомба — дешевый аналог **Вестника рока**, хоть и не такой мощный. Поддержит на первых порах матча против токен колод.

Кукла вуду — опция для медленных поединков. Особенно сильна против других Рено Магов и Друидов на **Увеличении**.

Подогреватель толпы — хороший ремувал для поздних стадий, вписывается в колоду с большим количеством драконов.



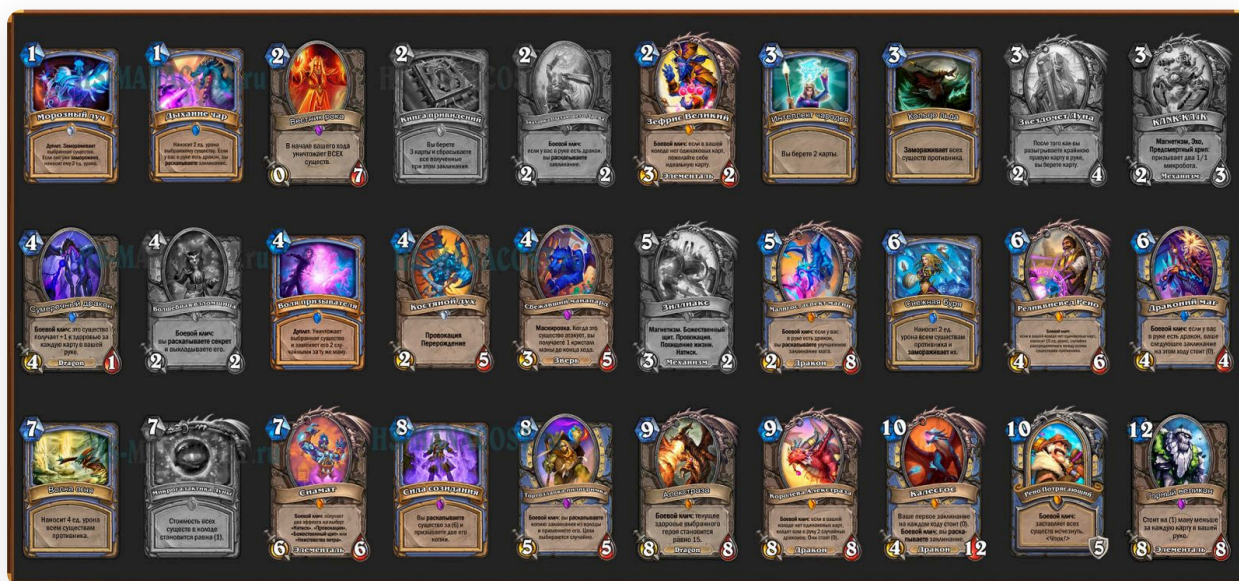
Кудря Кладкинс — еще одна карта для сборок, где драконов чуть больше, чем обычно. Берут в сборки с **Подогревателем толпы** и **Маленьким драконищем**, пусть они встречаются редко.

Менее популярные опциональные карты Рено Мага: **Чародейский усилитель**, **Драконья наездница**, **Лазурная исследовательница**, **Разрушитель чар** и другие.



Рено Маг — дорогая колода, которую могут позволить себе далеко не все. Вы не сможете обойтись без легендарных или эпических карт, хотя некоторые из них можно убрать из колоды без особых потерь. Из этого раздела вы узнаете, как можно заменить дорогостоящие карты в колоде.

Обратите внимание на карты, которые **покинут Стандартный режим в апреле 2020 года**. Не крафтите их сейчас, если не планируете играть в Вольном или проводить очень много времени в Стандарте до ротации.



Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Королева Алекстраза — незаменимы. Не собирайте Рено Мага без этих карт.

Вестник рока — полезная анти-агро опция и не только. Вы можете взять вместо него **Высотную бомбу**, но это будет совсем не то же самое.

Книга привидений — легко заменить на **Служителя боли** или вовсе карту без добора из списка опциональных.

Звездочет Луна — хороша преимущественно из-за синергии с **Микрогалактикой Луной**, но если этого заклинания нет, и **Звездочет Луна** теряет свою силу. Можно заменить на **Служителя боли** или другой источник добора.

КЛНК-КЛК — не обязательный механизм, вместо которого можно взять любую другую карту из списка опциональных, например, **Огненный шар**, **Костяного духа**, **Драконью наездницу** или **Сбежавшего манапарда**.

Волшебная взломщица — не обязательная карта, вместо которой можно взять секрет или любую другую опцию из списка выше.

Сбежавший манапард — не обязательная карта, которую, может быть, и вовсе не будут играть в топовых сборках в будущем. Заменяется любой другой картой с любым эффектом.

Зиллиакс — единственный источник исцеления в колоде, не считая случайных эффектов. Если нет в коллекции, возьмите **Защитника Хартута**.

Малигос аспект магии — силен, но не незаменим. Можете взять на его место Лазурную изобретательницу, она поможет найти копию легендарного дракона.

Микрогалактика Луны — сильнейшая карта для Рено Мага, но без нее можно обойтись. Прямых замен нет, так что обратитесь к **Головоломке Йогг-Сарона** или другим хорошим опциональным картам с другими функциями.

Сиамат — не обязательная карта, вместо которой можно взять любую другую опцию: не обязательно дорогостоящее существо.

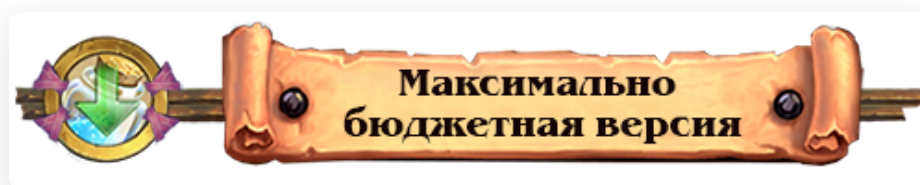
Тортолланка-пилигримка и Сила созидания — полезны, но не обязательны. Рено Маги сегодня обходятся и без них, хотя если они у вас есть, лишними не будут.

Алекстраза — самая сильная тяжелая угроза в колоде, без которой Рено Маг существенно ослабнет. Постарайтесь скрафтить, но если нет только **Алекстры** — ничего страшного.

Калесгос — сильный дракон на поздних этапах игры. Рено Магу нужны какие-то тяжелые угрозы: не страшно, если нет только **Калесгоса**, но плохо, если нет и других дорогостоящих карт.

Рено Потрясающий — сильная, но не обязательная карта. Если нет, возьмите **Головоломку Йогг-Сарона**.

Горный великан — не обязательная карта, вместо которой можно взять другое хорошее существо. Прямой замены нет.



Максимально бюджетный Рено Маг



Муллиган

Рено Маг ищет много опций на муллигане, поскольку вся его колода состоит из 30 разных карт. Удобно то, что в большинстве случаев вопросов на муллигане возникать не должно: есть топовые и универсальные карты, которые стоит оставлять во всех случаях. Но помимо них есть и несколько опций, которые нужны только против конкретных классов.

Далее об общих правилах муллигана Рено Мага.

- Всегда оставляйте **Зефриса Великого, Реликвиоведа Рено, Интеллект чародея и Книгу привидений**
- Если ожидаете медленный матч-ап, оставляйте **Микрогалактику Луны**
- Если ожидаете темповый матч-ап, оставляйте **Вестника рока, Дыхание чар**
- Оставляйте **Волшебную взломщицу** с хорошей рукой, а также в любых ситуациях при встрече с Воином, Паладином, Магом и Чернокнижником
- Сумеречный дракон** полезен во многих темповых поединках, где идет борьба за стол, но рано не появляются слишком мощные угрозы, которые могут выгодно разменяться с этим существом.
- Знахарка Пылающего Древа** полезна всегда, если вы оставляете дракона в руке или сбрасываете много других карт, так что велик шанс, что дракон зайдет в руку к 2 маны
- В некоторых матч-апах полезны **другие карты**: Малигос аспект магии, Морозный луч, Воля призывателя, КЛНК-КЛ4К, Зиллиакс — подробнее об этом далее.



Воин: Зефрис Великий, Реликвиовед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Сумеречный дракон, Микрогалактика Луны, Знахарка Пылающего Древа, Волшебная взломщица.

Паладин: Зефрис Великий, Реликвиовед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Вестник рока, Знахарка Пылающего Древа, Волшебная взломщица.

Охотник: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Вестник рока, Сумеречный дракон, КЛНК-КЛ4К, Дыхание чар, Зиллиакс.

Друид: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Знахарка Пылающего Древа, Горный великан, Вестник рока, Дыхание чар. С хорошей рукой или Монеткой — Сумеречный дракон.

Разбойник: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Вестник рока, Сумеречный дракон, Дыхание чар, Знахарка Пылающего Древа. С хорошей рукой — Микрогалактика Луны, Малигос аспект магии, Звездочет Луна.

Шаман: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Горный великан, Вестник рока, Сумеречный дракон.

Маг: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Волшебная взломщица, Дыхание чар, Микрогалактика Луны.

Жрец: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Микрогалактика Луны, Воля призывателя.

Чернокнижник: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Интеллект чародея, Книга привидений, Волшебная взломщица, Сумеречный дракон, Малигос аспект магии, Морозный луч, Микрогалактика Луны.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Рено Маг — контроль колода, одна из немногих в текущей мете. Ее особенность — много случайных эффектов, которые позволят вам получить много положительных эмоций, но и усложнят геймплей. Все Зефрис колоды относительно нестабильны, потому что в них только по одной копии каждой карты. Многое зависит от захода и удачи. Маг особенно

от этого страдает, потому что у него не так много добора — у него гораздо больше генерации ресурсов, но это опять же случайные эффекты. Поэтому Джайне тяжело составить какой-то стабильный план на игру, каждый следующий матч может сильно отличаться от предыдущего.

В колоде Рено Мага много тяжелых существ, ремувалов и заморозок. Он силен против агро колод без взрывного урона и против медленных без предсмертных хрипов. Маг не прост в исполнении, ему часто приходится адаптироваться на месте. Вам не придется полагаться на какие-то единичные комбинации, потому что нужные карты не всегда будут быстро приходить в руку.

Джайна неплохо чувствует себя в текущей мете. Она серьезно уступает Охотникам, но все другие классы — хорошие или равные противники. Много зависит от ваших игровых навыков: чем они выше, тем выгоднее будут поединки с метовыми колодами. Только матч-ап с Охотником часто тяжело "вытащить на скилле".

Способы победы

1. **Выживание** — актуально в агро матч-апах. Играйте карты в темп, не планируйте никаких комбинаций и защищайте собственного героя и ключевых существ. Полезны **Вестник рока**, **Зиллиакс**, **Драконья наездница**, заморозки. Старайтесь пережить все нападения противника, переигрывайте его по выгоде. В середине игры, когда вы переживете ранний напор соперника, можно переходить в контратаку. Это особенно удобно делать после выгодной реализации **Реликвиеведа Рено**, когда темп будет перехвачен. Если вы смогли закрепиться на столе или истощить руку противника, победа будет за вами.

К 9 ходу важна **Алекстраза**, если вы опасаетесь, что противник продавит вас взрывным уроном. Желательно играть **Алекстразу** уже на захваченный стол, чтобы не получить урон от существ оппонента.

Также выжить помогает **Зиллиакс**, которого можно комбинировать с **КЛНК-КЛ4Ком** и случайно сгенерированными механизмами.

1. **Давление со стола** — актуально в медленных поединках. Ставьте много тяжелых угроз, наращивайте темп с каждым ходом. Старайтесь выгодно применить **Волю призывателя**. Лучшие цели — с высокими характеристиками и низким здоровьем, например, **Драконий маг**. **Зефриса Великого** можно играть в темп, чтобы получить разгон по мане (**Буйный рост**) или **Питомца** для хорошего третьего хода. Также можно придержать **Зефриса Великого** для **Массового рассеивания**, **Тириона Фордринга** или **Жажды крови**.
2. Ключевые карты — **Воля призывателя**, **Сила созидания**, **Королева Алекстраза**. Следите за ремувалами противника. Если их много — играйте осторожнее, если мало — нагло и агрессивно.
3. **Алекстраза + взрывной урон или урон со стола** — Алекстраза помогает неожиданно заканчивать партии, если Рено Маг лидирует по темпу и может потратить целый ход на розыгрыш дорогостоящего дракона. Если в колоде есть взрывной урон или вы сгенерировали его каким-либо образом, закончить партию можно и без стола в течение нескольких ходов в стиле старого Фриз Мага. А если на

столе есть какие-то угрозы, ход с **Алекстразой** может сразу же закончить партию или оставить оппонента на критически низкой отметке здоровья.

4. **Случайные эффекты** — Головоломка Йогг-Сарона, раскопка заклинаний, драконы с Королевы Алекстры, существа с Силы созидания и так далее. Все эти карты могут спасти вас в безвыходной ситуации, поэтому никогда не сдавайтесь раньше времени. Головоломка Йогг-Сарона может зачистить стол оппонента или просто убить его. Сила созидания может призвать Командиров Авангарда или Поврежденного стеготрона. Эти эффекты дают Магу шанс на победу, пусть он и не стабилен.
5. Чаще всего Маги обращаются к этому способу победы, если все другие подвели и только чудо поможет в этом поединке.

[к оглавлению](#)



Как играть Зеффриса Великого

Зеффрис Великий — не такая простая карта, как это кажется на первый взгляд. Чаще всего не он будет подстраиваться под вас, а вы под него. Нужно дать ему как можно больше информации о ситуации на столе, чтобы он дал действительно идеальную карту. Предлагая карты, Зеффрис учитывает множество факторов: оставшуюся ману, количество карт в руках обоих игроков, существ на столе, здоровье героев, оставшиеся в колоде карты, класс противника. Помните, что он не знает карты, которые есть у вас в руке и колоде. Он не понимает, есть ли в вашей руке 6 **Огненных шаров** или 6 **Монеток**.

Зеффриса Великого чаще всего нужно играть тогда, когда вы хотите получить что-то конкретное: AoE ремувал, летальный урон, точечный ремувал, немоту и так далее. Зеффрис учитывает оставшуюся ману, поэтому если вы хотите получить именно **Огненный шар** или **Превращение** — оставляйте после Зеффриса 4 маны. Если же вы хотите получить идеальную опцию для следующего хода, то лучше не оставлять свободной маны после розыгрыша Зеффриса.

Зеффриса Великого можно ставить в темп на 2 ходу, если рука совсем не радует, а темп терять не хочется. Он всегда предложит вам **Буйный рост**, **Питомца** и **Светика**.

Лучшие технические карты **Зеффриса Великого**: **Опытный охотник**, **Немота**, **Массовое рассеивание**, **Темная жрица**, **Ментальный техник**, **Кольцо льда**, **Осветительная ракета** и

другие. Из AoE эффектов вы чаще всего будете выбирать **Круговерть Пустоты** и **Потасовку**. **Круговерть Пустоты** не обязательно играть сразу же на ходу с **Зефрисом**. Можно замедлить стол заморозкой, а на следующем ходу дать **Круговерть** вместе с **Вестником рока**. Так вы гарантированно перехватите инициативу и сможете поставить новую волну угроз, например, **Королеву Алекстразу** или классическую **Алекстразу**.

Реже, но все-таки полезны для Рено Мага: **Тирион Фордринг**, **Жажда крови**, **Дикий рев**, а также способы исцеления: **Целебное касание**, **Свет небес**, **Сияние** и т.д.

АоЕ способности, которые может дать **Зефрис Великий**



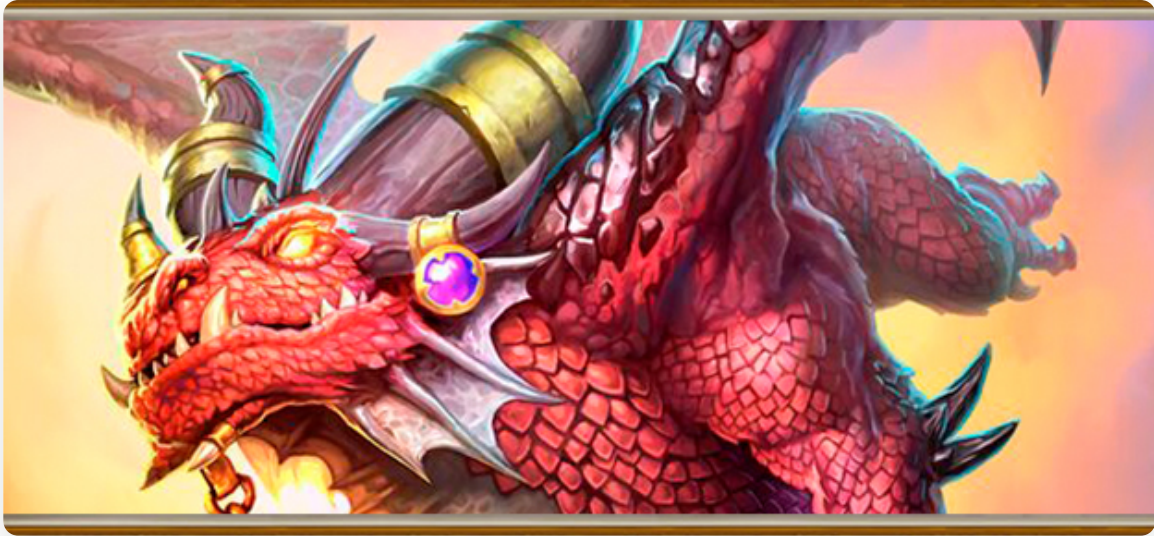
Лучшие источники взрывного урона за свою ману, которые может дать **Зефрис Великий**



Ключевые ремувалы и технические карты, которые может дать Зефрис Великий



• [К оглавлению](#)



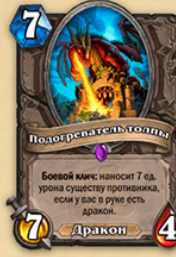
О картах со случайным эффектом

Случайные эффекты играют большую роль для Рено Мага, поэтому важно правильно играть их и использовать все шансы, даже самые мизерные.

Запоминайте, что дадут те или иные карты, на что нужно надеяться и от чего играть, если у вас все хорошо или наоборот плачевно.

Сила созидания — даст две копии 6 дропа. Среди классовых нет сильных существ за 6 маны, однако среди нейтральных много интересного: Командир Авангарда, Кэрн Кровавое Копыто, Механический дракончик, Служительница солнца, Сторожевой сейф, Шальная ракетчица, Гирокоптер, Защитник Хартута, Неуловимый змей.

Общие



Классовые



Новые драконы Пробуждения Галакронда



Кобальтовая чародейка — ее может сгенерировать Королева Алекстраза . Лучшие заклинания: Морозный луч, Дыхание чар, Драконий язык, Фокус.



Малигос аспект магии — даст выбор из 3 улучшенных заклинаний Мага.

Заклинания Малигоса, аспекта магии



Огненный шар Малигоса — лучший выбор, если вам осталось немного до убийства противника. С *Лазурной исследовательницей* это Огненная глыба за 4 маны. Даже не найдя это заклинание, вы заставите противника понервничать, если у того мало здоровья.

Волна огня Малигоса зачистит практически любой стол. 8/8 — распространенные характеристики многих существ в игре, так что улучшенная *Волна огня* особенно сильна.

Превращение Малигоса, *Ледяная стрела Малигоса* и *Кольцо льда Малигоса* дешевле своих обычных аналогов, поэтому они помогут вам не потерять в темпе и оставить больше маны для других действий.

Взрыв Малигоса силен только на ранних стадиях игры, но к моменту появления *Малигоса аспекта магии* его эффективность уже не так высока.

Интеллект Малигоса полезен, если заканчиваются карты. Не игнорируйте это заклинание, потому что Рено Магу не хватает добора.

Стрелы Малигоса — ситуативны, могут пригодиться в агро матч-апе или как 6 единиц взрывного урона.

Фолиант Малигоса — пригодится, если рука опустела. Все заклинания Мага сильны, поэтому Фолиант не стоит сбрасывать со счетов.



Головоломка Йогг-Сарона — заклинание последней надежды в тяжелом случае. Однако не стоит держать его в руке слишком долго. Сыграть Головоломку в темп — тоже правильно, особенно если у вас нет другого хорошего хода. Только если у вас все складывается отлично и вы хотите обыграть все шансы на неудачу — тогда заклинание лучше придержать.

Головоломка Йогг-Сарона может разыграть заклинание любого класса в игре. Не могут быть использованы заклинания с воззванием, а также основные задачи. Обратите внимание, что побочные задачи *Головоломка Йогг-Сарона* сыграть может.

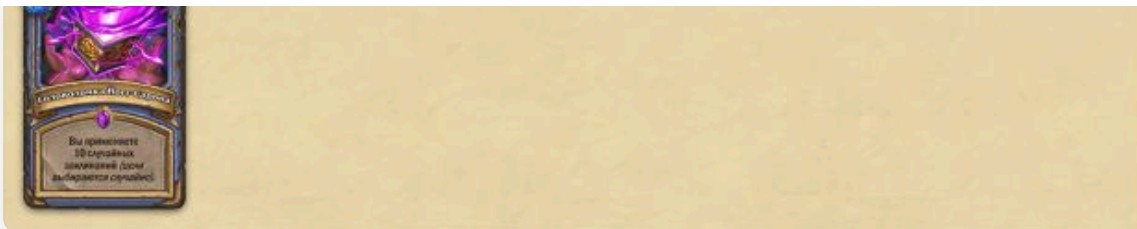
В игре много заклинаний с добором, так что готовьтесь к тому, что вы возьмете из колоды несколько карт и заполните руку добором, а также другими способами.



Калесгос предложит три заклинания Мага на выбор.

Вы захотите получить больше заморозок и AoE ремувалов в агро матч-апах и больше тяжелых опций вроде *Силы созидания* и *Огненной глыбы* — в медленных. Универсальны такие карты, как *Воля призывателя*, *Антимагия*, *Головоломка Йогг-Сарона*.





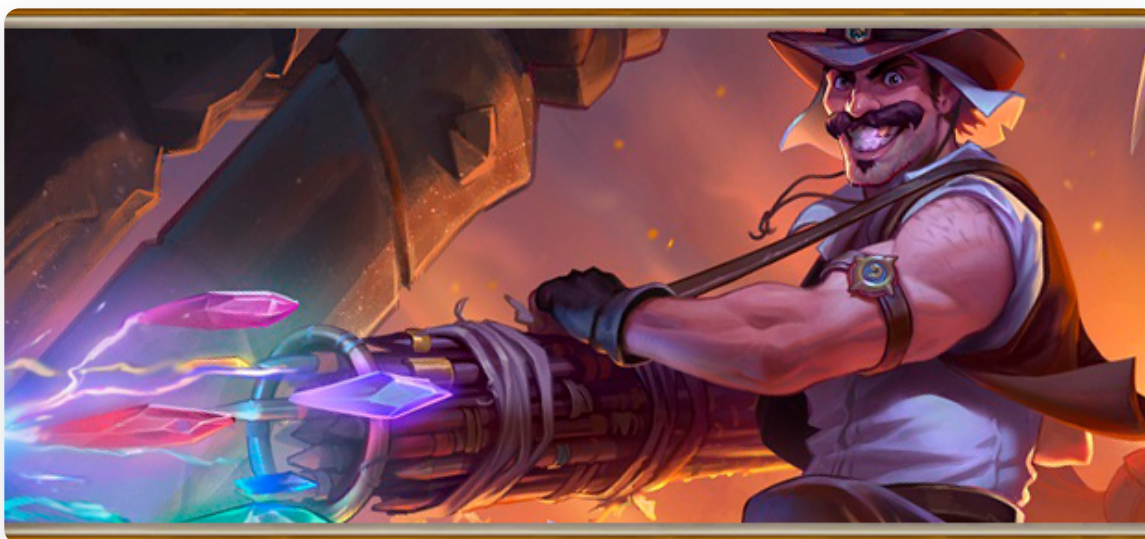
Рено Потрясающий — в начале хода может разыграть любое заклинание в игре: не только Мага, но и других классов. Как и **Головоломка Йогг-Сарона**, новая сила героя может сделать не только что-то хорошее, но и плохое. Поделаться с этим вы едва ли что-то сможете, поскольку **Рено Потрясающего** играют ради боевого клича и 5 брони, а не ради силы героя.



Тортолланка-пилигримка — раскопает 3 случайных заклинания из колоды, а после разыграет их в случайную цель. Выгоднее всего применять АоЕ заклинания или заклинания без цели, потому что в этом случае вы не рискуете сыграть их в союзную цель.

Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы правильно сыграть **Тортолланку-пилигримку**.

[к оглавлению](#)



Общие полезные советы



В мете много эффектов, которые могут замешать в вашу колоду какие-то карты, часто не в одной копии: **Изера Освобожденная**, **Проклятый альбатрос**, **Хаккар**, **Бесоцикация** и т.д. Какие-то из этих карт сгенерируют ваши случайные эффекты, а другие разыграют противники. В любом случае несколько копий карт в колоде деактивируют **Зефриса Великого**, **Королеву Алекстразу** и **Реликвиоведа Рено** — следите за этим, чтобы не потратить эти карты впустую.



Монетка — важная карта для Рено Мага, которую нужно играть с умом. Даже в агрессивных матч-апах постарайтесь сберечь ее для мидгейма, то есть для 5-9 ходов, чтобы раньше разыграть карту за 6 или 10 маны — чаще всего карты за эту стоимость дают Магу пиковые по силе ходы.



Если ситуация тяжелая, рассчитывайте на все случайные эффекты и благоприятные исходы: **Воля призывателя** может дать провокаторов или **Вестника рока** противнику. Чудеса творят сила героя **Рено Потрясающего** и **Головоломка Йогг-Сарона**.



Не бойтесь ставить **Вестника рока** в темп на пустой стол, чтобы заблокировать ход противника. Это полезно, если вы ожидаете **Горного великана** на 4 ход от оппонента, мощный третий дроп от агро колоды или просто сыграли AoE эффект, который зачистил стол. **Вестника рока** далеко не всегда нужно играть только с замораживающими эффектами.



Рено Маг часто играет от защиты. Многие игроки слишком сильно концентрируются на игре от обороны, а в результате пропускают летал за один или несколько ходов. Не забывайте, что Рено Маг часто способен быстро заканчивать партию с **Алекстразой**, случайными эффектами и просто большими угрозами на столе.



Следите за колодой, чтобы знать, какие карты в ней остались и на что рассчитывать. Важно учитывать вероятность взять нужный топдек, оценивать количество драконов для ключевых синергий и т.д.



Следить за колодой нужно и для того, чтобы сетупить летальный урон. Если у оппонента мало здоровья, вы должны рассчитывать на то, чтобы взять **Зефриса Великого** в ближайшие ходы, или карту с раскопкой, которая поможет найти **Огненный шар** и другие заклинания. Если у вас на столе много урона, то вы будете рассчитывать на топдек **Алекстразы**.



Играйте от карт противника. Вам важно знать все популярные ремувалы, которые есть в мете, и учитывать их наличие в руке / колоде оппонента. Если у вас все хорошо, лучше обыграть эти карты, особенно если ни одна копия еще не выходила. Если ситуация плачевна, играйте так, будто у противника нет никаких ремувалов, и надейтесь на удачу.



Если вы играете против другой Зефрис колоды, играть можно чуть смелее. Даже если противник играет ремувалы, они все равно будут только в одном экземпляре. Ожидайте колоду с Зефрисом, если встретили другого Мага, **Разбойника** или **Охотника**.



Помните о порядке действий. Сначала добирайте карты или генерируйте ресурсы и только потом совершайте все другие действия. Полученные опции могут повлиять на ближайший ход.



Драконий маг лучше всего сочетается с тяжелыми заклинаниями, особенно с **Микрогалактикой Луны**. Так вы не потратите 7 маны впустую, а создадите хоть какое-то присутствие на столе. Не берегите в руку **Драконьего мага** для чего-то

особенного: дополнительное 4/4 существо будет полезно вместе с большинством дорогостоящих заклинаний.

[к оглавлению](#)



Галакронд Воин — равный и напряженный матч-ап, в котором Воин играет сверхагрессивно и темпово. Если не нашли [Зиллиакса](#) и [Алекстразу](#) или не извлекли из них много выгоды, рассчитывайте на случайные эффекты: генерации провокаций и исцеляющих эффектов. С [Волшебной взломщицы](#) можно найти [Ледяную преграду](#) или [Превращение](#) в пар, если боитесь угроз с рывком.

Восстановить здоровье может и [Зеффрис Великий](#), но ему нужно дать понять, что вы нуждаетесь в исцелении: здоровья должно быть меньше 10, а на столе противника — минимум угроз.

Чистите стол от опасных угроз противника вроде [Погонщицы взрыв-ботов](#), [Мастера брони](#) и других, особенно если у них неполное здоровья. Так вы помешаете Воину реализовать [Боевую ярость](#) и [Кровавую наемницу](#).

В остальном матч-ап достаточно предсказуемый и не сложный в исполнении: боритесь за стол, переходите в контратаку после захвата игрового поля. Закрывайтесь немногочисленными провокациями уже после того, как зачистили стол противника.



Мех Паладин играет сверхагрессивно, так что важно сдерживать его натиск на старте. С [Зеффриса Великого](#) рассчитывайте на [Немоту](#): заклинание поможет бороться с пробаффанными механизмами. Играйте максимально темпово и не экономьте ресурсы в руке, ставьте больше характеристик на стол.

Если Мех Паладин поставил что-то очень большое на стол, вы можете ответить [Волей призывателя](#), хотя не всегда две случайные угрозы будут намного слабее: разве что Утер не разбаффал существо за 1-2 маны.

Берегите [Морозный луч](#) для ключевых механизмов Паладина. Часто можно сыграть заклинание одновременно с какой-то угрозой, чтобы поменять Утеру выгодно

разменяться и реализовать магнетизм.

Пользуйтесь предсказуемостью Мех Паладина: без стола у него мало взрывного урона — только [Лирой Дженкинс](#) и [Серебряный клинок](#).

Холи Паладин опасен для Рено Мага, потому что играет много ремувалов и затягивает партию. А быстро победить его вы вряд ли сможете. Играйте максимально темпово и наносите как можно больше урона. Вынуждайте оппонента защищать своего героя, а о комбинации думать в последнюю очередь. Выманивайте ремувалы, а затем вновь занимайте стол.

Ставьте [Королеву Алекстразу](#) и драконов после того, как выйдут [Уменьшающий луч](#) и [Равенство](#). Но если ситуация безвыходна, можно рискнуть и рассчитывать, что этих карт у Паладина нет.

Если вы не смогли продавить Холи Паладина вовремя, рассчитывайте на все доступные в колоде случайные эффекты: они могут защитить вас или нарушить планы Утера.



Дракон Охотник — тяжелый матч-ап, потому что противник играет темпово, у него много взрывного урона и ремувалов против мидрейндж угроз Мага. Зацепиться за стол будет сложно, но если ситуация затруднительная, не обыгрывайте [Дракона из Гниловья](#) и не бойтесь [Морозной ловушки](#) — ее может не быть в колоде противника вовсе.

Цепляйтесь за стол рано всеми способами, ставьте [Вестника рока](#) в темп на пустой стол на 2-3 маны, играйте всех существ в темп за исключением [Зефриса Великого](#). С этой легендарки ищите зачистки стола, а в лейтгейме — исцеление. Позаботьтесь о том, чтобы [Зефрис Великий](#) понял, что вам нужно восстановить здоровье.

Перехватить темп можно к 6 ходу с помощью [Реликвиоведа Рено](#) или комбинаций с [Драконом](#) магом и дорогостоящим заклинанием. После этого важно не умереть от взрывного урона и рывков Охотника, но не зацикливайтесь на защите — важно перейти в контратаку и быстрее закончить партию, пока Охотник не "топдекнул" взрывной урон и не добил вас силой героя.

Зефрис Охотник — берегите ремувалы и заморозку на поздних существ: [Алекстразу](#) и бесплатных драконов, [Короля Круша](#), [Верануса](#), [Сиамата](#). Старайтесь перехватывать темп с помощью [Реликвиоведа Рено](#) и [Драконьего мага](#) в мидгейме, но не рассчитывайте, что Охотник легко отдаст вам стол: у него много ремувалов и способов борьбы с крупными угрозами. Постарайтесь не делать ставку на одиночное крупное существо без острой необходимости: защищайте одиночную угрозу другими мелкими существами.

Поединок с Зефрис Охотником немного напоминает зеркальный: победит тот, кто поставит больше крупных существ и сделает это раньше.

Фейс Хант — тяжелейший матч-ап, в котором можно победить только с хорошим Зиллиаксом, которого в идеале нужно намагнитить на КЛНК-КЛ4Ка или другой механизм. Также помогает Волшебная взломщица и раскопка Ледяной преграды, хотя если вы сыграете секрет слишком поздно, Охотник закончит партию только заклинаниями и силой героя.

Квест Охотник — самый простой из всех Охотников, поскольку медлителен на старте, а в лейтгейме вы можете задавить Рексара небольшим количеством тяжелых существ. Не спамьте стол мелкими угрозами после выполнения квеста оппонентом, чтобы не дать ему возможность реализовать Спустить собак.

Самое важное — берегите Кольцо льда для финальных ходов. Замораживайте полный стол Квест Охотника, чтобы он не смог сыграть свои карты и реализовать силу героя. Вы выиграете достаточно времени, чтобы продавить противника своими угрозами.

Опасен Веранус — единственная возможность Квест Охотника легко ответить на ваши крупные угрозы. Часто этого дракона не нужно обыгрывать, потому что у Квест Охотника мало добора, да и реалистично обыграть Верануса почти невозможно.



Друид на Увеличении — играет много неуязвимых к заклинаниям существ, так что смелее реализуйте точечные заклинания на уязвимые цели, а AoE эффекты оставляйте на трудные случаи. Полезны комбинации Вестника рока и заморозки, особенно если Друид уже без карт в руке или вы закроете Вестника рока провокацией. Иначе Друид сможет убрать 0/7 существо натисками и Размахом.

Друид играет много крупных угроз, так что полезны Обращение в пар и Отраженная сущность, если вовремя разыграть их.

В лейтгейме Рено Маг без проблем побеждает Друида, особенно если к 10 ходу найдет Рено Потрясающего — идеальный ответ на любой стол Малфуриона.

Токен Друид уязвим для AoE эффектов, так что матч-ап достаточно простой. Разменивайтесь со всем, что ставит Малфурион и готовьтесь к истощению его руки. Переходите к наступлению только в случае, если на половине стола Друида ничего нет, а до этого совершайте максимум выгодных разменов.



Галакронд Разбойник и Зефрис Разбойник — напряженные и сложные поединки, но у Мага есть хорошие шансы. Опасно Ошеломление, из-за которого вы можете потерять слишком много темпа. У Зефрис Разбойника только одна копия заклинания, зато есть

Зефрис Великий, который аналогично может доставить много проблем одиночным крупным угрозам Мага.

Играйте от защиты и ввязывайте Разбойника в размены и борьбу за стол: не позволяйте ему безнаказано бить по вашему герою. Только оружия и взрывного урона Разбойнику не хватит.

Ставьте **Вестника рока** даже на пустой стол, потому что Валире очень просто от него избавиться. Карта достаточно слабая в этом матч-апе, но найти ей применение можно.

Магу сложно реализовать **Волю призывателя** в этом матч-апе, так что не жадничайте с этой картой — ее можно играть на любое союзное существо на столе.

Убирайте прихвостня со стола Разбойника к 6 ходу, особенно в случае, если Маг оставил какую-то карту на муллигане и все еще не разыграл ее. С высокой вероятностью это **Король воров Вихлехых**.



В матч-апе с **Галакронд Шаманом** важны все ваши ремувалы и AoE зачистки. Важные карты - **Вестник рока** + заморозки, **Реликвиевед Рено**, **Зефрис Великий**. Все они помогут вам отбиться от мелких угроз Тралла. На 7 ходу можно раскопать **Потасовку**, на 10 - **Круговерть Пустоты**. Также вы можете раскопать улучшенную **Волну огня** с **Малигоса аспекта магии**, которая бьет на 8 урона. Такое заклинание зачистит 8/8 элементалей с вражеского Галакронда.

Можно попытаться задавить Шамана перед **Галакрондом Буревестником** и **Дрыжеглотом**, но это возможно только с хорошим заходом у вас и незаходом у Тралла: раннее давление Магу создавать тяжело.



В **зеркальном матч-апе** исход поединка решит темп. Кто раньше и больше поставит крупных существ, тот и победит.

Перехватывать темп помогут **Реликвиевед Рено**, **Драконий маг**, **Калесгос**, **Королева Алекстраза**, **Вестник рока** с заморозками. Иногда придется рассчитывать на риск и **Головоломку Йогг-Сарона**. Помните, что у оппонента тоже всегда будут эти карты.

Не подставляйтесь под **Реликвиеведа Рено** — к 6 ходу важно поставить или больше 10+ здоровья на стол, или не ставить ничего серьезного. Также постарайтесь сыграть своего **Сиамата** в ответ на **Сиамата** противника, а не наоборот.

Делайте ставку на взрывной урон: генерируйте его всеми способами и давите здоровье Мага, даже если не получается захватить стол.

У Рено Магов много крупных угроз, так что полезны [Отраженная сущность](#) и [Обращение в пар](#). Также в зеркальном матч-апе хороша [Антимагия](#), особенно если у противника нет Монетки и он не играл одну копию [Морозного луча](#).



Квест Жрец и Жрец на воскрешении — матч-ап стал лучше из-за [Рено Потрясающего](#), герой великолепно отвечает на огромные столы Жреца, при этом не отправляя угрозы на кладбище существ, так что Андуин не сможет воскресить их в будущем. В этом же поможет [Превращение](#), которым можно сгенерировать каким-то способом.

Постарайтесь играть первым номером в мидгейме, пока Жрец не накопил 9 маны на [Кару губельную](#). По возможности обыгрывайте [Всеобщую истерию](#). После 9 маны играйте аккуратнее и не ставьте слишком многое, но продолжайте давить и вынуждайте Жреца защищаться.

Берегите [Алекстразу](#) для финальной атаки: у Жреца много исцеления, так что важно не сыграть [Алекстразу](#) слишком рано. Старайтесь играть ее с какими-то другими угрозами на столе, которые смогут сразу же атаковать по Жрецу с 15 здоровья.



Хэндлок — напряженный матч-ап, в котором вы можете долго бороться за стол: важно не отдавать контроль над ним Чернокнижнику, но при этом и не увлекаться с розыгрышем больших угроз: у Хэндлоков много ультимативных AoE способностей ([Кара огненная](#), [Лорд Годфри](#), [Круговерть Пустоты](#)).

Также Хэндлоки неприятны из-за большого количества взрывного урона. Старайтесь не получать много урона, защищаться [Алекстразой](#) и мощным [Зиллиаксом](#).

Зоолок — классическое агрессивное противостояние, в котором важно пережить тяжелый старт. К 6 ходу и далее защищаться будет просто из-за AoE зачисток, важно не потерять слишком многое до этого момента. У Зоолока есть массовый бафф атаки [Демонические обряды](#), так что даже мелкие угрозы могут нанести много урона: помните об этом.

[к оглавлению](#)



Рено Маг — веселая, но сложная контроль колода, которая комфортно чувствует себя в текущей мете и показывает положительные результаты. [Рено Потрясающий](#) сделал многое для архетипа, хотя помогают и другие карты Пробуждения Галакронда и Натиска драконов.

Если бы не Охотник, Рено Маг стал бы лучшей колодой в игре. Но даже если вы встречаете Рексара, герой статьи неплохо себя чувствует в текущей мете.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.