

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Рено Маг — лучшая контроль колода меты. Гайд по архетипу

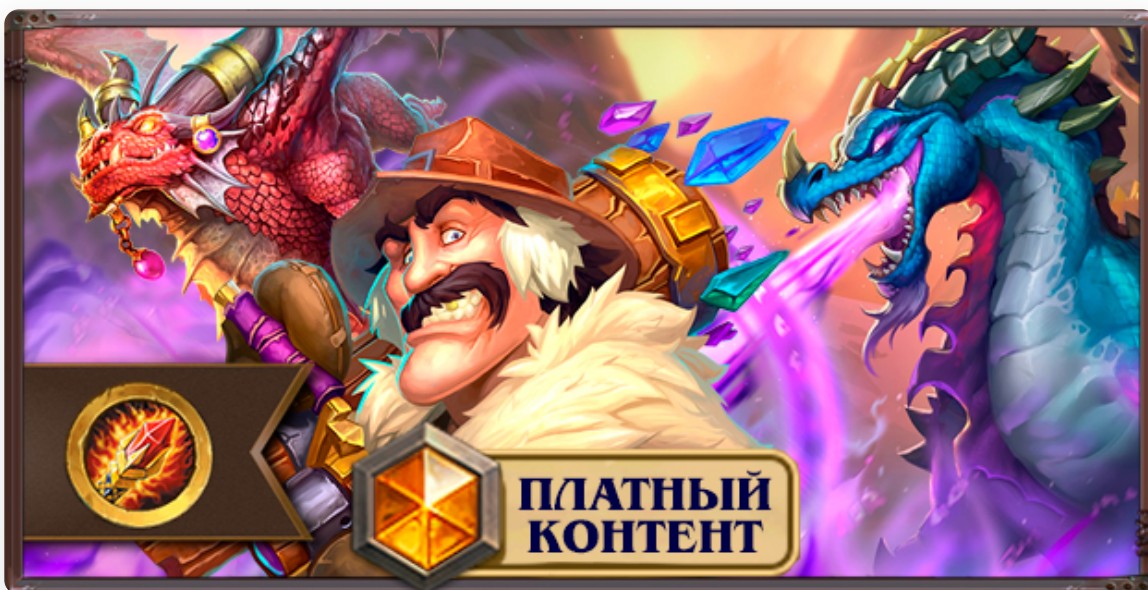
28.06.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Гайд по архетипу Рено Маг

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Рено Маг в Руинах Запределья. Архетип старый и известный игрокам по прошлой мете Натиска драконов. Джайна успешно пережила ротацию и нашла новое место в ладдере.






- Хотя ротация Стандарта отобрала у Мага многие важные карты, ключевые из них остались. Архетип все еще силен в контроле стола и генерации ресурсов, что помогает ему в матч-апах с мидрейндж и контроль колодами ладдера. Маг хорошо играет с Воинами, Жрецами, Чернокнижниками и Друидами. Его слабость, как и всегда, все архетипы Охотника. Также не радует матч-ап с Охотниками на демонов, хотя он не такой безнадежный, особенно при выборе подходящей сборки.

Колода показывает хорошие результаты по проценту побед, несмотря на требования к скиллу игрока. Архетип сложен в исполнении и раскрывает себя на максимум только в руках опытных игроков. К тому же в ладдере много не оптимальных сборок архетипа.

Главный недостаток Рено Мага — цена колоды. Позволить себе ее может не каждый, потому что топовые сборки требуют целый ряд легендарных и эпических карт, а также последний квартал Пробуждения Галакронда.

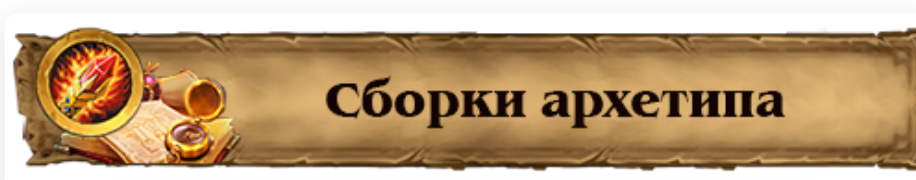
Гайд расскажет, какую сборку выбрать для текущей меты и как адаптировать колоду под свою коллекцию, если каких-то карт не хватает. Как и всегда, речь пойдет о муллигане, стратегии игры и матч-апах меты Руин Запределья.

Гайд обновлен 28 июня с учетом меты последнего патча. Далее полный список изменений:

-  Переработаны вступление и заключение
-  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
-  Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга": новая основа колоды, описание опциональных карт
-  Дополнены разделы "Муллиган" и "Стратегия игры"
-  Добавлены описания актуальных матч-апов меты

Содержание 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. - Способы победы
11. - Выживание
12. - Давление со стола
13. - Алекстраза + урон со стола или из руки
14. - Случайные эффекты карт
15. - Как играть Зефриса Великого
16. - О картах со случайным эффектом
17. - Общие полезные советы
18. Матч-апы
19. Заключение





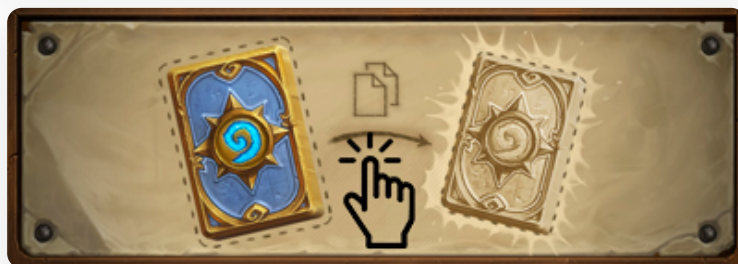
Рено Маг от Arxvoid

Рено Маг от Arxvoid

1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
Магический щит	HS-MANACOST.ru	Рассветный остров	HS-MANACOST.ru	Восход солнца	HS-MANACOST.ru	Смерть в тени	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru
4	4	4	4	5	5	6	6	6	6
HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru
6	6	8	8	8	9	9	10	10	10
HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru	HS-MANACOST.ru

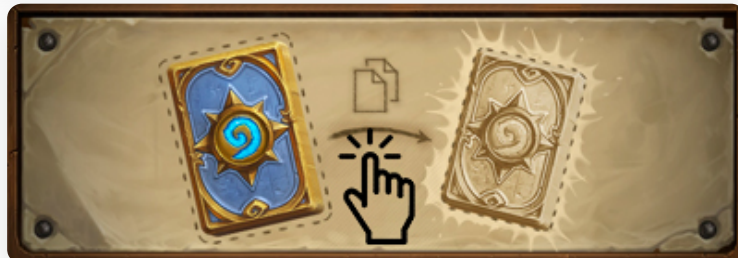
HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

15700



Ищете хорошую колоду Мага — посмотрите, чем играет Архvoid. Его сборка близка к самой популярной, хотя она достаточно медленная и жадная. Колода оптимизирована для борьбы с Воинами, Друидами и Охотниками, но может чаще других сборок уступать Охотнику на демонов.

Рено Маг от VS



— Воля призывателя, Самоуверенный орк, Снежная буря



Незрячий наблюдатель, Древние загадки, Огненный берег

• Колода нацелена на борьбу с Охотником на демонов: тут больше ранних оборонительных опций, которые не позволят ДХ рано захватить стол и нанести Магу значительный урон. Часто встречаете Иллидана — берите эту колоду.

Рено Маг с Пустынной нагой-ведьмой

Основа колоды

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Рено Мага обширная основа колоды, поскольку это старый архетип и его сборки уже давно сложились.



Основа колоды стоит почти 12 тысяч пыли, но сборку можно сделать дешевле. Подробнее об этом в разделах "Замены" и "Максимально бюджетная сборка".

Оptionальные и технические карты



Звездочет Солариан — улучшает преимущественно медленные матч-апы, но почти никогда не успевает прийти в руку в Совершенной форме в темповых поединках. Становится инструментом последней надежды и дополнительным ремувалом, что особенно полезно против Разбойников и Жрецов.

Огненный оберег + Древние загадки — берут в дополнение к **Ледяной преграде**, чтобы улучшить агрессивные матч-апы против ДХ и других темповых оппонентов. Набор слаб в медленных поединках.

Кислотный слизнюк — нужен в сборках из-за популярности Воинов, для которых оружие — ключевой источник и урона, и добора. Поможет и против ДХ, и против Охотников.

Пленный наблюдатель — сильная антиагро карта, которая существенно улучшает матч-ап с Охотником на демонов. Выбирайте эту карту для текущей меты, она улучшит винрейт Рено Мага.

Воля призвателя — улучшает в первую очередь медленные матч-апы, но также может помочь и в быстрых, если Маг понадеется на призыв провокации.

Катящееся пламя — дополнительная антиагро опция. Улучшает поединки с Охотниками на демонов, Охотниками и Друидами.

Ржавоциклистка — еще одна антиагро карта, которая также будет полезна в мидрейндж матч-апах и зеркальном поединке.

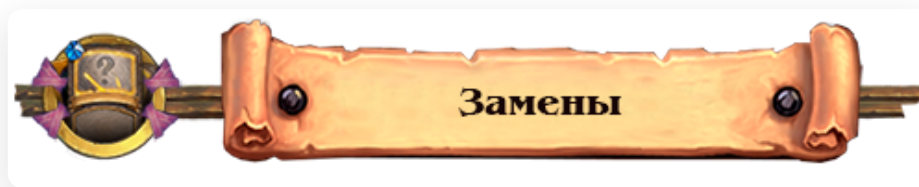
Снежная буря — исключают из некоторых сборок, но это мощный AoE эффект, который все еще можно взять в колоду, если есть место.

Волна огня — используют редко, потому что карта слишком тяжелая и медленная, а AoE зачисток в колоде хватает. В первую очередь берите Снежную бурю, она сильнее, чем Волна огня.

Огненная глыба + Пустынная нага-ведьма — агрессивный набор для завершения партии без стола. Особенно полезная связка в зеркальных матч-апах, а также против Разбойников. Комбинация слаба в агрессивных поединках.










Менее популярные опциональные карты: Ледяная стрела, Драконья наездница, Лазурная исследовательница, Огненный шар, Превращение, Кобальтовая чародейка, Маленькое драконище.

[к оглавлению](#)



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.

Рено Маг может без проблем обойтись без одной или нескольких дорогостоящих карт. Не страшно, если у вас нет [Малигоса аспекта магии](#) и [Сиамата](#) — колода будет без проблем работать и без них. Хотя есть и важные легендарки, без которых Рено Маг не обойдется.

-  **Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Королева Алекстраза** — незаменимы. Не собирайте Рено Мага без этих карт.
-  **Вестник рока** — полезная анти-агро опция и не только. Вместо него можно взять [Ледяную стрелу](#).
-  **Звездочет Солариан** — не обязательная легендарная карта, без которой Маг без проблем может обойтись. Прямых замен нет, так что берите другую хорошую карту из списка опциональных.
-  **Сбежавший манапард** — хороший четвертый дроп, но дорогостоящий — его можно получить только при покупке 4 квартала Пробуждения Галакронда. Если приключения нет, берите другую опциональную карту — прямых замен [Сбежавшему манапарду](#) нет.
-  **Малигос аспект магии** — силен, но не незаменим. Можете взять на его место [Лазурную изобретательницу](#), она поможет найти копию легендарного дракона.
-  **Сиамат** — не обязательная карта, вместо которой можно взять любую другую опцию: не обязательно дорогостоящее существо. Берите [Маленькое драконище](#) или [Снежную бурю](#).
-  **Тортолланка-пилигримка** и **Сила созидания** — полезны, но не обязательны. Если нет, можно брать [Волю призывателя](#).
-  **Алекстраза** — самая сильная тяжелая угроза в колоде, без которой Рено Маг существенно ослабнет. Постарайтесь скрафтить.
-  **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. Вместо [Калесгоса](#) можно взять [Огненную глыбу](#).

Максимально бюджетная версия Рено Мага все еще много стоит — 8500 пыли и требует ключевые легендарные и эпические карты. Зато в такой колоде нет карт Пробуждения Галакронда.

Такой Рено Маг больше рассчитывает на дорогостоящие заклинания и **Пустынную нагую ведьму** — это ключевой способ победы сборки, хотя и не единственный. Такая колода все еще неплохо играет против агро противников, Жрецов и Разбойников. Хотя до оптимальной ей, конечно, далеко.

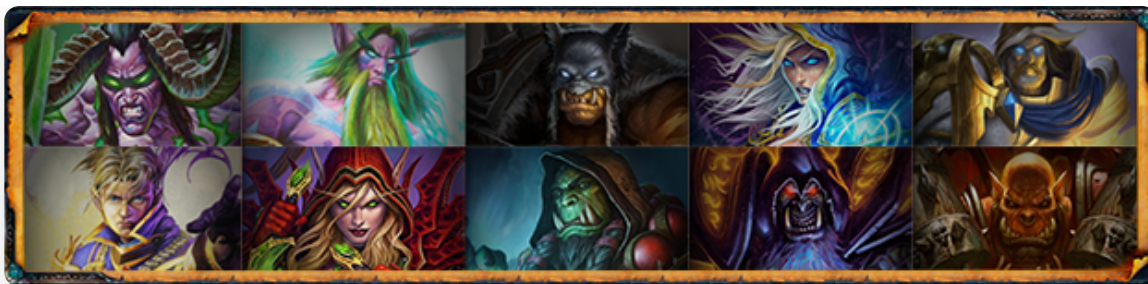
[к оглавлению](#)



Рено Маг ищет много одинаковых карт на стадии муллигана — эта стадия незначительно отличается в зависимости от противника, хотя свои особенности есть. Сначала общие правила выбора карт в стартовую руку.

- - Всегда оставляйте **Зефриса Великого**
- - Всегда оставляйте **Реликвиоведа Рено**
- - Всегда оставляйте **Древние загадки**
- - Всегда оставляйте **Дыхание чар**, а вместе с ним — **Сумеречного дракона** или **Малигоса аспекта магии**
- - **Звездочет Солариан** нужен во всех матч-апах кроме самых агрессивных. Стоит убирать из руки против Охотника и Охотника на демонов
- - Против быстрых оппонентов полезны **Самоуверенный орк**, **Огненный оберег**, а иногда **Катящееся пламя**, **Ржавоциклистка**
- - Против медленных оппонентов полезны **Интеллект чародея**, **Сумеречный дракон** и **Рено Потрясающий**
- - **Сбежавший манапард** полезен, если есть **Реликвиовед Рено** или хорошая кривая маны до 4 хода
- - Реже на муллигане нужны **Вестник рока**, **Ледяная преграда**, **Костяной дух**, **Защитник Хартута** и некоторые другие карты.

Далее о том, что Рено Маг ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.



Охотник на демонов: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Пленный наблюдатель, Дыхание чар, Самоуверенный орк, Огненный оберег. С хорошей рукой — Сбежавший манапард.

Воин: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Дыхание чар, Ржавоциклистка, Звездочет Солариан, Огненный оберег, Кислотный слизнюк.

Паладин: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Дыхание чар, Звездочет Солариан, Катящееся пламя, Сбежавший манапард.

Охотник: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Дыхание чар, Самоуверенный орк, Защитник Хартута, Ледяная преграда, Звездочет Солариан.

Друид: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Звездочет Солариан, Интеллект чародея, Сумеречный дракон, Сбежавший манапард, Рено Потрясающий, Пленный наблюдатель.

Разбойник: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Дыхание чар, Звездочет Солариан, Сбежавший манапард, Сумеречный дракон.

Шаман: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Звездочет Солариан, Сбежавший манапард, Катящееся пламя, Сумеречный дракон, Интеллект чародея.

Маг: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Звездочет Солариан, Сумеречный дракон, Сбежавший манапард, Интеллект чародея.

Жрец: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Дыхание чар, Звездочет Солариан, Сбежавший манапард, Рено Потрясающий, Сумеречный дракон, Интеллект чародея.

Чернокнижник: Зефрис Великий, Реликвиевед Рено, Древние загадки, Дыхание чар, Звездочет Солариан, Интеллект чародея, Сумеречный дракон.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Рено Маг — контроль колоды, одна из немногих в текущей мете. Ее особенность — большое количество 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 и менять свой план на игру в зависимости от оппонента и ситуации.

Джайна неплохо чувствует себя в текущей мете. Она серьезно уступает Охотникам и не так хорошо играет с Охотниками на демонов, зато все другие классы — хорошие или равные противники. К ним можно отнести Жреца, Разбойника, Воина и Чернокнижника.

Многое 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" в отличие от других.

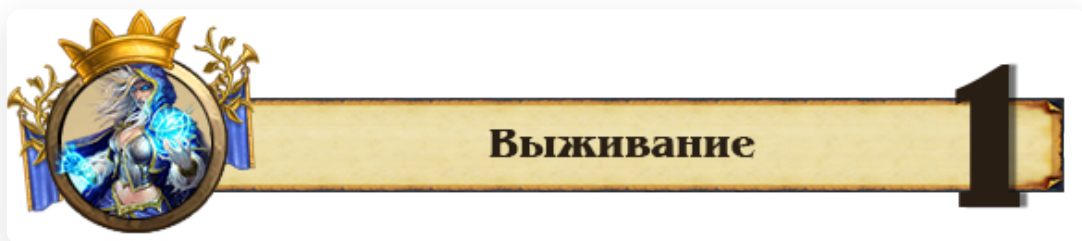


Способы победы

Можно выделить четыре основных способа победы Рено Мага. Каждым из них можно пользоваться в любом поединке, хотя часто для конкретных матч-апов будет самый распространенный способ победы.

Обратите внимание, что вы должны комбинировать способы победы и менять их в зависимости от ситуации. Если подвел один — рассчитывайте на другой.

1.

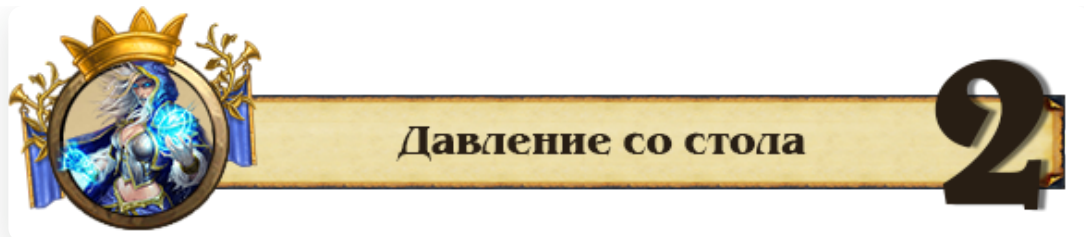


Актуально в агро матч-апах. Играйте карты в темп, не планируйте никаких комбинаций и защищайте собственного героя и ключевых существ. Полезны [Вестник рока](#), эффекты заморозки, секреты, провокации и [Реликвиевед Рено](#).

Старайтесь пережить все волны нападения противника, переигрывайте его по выгоде. В середине игры, когда вы накопите больше маны и сможете реализовать мощные карты, можно задуматься о контратаке. 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. Многие агро колоды к этому времени уже не смогут оказывать существенное давление со стола.

Ключевые карты — [Морозный луч](#), [Огненный оберег](#), [Ледяная преграда](#), провокации, [Пленный наблюдатель](#), [Реликвиевед Рено](#), [Катящееся пламя](#).



Давление со стола 2

Актуально в медленных или затянувшихся до лейтгейма поединках. Ставьте много тяжелых угроз, наращивайте темп с каждым ходом. Полезны [Сила созидания](#), [Глубокая заморозка](#), [Королева Алекстраза](#) и другие способы призыва нескольких существ одной картой.

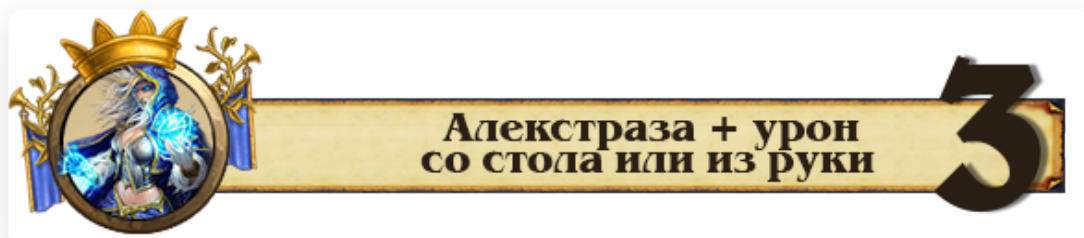
Если на столе есть угрозы, используйте ремувалы для разменов, а существами лучше атаковать по герою противника.

Чтобы давить со стола, важно вести в темпе. Перехватить инициативу помогут [Реликвиевед Рено](#), [Кольцо льда](#) и [Морозный луч](#), а также АоЕ зачистки с последующим выставлением [Вестника рока](#) на пустой стол — он вынудит противника пропустить ход.

Следите за ремувалами противника. Если их много — играйте осторожнее, если мало — нагло и агрессивно.

[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](#).

Ключевые карты — [Сила созидания](#), [Королева Алекстраза](#), [Глубокая заморозка](#), [Калесгос](#).



Алекстраза + урон со стола или из руки 3

Актуально в медленных или затянувшихся до лейтгейма матч-апов.

[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 (генерация заклинаний, [Зефрис Великий](#)), 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.

Ключевые карты — [Алекстраза](#), [Огненная глыба](#), [Зефрис Великий](#).



1. Головоломка Йогг-Сарона, раскопка заклинаний, сила героя Рено Потрясающего, драконы с Королевы Алекстразы, 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. Эти эффекты дают Магу шанс на победу, пусть и не во всех ситуациях.
2. Чаще всего Маги обращаются к этому способу победы, если все другие подвели и только чудо поможет в этом поединке.

Ключевые карты — Головоломка Йогг-Сарона, Рено Потрясающий, Королева Алекстраза, Калесгос, Сила созидания, Тортолланка-пилигримка, Малигос аспект магии, Звездочет Солариан.

[к оглавлению](#)



Как играть Зеффриса Великого

Зеффрис Великий — не такая простая карта, как 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.

Также он не различает разные предсмертные хрипы и не видит особые эффекты. Например, Боевые клинки Аззинота для него то же самое, что и Клинок убийцы. А Терон Кровожад с несколькими "съеденными" существами ничем не отличается от Архигриба Мссьи'фна или Защитника Хартута.

Зеффриса Великого чаще всего нужно играть тогда, когда вы хотите получить что-то конкретное: AoE ремувал, летальный урон, точечный ремувал, немоту, **Темное безумие** 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.

Недооцененная опция — Эдвин ван Клиф. Разыграйте несколько дешевых карт, а на 5 маны используйте **Зеффриса Великого**. С высокой вероятностью он даст Эдвина ван Клифа, который выйдет с большими характеристиками.

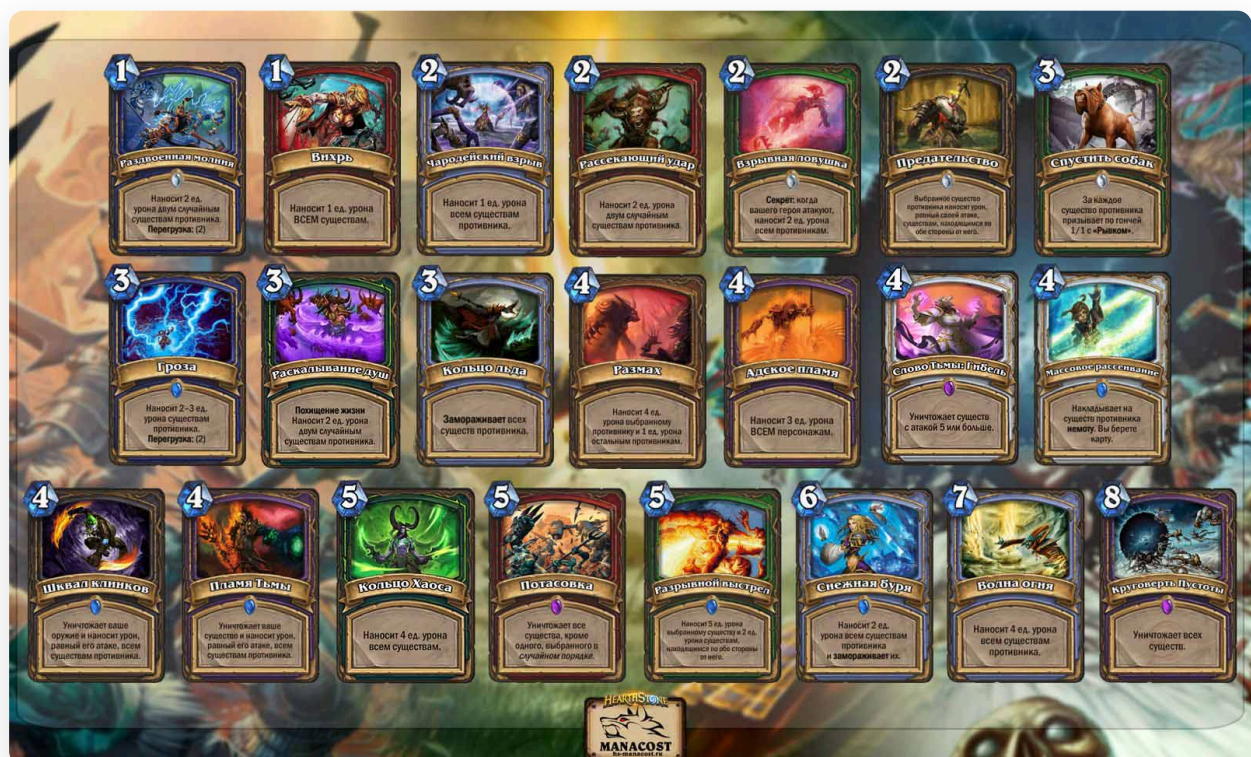
Зеффриса Великого можно ставить в темп на 2 ходу, если рука совсем не радует, а темп терять не хочется. Он всегда предложит вам **Буйный рост**, **Питомца** и **Светика**. А если на столе есть вражеское существо — вы увидите **Удар в спину**.

Лучшие технические карты **Зеффриса Великого**: **Опытный охотник**, **Немота**, **Массовое рассеивание**, **Темная жрица**, **Темное безумие**, **Кольцо льда**, **Осветительная ракета** и другие.

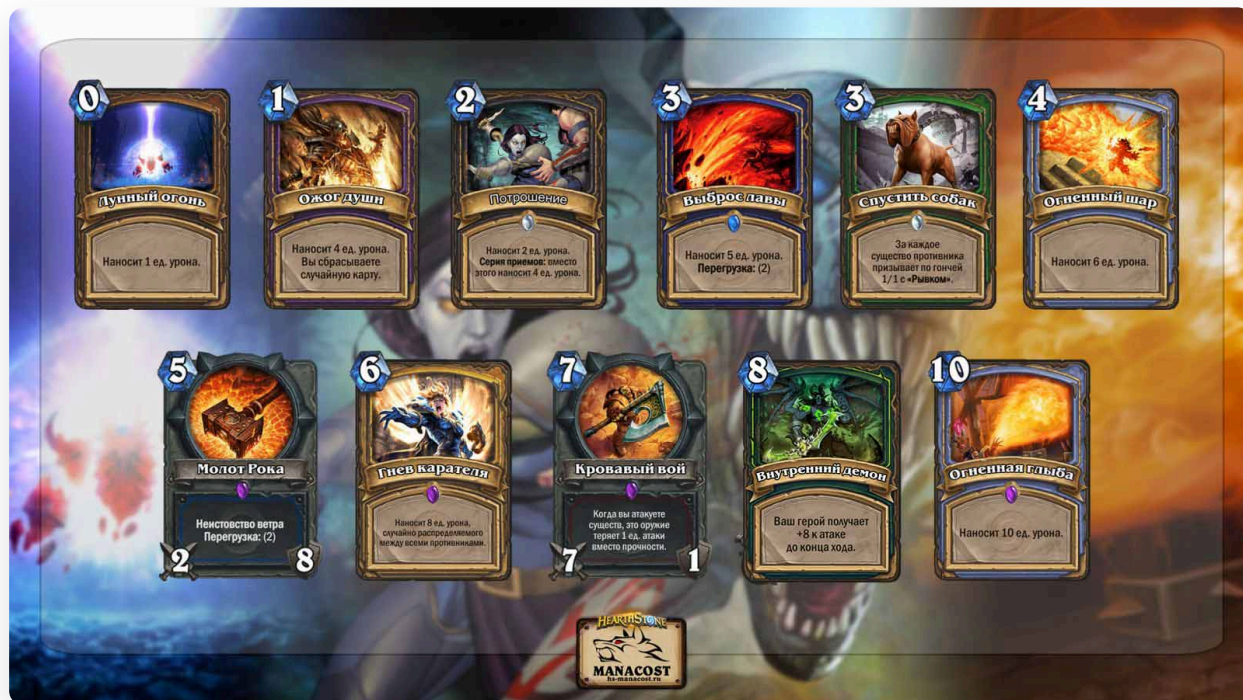
Из AoE эффектов вы чаще всего будете выбирать **Круговерть Пустоты**, **Грозу** и **Потасовку**. **Круговерть Пустоты** не обязательно играть сразу же на ходу с Зеффрисом. Можно замедлить стол заморозкой, а на следующем ходу дать **Круговерть** вместе с **Вестником рока**. Так вы гарантированно перехватите 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. Зеффрис даст исцеление, только если у вас уже мало здоровья.

АоЕ способности, которые может дать Зеффрис Великий



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



Зефрис Великий даст взрывной урон, если с его помощью вы сможете закончить партию в этот или на следующий ход.

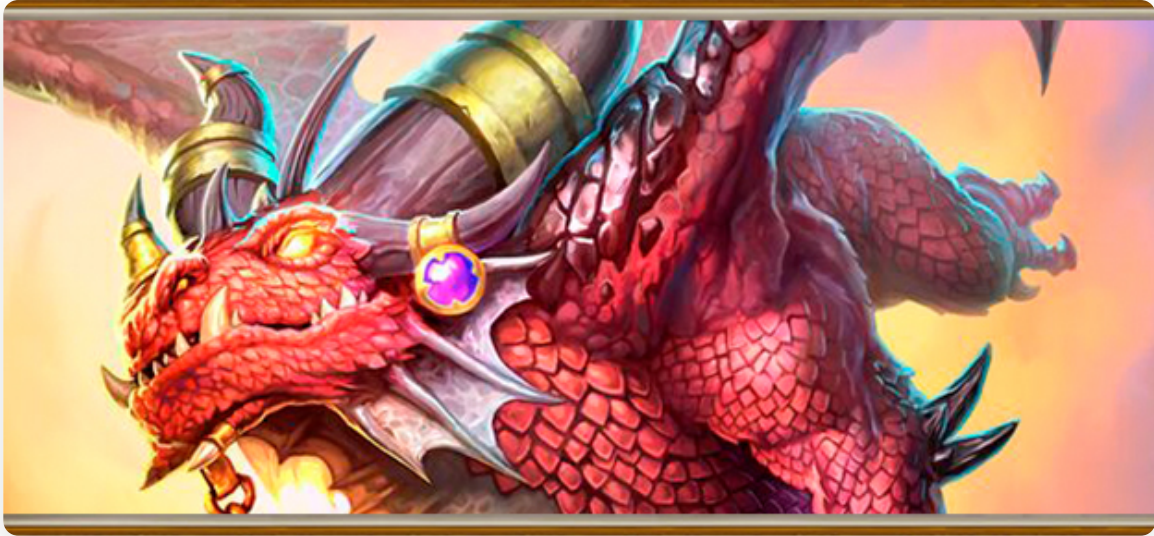
Ключевые ремувалы и технические карты, которые может дать Зефрис Великий



Не все технические карты просто получить. Зефрис редко предлагает Темное безумие, Харрисона Джонса или Немоту, если есть другие более важные, с его точки зрения, приоритеты.

•

[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.

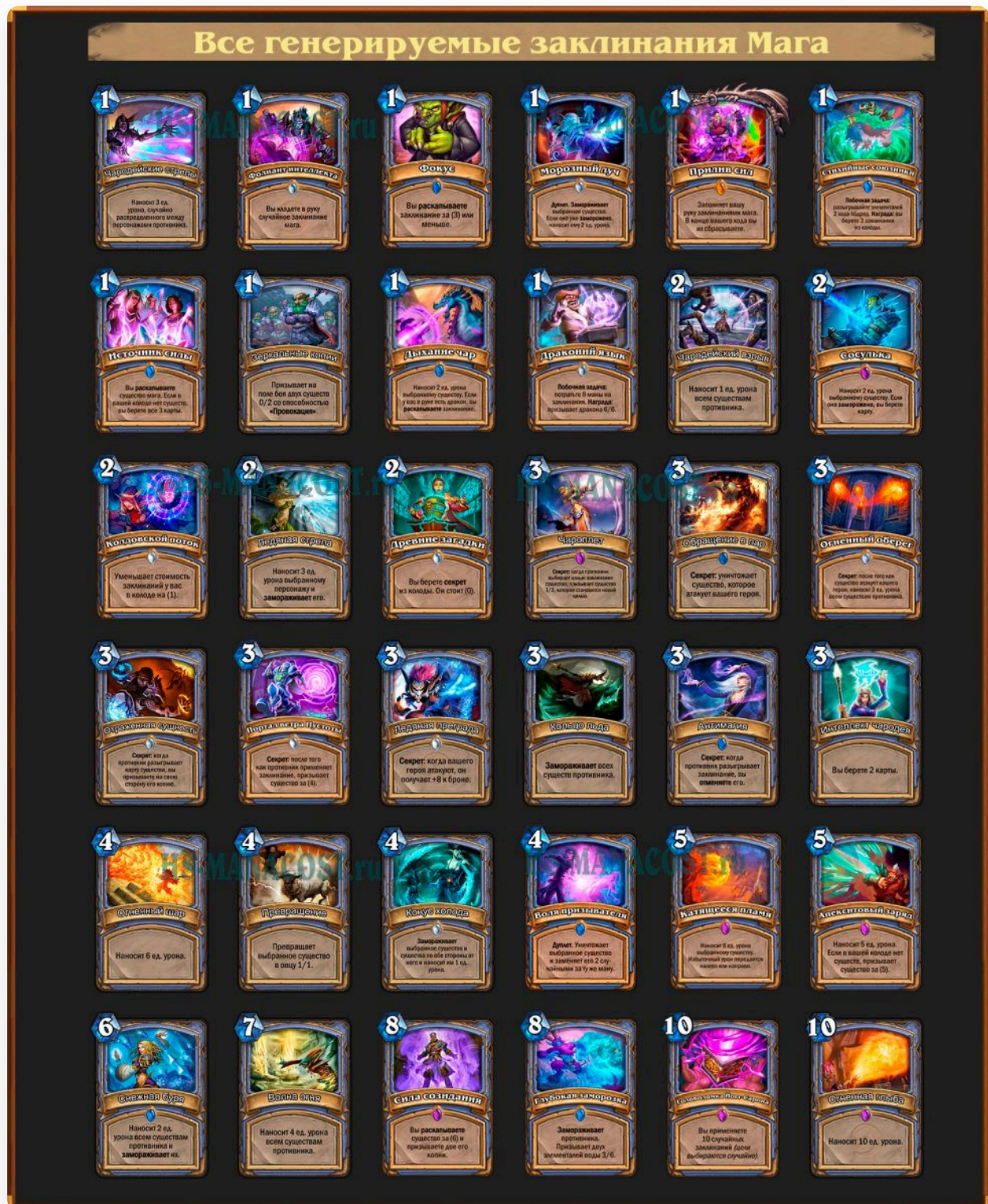
Запоминайте, какие ключевые карты те или иные эффекты, на что нужно надеяться и от чего играть, если у вас все хорошо или наоборот плачевно.

Звездочет Солариан — после смерти замешает в колоду Солариан Совершенную, которая и станет картой с мощными и важными случайными эффектами.




Рассчитывайте на то, что Солариан Совершенная зачистит стол, а также сыграет секреты или сгенерирует дополнительные карты.


Примечательно, что Солариан Совершенная может произнести Головоломку Йогг-Сарона. В этом случае произойти может все, что угодно. Головоломка не будет работать по правилам Солариан Совершенной.



Древние загадки — достанет из колоды один из двух секретов. Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы точно знать, что сделают Древние загадки и сделают ли они что-либо.



Катящееся пламя — после убийства первого существа перейдет налево или направо от него случайным образом, если с обеих сторон есть цели. Лучше всего использовать **Катящееся пламя** на крайнюю цель на столе, чтобы избежать рандома.



Малигос аспект магии — раскопает 3 из 9 улучшенных заклинаний Мага. Все они ситуативны и полезны в конкретных ситуациях. Реже берут Интеллект **Малигоса** и Фолиант **Малигоса**, потому что с генерацией ресурсов у Мага редко бывают проблемы.

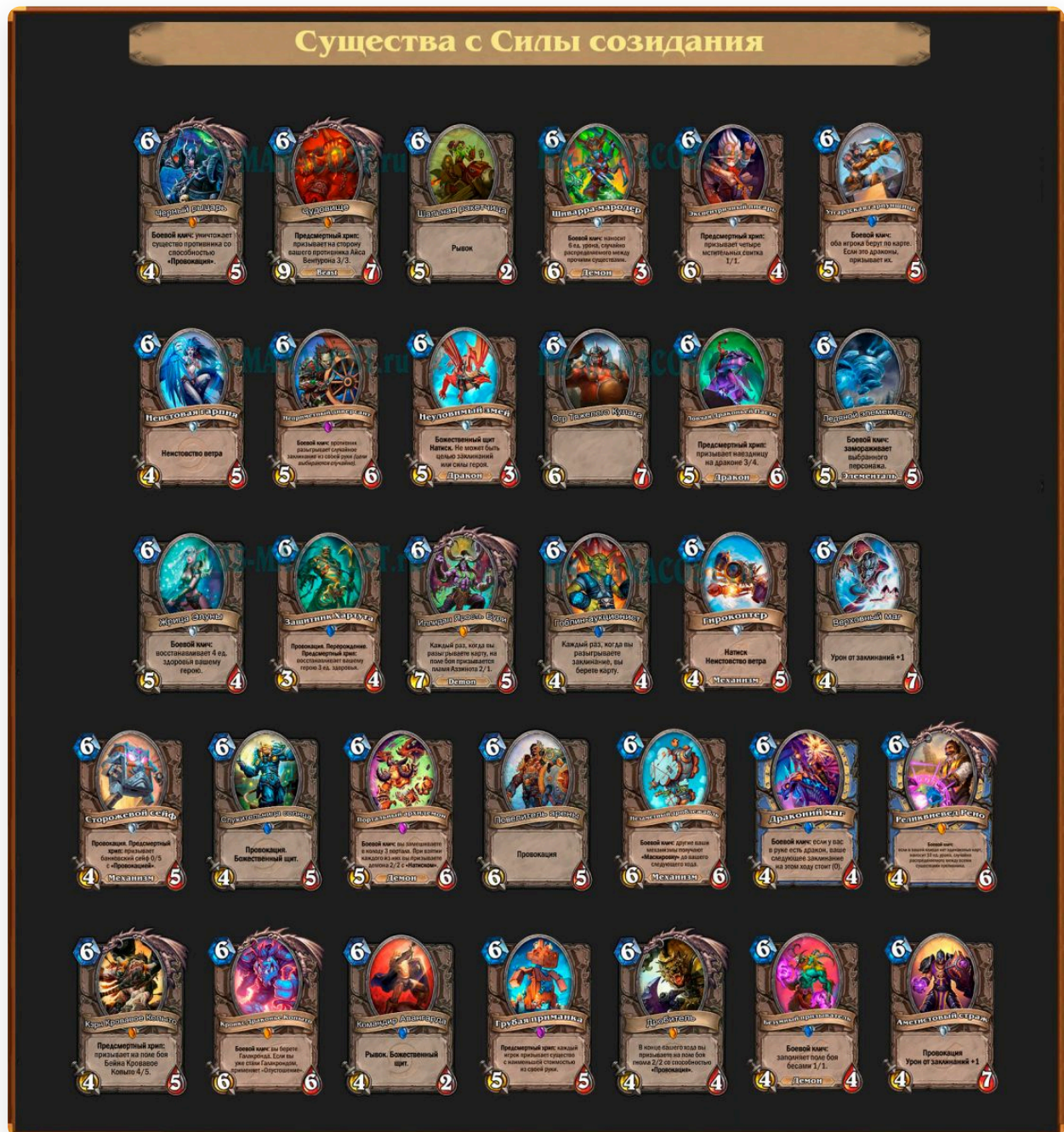
Обратите внимание на **Ледяную стрелу Малигоса** — ее можно сыграть в темп, если вы разыграете **Малигоса аспекта магии** на 5 маны. Также часто решающее значение оказывают **Кольцо льда Малигоса** и **Превращение Малигоса**.

Заклинания Малигоса, аспекта магии



Сила созидания — раскопает 3 случайных существ из 32. В пуле есть две классовые угрозы Мага, которые можно раскопать с такой же вероятностью, как и нейтральных существ.

Среди шестых дропов есть рывки, натиск, тяжелые провокации, существа с уроном от заклинаний, а также несколько особых существ — Гоблин-аукционист, Грубая приманка.

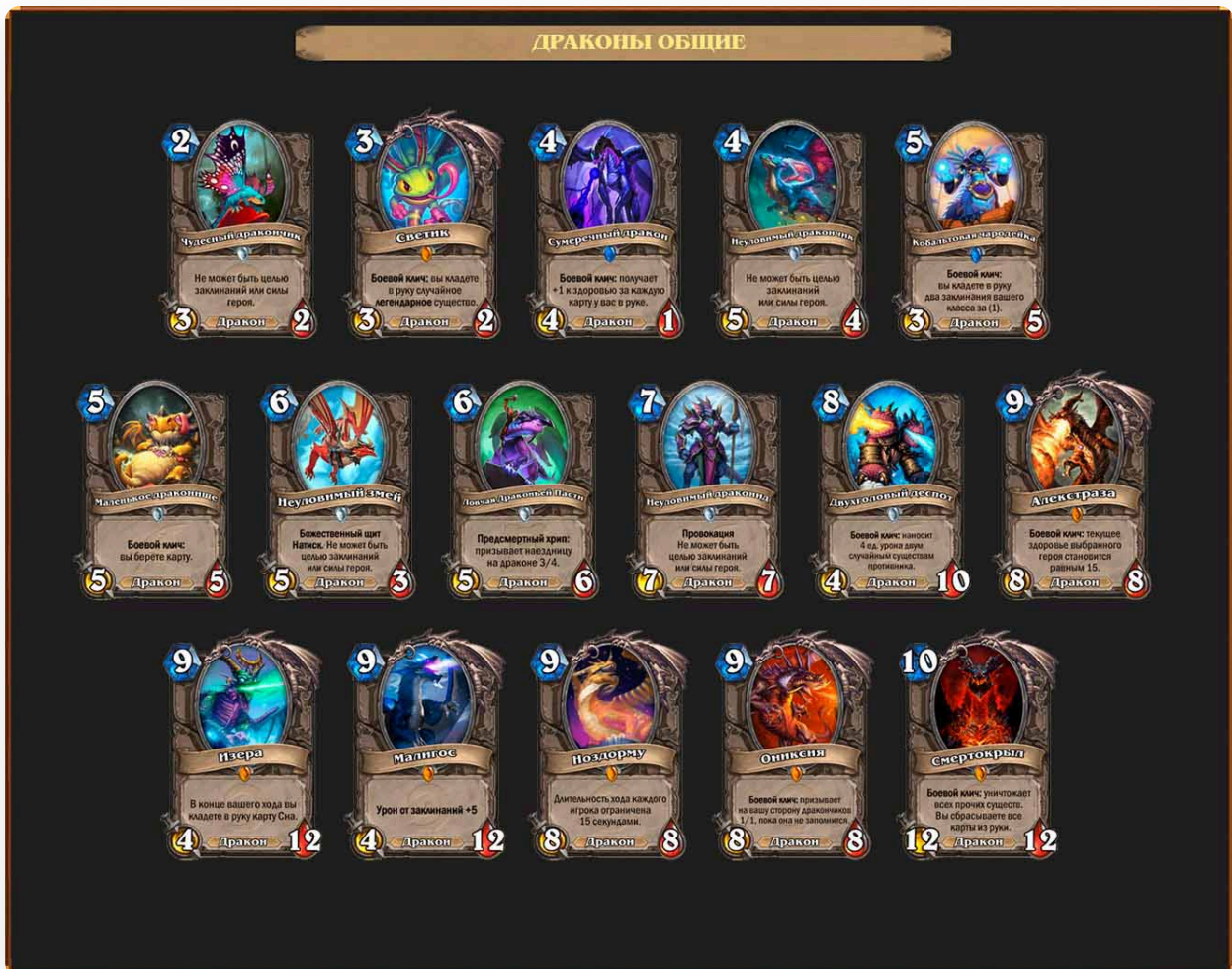


Тортоланка-пилигримка — раскопает заклинание из колоды. Следите за оставшимися в ней картами, чтобы правильно разыграть этот сильный восьмой дроп. Чаще всего вы будете искать Кольцо льда, Головоломку Йогг-Сарона, Силу созидания или Глубокую заморозку.

Королева Алекстраза — дает в руку двух случайных драконов любого класса или нейтральных за исключением себя самой и Вестника разрушения.

Среди случайных драконов есть исцеление (Нозари, Алекстраза, Янтарный дозорный), провокации, AoE зачистки (Безумный дракон Пустоты, Смертокрыл, Смертокрыл безумный аспект, Веранус), точечные ремувалы (Дракон из Гниловья, Вечный разоритель, Неуловимый змей), а также другие полезные существа и почти всегда — огромные характеристики.

Обратите внимание на порядок розыгрыша драконов из руки. Некоторые из них требуют другого дракона для активации своего боевого клича.



Все генерируемые заклинания Мага



Головоломка Йогг-Сарона — может применить любое заклинание в игре, в том числе и заклинание других 9 классов. Цели выбираются случайным образом, но это всегда доступные по механике цели: **Мощный удар щитом** не может попасть по героям. Если подходящей цели для заклинания нет, никакого эффекта не будет и заклинание уйдет впустую.

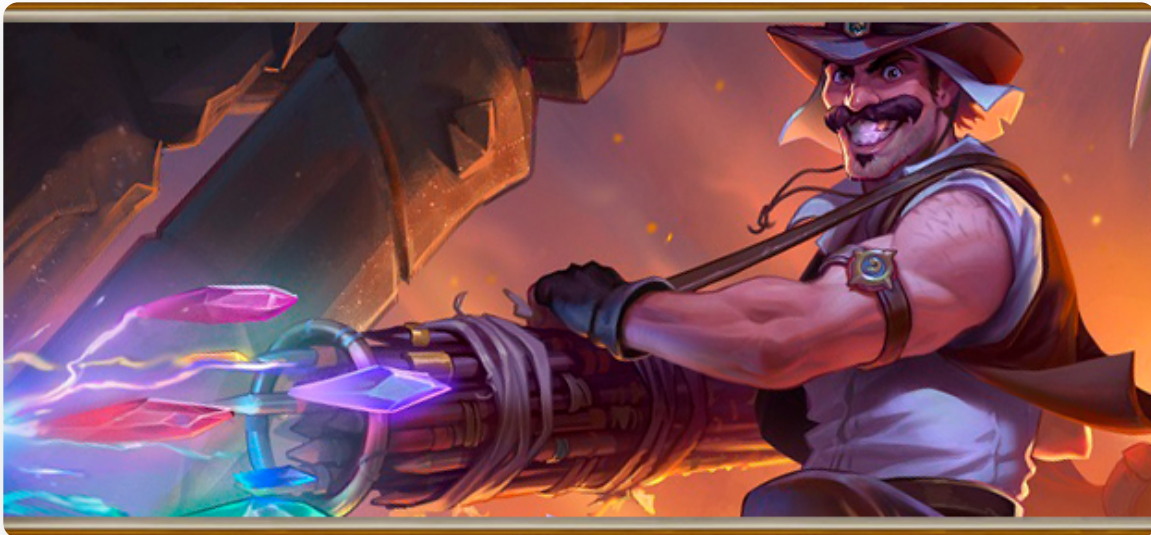
Ожидайте с **Головоломки Йогг-Сарона** зачистку стола, а также добор или генерацию ресурсов. Но заклинание можно сыграть и с надежной на летальный урон, исцеление или призыв существ на свою половину стола, а в редких случаях — и на массовый бафф атаки союзных угроз.



Рено Потрясающий — обновленная сила героя действует по тому же принципу, что и **Головоломка Йогг-Сарона**: любое заклинание в игре, случайные цели.

Интереснее боевой клич **Рено Потрясающего**: он зачистит любой стол, не активируя особые эффекты существ вроде предсмертных хрипов. После боевого клича **Рено Потрясающего** Жрец не сможет воскресить исчезнувших существ, они не будут считаться мертвыми.

[к оглавлению](#)



Общие полезные советы

- В игре есть эффекты, которые могут замешать в вашу колоду дополнительные карты, часто не в одной копии: **Гайкалибур**, **Изера Освобожденная**, **Проклятый альбатрос**, **Тень смерти**, **Козни Вихлепыха**, **Бесофикация**, **Хранитель порталов**, **Портальный архидемон**, несколько копий **Совершенных существ**. Какие-то из этих карт сгенерируют ваши случайные эффекты, а другие разыграют противники. В любом случае несколько копий карт в колоде деактивируют **Зеффриса 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.
- **Сбежавший манапард** так же, как и **Монетка**, помогает Магу раньше играть ключевые дропы. Выставленный на 4 маны, **Сбежавший манапард** помогает рано

использовать [Реликвию Рено](#), [Драконьего мага](#) или [Защитника Хартута](#). Это ключевые темповые карты.



Не бойтесь ставить [Вестника рока](#) в темп на пустой стол, чтобы заблокировать ход противника. Это полезно, если вы ожидаете мощный дроп от оппонента за определенную ману или просто сыграли АоЕ эффект, который зачистил стол. [Вестника рока](#) далеко не всегда нужно играть только с замораживающими эффектами.



Два секрета в колоде Мага — [Ледяная преграда](#) и [Огненный оберег](#). Они полезны преимущественно против агро колод и ими непросто обмануть противника. Особенно опытного, который знает, какой набор из двух секретов берут все Рено Маги. Вы можете попробовать блефовать с этими секретами, но часто в этом не будет особого смысла.



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. Избегайте туннельного зрения, то есть игры только от защиты.



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. Это может быть полезно и для правильного розыгрыша [Алекситового заряда](#) и [Колдовского потока](#). В лейтгейме их можно сыграть с дополнительным эффектом, если в колоде не останется существ.



Следить за колодой нужно и для того, чтобы сетапить летальный урон. Если у оппонента мало здоровья, вы должны рассчитывать на то, чтобы взять [Зеффриса 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](#).



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. Благодаря ему, вы сможете сыграть дорогое заклинание в комбинации с другой картой за 3-4 маны. Например, сильна связка [Сила созидания](#) + [Кольцо льда](#), которую иначе реализовать сложно.

Не бойтесь играть [Драконьего мага](#) на 5-7 монетах вместе с дорогим заклинанием, если в руке есть дракон. Так вы получите серьезное темповое преимущество. В тяжелых ситуациях или с плохой рукой можно играть [Драконьего мага](#) с [Головоломкой Йогг-Сарона](#).



Никогда не сдавайтесь. Если ситуация тяжелая, рассчитывайте на все случайные эффекты и благоприятные исходы, пусть и маловероятные: [Сила созидания](#) может дать исцеление, а [Воля призывателя](#) — [Вестника рока](#) противнику. Чудеса творят Солариан Совершенная, сила героя [Рено Потрясающего](#) и [Головоломка Йогг-Сарона](#).



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. Подробнее о том, от каких карт играть и как, в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



Темпо Охотник на демонов — непростой матч-ап даже не потому, что вы уязвимы в начале партии, а потому, что в колоде нет исцеления, так что ДХ может продавить Мага в лейтгейме с помощью взрывного урона из руки.

В начале партии играйте максимально темпово и старайтесь убрать со стола противника все ранние угрозы. Помогут темповый **Вестник рока**, провокации, **Огненный оберег** и другие ремувалы. Не бойтесь рано играть **Зефриса Великого**, чтобы получить **Удар в спину**, **Грозу** или **Кольцо света** — ключевые AoE зачистки в матч-апе.

Крайне полезен **Пленный наблюдатель**. Не бойтесь играть его через Монетку на 2 маны.

К 4-6 ходам вы сможете стабилизировать ситуацию на столе, так что начнется финальный этап партии: ДХ постарается задавить вас взрывным уроном из руки. Отчасти помогут провокации, несмотря на то, что их может законтрить **Кайн Ярость Солнца**.

Пытайтесь реализовать исцеляющие эффекты: **Ледяную глыбу** (лучше играть ее не рано, а в мидгейме), **Защитника Хартута**, случайно сгенерированных существ.

Ваш план на победу зависит от руки. Если есть **Алекстраза**, рассчитывайте дожить до 9 маны (помогут Монетка, **Сбежавший манапард**) и сыграть ее на вашего персонажа, так вы выиграете достаточно времени.

Если **Алекстры** нет или вы не успеваете ее поставить, пытайтесь убить противника тяжелыми угрозами до того, как он убьет вас. Опять же, помогут провокации и другие замедляющие противника эффекты, например, **Глубокая заморозка**.

Инструменты последней надежды — случайные эффекты. Если умираете на следующий ход, рассчитывайте на лучшие исходы с **Головоломки Йогг-Сарона** с **Драконьего мага**, хорошую **Силу созидания** и т.д.



Агро Воин и Egg Воин — выгодный матч-ап, хотя у противника есть мощные и неприятные для Мага комбинации. Старайтесь рано захватить стол и совершать размены с угрозами противника, не позволяйте ему легко реализовать [Буйство](#), [Боевую ярость](#) и [Кротовую наемницу](#).

Если оппонент играет [Терона Кровожада](#) и [Яйцо морского змея](#), вы сможете переиграть его с помощью [Зефриса Великого](#). Ищите [Немоту](#) или [Темное безумие](#) — идеальные ответы на предсмертные хрипы. С [Темным безумием](#) можно также украсть [Мастера брони](#) и [Погонщицу взрыв-ботов](#). Если Воин провернул комбинацию с [Погонщицей взрыв-ботов](#) и [Рисковым шкипером](#), помогут [Массовое рассеивание](#) или [Рено Потрясающий](#).

В лейтгейме Агро Воин может быть опасен из-за комбинаций с рывками. Вас может неожиданно убить [Кор'кронский воин](#) вместе с [Внутренней яростью](#), [Буйством](#) и [Кротовой наемницей](#). Чтобы защититься от такой комбинации, поберегите провокации до момента, когда стол будет захвачен. Пока вы боретесь за поле, лучше ставить более темповые угрозы без таунтов.

Эффекты заморозки полезны в матч-апе с Воинами, но противник сможет реализовать [Кротовую наемницу](#), [Боевую ярость](#) и другие карты, так что вы можете столкнуться с еще большими проблемами, если заморозите стол не вовремя.

Бомб Воин — опаснее из-за [Гайкалибура](#). Это оружие не только замешает в вашу колоду одинаковые карты, то есть заблокирует боевые кличи [Реликвиоведа Рено](#), [Зефриса Великого](#) и [Королевы Алекстразы](#), но и нанесет много урона с пустого стола. Бомб Воин постарается задавить вас преимущественно оружием и бомбами, а не столом. Как раз наоборот: стол он будет чистить с помощью AoE способностей — [Вихря клинков](#) и [Потасовки](#), а также с помощью [Мощного удара щитом](#).

Постарайтесь сразу же разрушить [Гайкалибур](#) оппонента с помощью [Кислотного слизняка](#). Если он не пришел, играйте [Зефриса Великого](#) в поисках ремувала оружия. Как можно быстрее играйте из руки "хайлендер" карты, то есть [Зефриса](#), [Рено](#) и [Королеву Алекстразу](#), пока оппонент не замешал в вашу колоду 2 и более бомб.

Давите со стола и пытайтесь выманить из руки противника все ремувалы. После этого заканчивайте партию в течение 1-2 ходов.

Как и всегда, рассчитывайте на [Алекстразу](#) (выиграет время или поможет закончить партию), а если все плохо — на случайные эффекты.



Манускрипт Паладин — выгодный противник, с которым Магу удобно бороться. Ваше главное преимущество — "хайлендер" карты, которые дадут много темпа и помогут справиться с разными ситуациями. У Мага больше ремувалов для защиты и способов быстро заполнить стол, так что вы сможете комфортно играть и от защиты, и от нападения.

Помните про **Манускрипт справедливости** противника — если боитесь этого ремувала, убирайте со стола мелкие угрозы Паладина. Пусть он разменивается со столом своим героем.

Мурлок Паладин — классическое агрессивное противостояние, в котором от Мага требуется только одно — активно бороться за стол. AoE способностей на все угрозы Утера часто не хватит, так что старайтесь генерировать свой стол и чистить что-то с помощью своих существ и точечных ремувалов, а не только AoE.

С **Зефриса Великого** ищите **Голодного краба** — так вы совершите мощный темповый ход в начале партии. В мид и лейтгейме будут полезны AoE зачистки.

Не обращайте внимания на **Мургура Моргаргла** — убивайте его и не ждите совершенной копии, потому что у Паладина нет источников добора, так что совершенная копия придет в руку не скоро. А если и придет, в колоде есть ответы на полный стол мурлоков даже под божественными щитами.



Фейс Хант — самый сложный матч-ап в мете, в котором часто нужно смириться с поражением. Но попытаться все-таки стоит: помогут ранние **Защитник Хартута** на 5 ход с Монетки или **Сбежавшего манапарда**, а также **Ледяная преграда** и случайные источники призыва и генерации заклинаний.

План на игру простой — чистите стол, закрывайтесь провокациями и пытайтесь убить Охотника до того, как это сделает он. Рассчитывайте на плохой заход.

Дракон Охотник — схожий по сложности матч-ап, но проблемой станет не столько взрывной урон противника, сколько его неприятные существа. Важно отвечать на все угрозы Охотника и при этом не просаживаться по темпу, всегда контролировать стол. Зато, закрывшись провокациями, вы будете чувствовать себя в большей безопасности — взрывного урона у Дракон Охотника меньше, но есть **Едкое дыхание** и, конечно же, сила героя.

Зефрис Охотник — медленнее других архетипов класса, но все еще тяжелый матч-ап. Играйте темпово и старайтесь не отставать в контроле стола уже с первых ходов. Так вы не получите много урона, и в будущем Рексар не сможет добить вас без стола.

Контроль стола — единственная надежда в этом поединке. Пусть у оппонента тоже есть **Зефрис Великий**, обыгрывать его часто не стоит, потому что с идеальным заходом

Зефрис Охотник побеждает Мага без особых проблем. Рассчитывайте на то, что противнику зайдут плохие карты, а вам повезет с некоторыми случайными эффектами.

В матч-апе с любым Охотником постарайтесь раньше сыграть [Ледяную преграду](#), потому что в лейтгейме противник может добить вас, не активируя этот секрет. Также вы можете найти исцеление с [Зефриса Великого](#) — он часто предлагает его в матч-апе с Рексаром.



Спелл Друид — хороший матч-ап, потому что у Мага много AoE зачисток, которые могут ответить на любой стол. Главное в поединке — правильно распределить AoE зачистки и не отдавать их слишком рано на незначительный стол. Немногочисленные угрозы чистите с помощью своих существ и точечных ремувалов.

Сложно ответить только на Душу леса. Берегите для заклинания [Рено Потрясающего](#), хотя с ним можно ответить и на стол после [Принца Кель'таса](#) или Торговки скакунами.

Все Друиды играют [Изеру Освобожденную](#), так что будьте готовы ответить на многочисленных драконов в лейтгейме. Чем меньше карт в колоде Друида, тем сильнее и темповее станет [Изера Освобожденная](#) — уже на следующий ход Друид сможет заполнить стол тяжелыми драконами.

У Мага много ответов на такой стол: эффекты заморозки, [Рено Потрясающий](#), [Зефрис Великий](#) — оставьте что-то из этого, чтобы бороться со столом драконов.



Галакронд Разбойник — равный матч-ап, в котором оппонент может играть в разных стилях: и сверхагрессивно, и медленно. Самое тяжелое в поединке — точечные ремувалы Разбойника, которые сложно обыграть. Маг особенно уязвим к Флик Заточке — легендарка контрит [Силу созидания](#) и, если есть, [Волю призывателя](#).

С [Зефриса Великого](#) ищите темповые карты, которые помогут в борьбе за стол и перевернут темп — это особенно важно в матч-апе.

Разбойник может переиграть Мага по выгоде, поэтому, если затягиваете партию, рассчитывайте на комбинации с [Алекстразой](#) и взрывным уроном. При этом опасайтесь и за свое здоровье — у Валиры есть взрывной урон, а исцеления мало и у вас.



Галакронд Шаман — использует много сборок, но в целом матч-ап крайне выгодный для вас. У противника много тяжелых угроз, они уязвимы для AoE и эффектов заморозки. **Вестника рока** реализовать сложно, потому что у противника могут быть и эффекты немоты, а также много натиска.

Играйте от защиты, не позволяйте Шаману закрепляться на столе, особенно если в руке нет AoE способностей. Чаще всего вы сможете переиграть Шамана по выгоде.



Зеркальный матч-ап — борьба ресурсов и правильного захода. Не подставляйте стол под **Рено Потрясающего** к 6 маны противника, но бояться других эффектов Мага не стоит. Если вы ведете, не ставьте слишком много существ на стол, но ставьте их каждый ход и вынуждайте противника защищаться.

Если отстаете, пытайтесь перехватить инициативу с помощью **Реликвиоведа Рено**, **Драконьего мага**, **Калесгоса**, эффектов заморозки и **Вестника рока**, а в тяжелых ситуациях и **Головоломки Йогг-Сарона**.

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**.



Галакронд Жрец — хороший матч-ап для Рено Мага, хотя и напряженный. Играйте от давления и со стола, и с помощью **Алекстразы** в лейтгейме. У противника много исцеления, но все оно медленное, так что Жрец уязвим для **Алекстразы** и быстрого финиша взрывным уроном или существами со стола.

С **Зефриса Великого** можно найти больше взрывного урона для завершения партии. Также будет полезен Тирион Фордринг, на которого Жрецу трудно ответить — **Кару гибельную** они играют редко.

Выманивайте ресурсы из руки противника и переигрывайте его по выгоде в руке. Вы сможете сгенерировать больше ресурсов, чем Жрец.



Квест Чернокнижник играет медленно со старта, зато в лейтгейме может легко закончить партию с пустого стола. Задача Мага — продавить оппонента раньше, чем тот найдет все нужные карты для ОТК комбинации.

Давить со стола в этом поединке сложно, потому что у Чернокнижника много AoE ремувалов: **Круговерть Пустоты**, **Темные небеса**, комбинации с **Мо'аргом-механологом**, а в конце игры и **Зефрис Великий**.

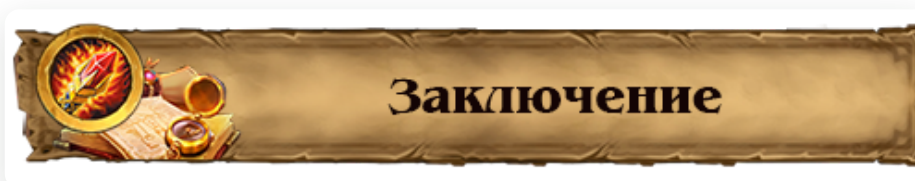
Старайтесь выманить **Дыхание Пустоты** и **Зефриса Великого** оппонента — если он отдаст их для зачистки стола, а не для нанесения летального урона, он не сможет так быстро закончить партию. Обычно это происходит за два хода: в первый Чернокнижник играет **Алекстразу**, а во второй ставит **Малигоса** и добивает вас взрывным уроном. Не давайте оппоненту времени для розыгрыша **Алекстры** — всегда давите его со стола и грозите летальным уроном, если он не зачистит ваших существ.

Зоолоки могут играть комбинации с рывками, которые опасны для Мага без исцеления. Если играете против такой сборки, закрывайтесь провокациями в мид и лейтгейме, даже если на столе противника ничего нет.

Это классическое агрессивное противостояние, в котором нужно правильно распределять ресурсы и не отдавать AoE зачистки слишком рано. Попробуйте бороться за стол с помощью своих существ и точечных ремувалов.

Не бойтесь ставить **Вестника рока** на пустой стол.

[к оглавлению](#)



Рено Маг — достойная контроль колода в текущей мете, которая смогла адаптироваться к условиям ладдера после многочисленных нерфов. У Рено Мага есть трудные матч-апы, но он все равно держится и показывает достойный процент побед.

Колоду может позволить себе не каждый, но если у вас есть все или почти все доступные карты — обязательно попробуйте ее в деле.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!