

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Секрет/ Темпо Маг РЛТ

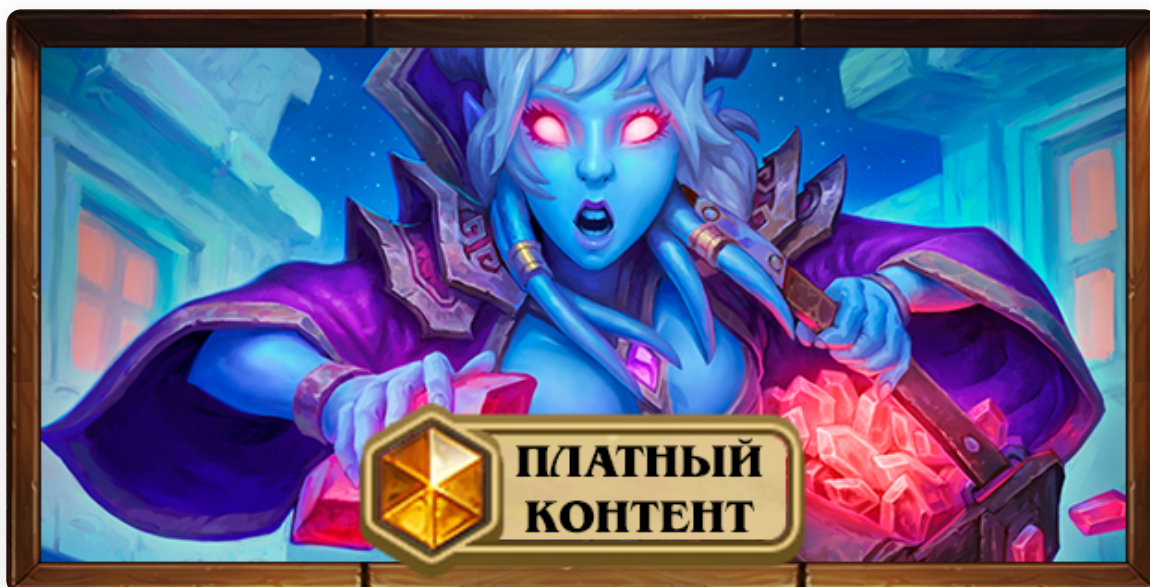
05.10.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Секрет Маг

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Маг, пожалуй, самый разнообразный архетип меты Рыцарей Ледяного Трона с приходом патча 9.1, пусть и не самый популярный. Хотя, согласно последним мета-отчетам, Джайна забрала в свои руки приблизительно 10% всех игр в рейтинговом режиме игры, что очень даже неплохо. Встретив Мага, вы сталкиваетесь с дилеммой (а если не сталкиваетесь, то пора бы исправить это): какой именно это Маг? Это может быть Секрет Маг, Контроль Маг или Квест Маг. Троица очень не похожа и по стилю игры, и по составу колод, и по нужным другим архетипам карт на муллигане, что значительно усложняет стадию выбора карт против Мага.

Вы уже могли ознакомиться с подробными гайдами на [Квест Мага](#) и на [Контроль Мага](#), а вот о Секрет Маге в мете Рыцарей Ледяного Трона еще не было много сказано. Такую несправедливость, разумеется, необходимо срочно исправлять, так как в настоящий момент именно Секрет Маг является самой популярной колодой класса. Но не только

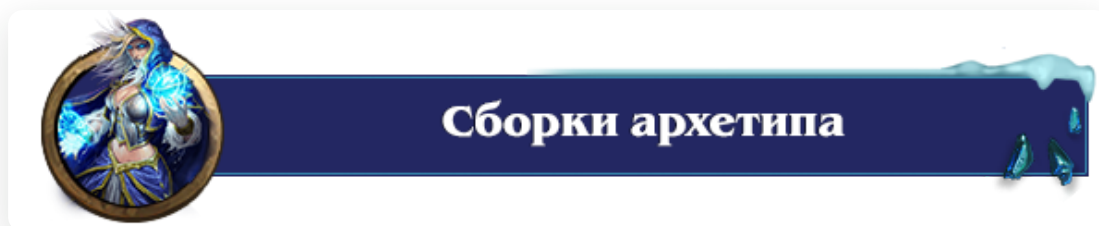
популярность Секрет Мага послужила причиной, по которой именно данный архетип был выбран. Очень интересны его сборки. Есть настолько разные и непохожие друг на друга, что результативность ключевых матч-апов меняется кардинально. Вы можете собрать такого Секрет Мага, который будет побеждать быстрые колоды, а можете диаметрально противоположного, нацеленного на битву с медленными оппонентами. В такой ситуации задача всех поклонников архетипа – поиск оптимальной сборки, одинаково мощной и в тех, и в других матч-апах. Но в условиях становления меты после патча 9.1 это сделать еще достаточно трудно, так что пока что Секрет Маг находится в подвешенном состоянии: у него, бесспорно, есть огромный потенциал, но для этого необходимо знать локальную мету и самые распространенные на конкретном ранговом промежутки противостояния, дабы подстроить сборку именно под них. Те, у кого это получается, добиваются великолепных результатов Секрет Магом, а данный гайд нацелен помочь вам определиться с нужной сборкой и нужными техническими картами. Хотя, разумеется, и другие аспекты игры (муллиган, основные синергии, механики и принципы работы колоды, особенности матч-апов) будут, как и всегда, раскрыты.

Во вступлении автор считает необходимым сделать следующую оговорку: архетип называется Секрет Маг, понимается под этим быстрая и темповая колода класса с использованием синергии секретов. Это синергия, однако, представлена в разной степени в разных сборках, в каких-то будет полный набор (4 секрета, Арканолог, Лакей Медива, Разносчица кристаллов, Маг Киристора), а в каких-то будет не доставать многих карт из данного списка, так что логичнее было бы назвать колоду «Темпо Маг». Однако различные наименования очень похожих между собой колод могут доставить ненужную никому путаницу в терминологии. Во избежание этого все колоды в данном гайде будут называться «Секрет Маг», несмотря на отсутствие в некоторых из них многих, казалось бы, обязательных компонентов данной синергии (сами секреты есть, конечно же, во всех колодах, здесь вы можете быть уверены).

В данном гайде вы найдете следующие разделы:

- ● *Сборки архетипа*
- ● *Основные карты*
- ● *Оptionальные и технические карты*
- *группы синергирующих карт*
- ● *Выбор секретов, их оптимальное количество*
- ● *Муллиган*
- ● *Стратегия игры*
- ● *Карты со случайным эффектом*
- ● *Матч-апы*
- ● *Бюджетный Секрет Маг*
- ● *Как играть против Секрет Мага?*
- ● *У кого поучиться играть?*
- ● *Заключение*





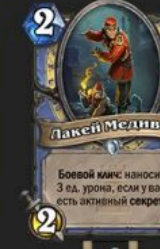
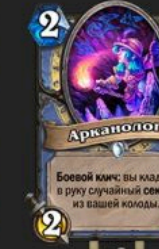



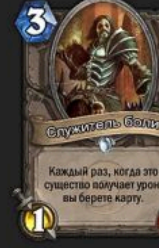

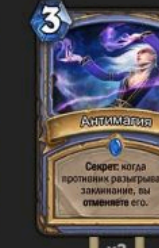




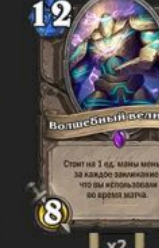
**на сайте устанавливается функционал с подсветкой карт, не все карты сейчас рабтают, но скоро все будет работать в полной мере.*




Сборок Секрет Мага очень много, но, как вы увидите далее, есть всего лишь несколько различных путей дополнения основы колоды опциональными картами, которые и делают всех Секрет Магов разными.


Секрет Маг от Arxvoid

Секрет Маг от Arxvoid

 <p>Болтувая книга Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Маназмей Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ученица чародея Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Лакей Медивы Боевой клич: наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Арконолог Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
 <p>Ползун Голакка Боевой клич: уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Петроглиф Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная льва Секрет: предотвращает нанесение в первую очередь смертельный урон и дает ему неуязвимость до конца хода.</p> <p>3 3</p>	 <p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>3 1</p> <p>3</p>	 <p>Нулевой космический кот Наносит 2 ед. урона всем существам.</p> <p>3 3</p>	 <p>Аниматор Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы отменяете его.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>
 <p>Интеллект чародея Вы берете 2 карты.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Жуткая ведьмочка Боевой клич: вы кладете в руку «Зеркальные копии».</p> <p>4 6</p> <p>2</p>	 <p>Огненный шар Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	 <p>Портал огненных сфер Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>7 5</p> <p>x2</p>	 <p>Мист-барон Боевой клич: разыгрывает случайные карты заклинания за каждую урон розжигаю камня в точные этапы маны. Если выводится конкретные объекты.</p> <p>10 5</p> <p>7</p>	 <p>Великий великан Стоит на 3 ед. маны меньше за каждое заклинание, что вы используете во время матча.</p> <p>12 8</p> <p>x2</p>







КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер




И сразу же вашему вниманию представляется достаточно атипичный Секрет Маг с незначительным количеством синергии секретов в сборке. Вместо нее используются анти-агро технические замены, а в качестве «утяжелителя» колоды выбраны


Волшебные великаны. Обычно такую сборку помещают в конец раздела, отмечая ее как любопытную диковинку, однако в данном гайде она помещается на самый верх, а повествование в следующих разделах пойдет в первую очередь об этой колоде. Почему так? Потому что именно этот Секрет Маг представляется в настоящий момент оптимальным для подъема по ладдеру. Его главным плюсом является значительное улучшение агрессивных матч-апов, в которых Секрет Маг традиционно страдает. А пока в мете такое огромное количество Мидрейндж Охотников, Темпо Разбойников, Токен Шаманов и даже Зоолоков, считаться с агрессивным стилем игры должен каждый. Если обычные классические Секрет Маги страдают от названных выше архетипов, то этот, наоборот, хорош в борьбе с ними. Волшебные великаны помогают сделать противостояние с Джейд Друидом выгодным. Но за все это, естественно, приходится платить. Секрет Маг от Архvoid намного хуже играет с [Казакус Жрецом](#), хотя все остальные представители данного архетипа традиционно хороши в данном противостоянии.


Еще одна причина, по которой именно данная сборка Секрет Мага рекомендуется автором статьи. Все дело в ее авторе. Архvoid, пожалуй, лучший игрок за Темпо Мага или Секрет Мага в мире, это его любимый архетип, и в каждом дополнении он уделяет очень много времени продвижению по ладдеру этой колодой. Поэтому-то в его сборках никогда не стоит сомневаться, а если вы ищете актуального Секрет Мага, просто зайдите на стрим к Архvoid.

Секрет Маг от Eloise

Секрет Маг от Eloise

 <p>Маназмей Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 3 x2</p>	 <p>Ученица чародея Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>2 3 x2</p>	 <p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 3 x2</p>	 <p>Лакей Медивы Боевой клич наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2 3 x2</p>	 <p>Арканолог Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3 x2</p>	 <p>Петрограф Вы раскапываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 3 x2</p>
 <p>Отраженная сущность Секрет: когда противник разыгрывает карту существа, вы призываете на свою сторону его копию.</p> <p>3 3 x2</p>	 <p>Чароллет Секрет: когда противник выбирает новый заклинание, вы можете выбрать случайное заклинание 1/3, которое скроется в вашей руке.</p> <p>3 3 x2</p>	 <p>Анимация Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы опмените его.</p> <p>3 3 x2</p>	 <p>Интеллект чародея Вы берете 2 карты.</p> <p>3 3 x2</p>	 <p>Маг Кириа-Тора Боевой клич: следующий Секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p> <p>3 4 3 x2</p>	 <p>Огненный шар Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 3 x2</p>
 <p>Глава Горных Вод Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>5 8 x2</p>	 <p>Разноцветный алмаз Стоит на 2 ед. маны меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча.</p> <p>6 5 x2</p>	 <p>Портал стихии Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>7 5 x2</p>	 <p>Костяная кобыла Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>7 5 x2</p>		



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


















нажми чтобы скопировать в буфер


Более традиционная версия Секрет Мага представлена Eloise, вы можете ожидать именно ее при встрече данного архетипа в ладдере. Пожалуй, единственным необычным выбором здесь является дополнительный пятый секрет **Чароллет** - это

хорошая защита от ремувалов в контроль противостояниях. Их же улучшают Гидра Горьких Волн и Костяная кобыла – самые «дефолтные» способы продавить того же Казакус Жреца на средней стадии игры, которыми пользуется не только Секрет Маг, но и многие другие.


Секрет Маг от Astrogation

Секрет Маг от Astrogation


 <p>Макамеи Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Болтавая книга Боевой микс: вы кладете в руку случайное заклинание мага.</p> <p>1 мана / 1 здоровья</p> <p>x1</p>	 <p>Ученица чародея Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>2 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Петроганф Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Лакей Медивы Боевой микс наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>
 <p>Арконолог Боевой микс: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Зелье превращения Секрет: когда противник разыгрывает существо, превращает его в ому 1/1.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p> <p>x1</p>	 <p>Отраженная душа Секрет: когда противник разыгрывает карту существа, вы призываете на свою сторону его копию.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p> <p>x1</p>	 <p>Маг Кирия-Тера Боевой микс: следующий Секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p> <p>3 мана / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Интеллект чародея Вы берете 2 карты.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Анимация Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы отменяете его.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>
 <p>Огненный шар Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Бороваый задира Когда противник разыгрывает заклинание, вы кладете в руку «Монетку».</p> <p>5 мана / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Разноцветные кристаллы Стоит на 2 ед. маны меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча.</p> <p>6 мана / 5 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Портал огненных сфер Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>7 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Архимат Антонидес Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» к себе в руку.</p> <p>7 мана / 5 здоровья</p> <p>x1</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



4440



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Принципиальное отличие данной сборки от предыдущей – медленное условие победы. Если прошлая версия использует простые и прямолинейные огромные характеристики (Гидра Горьких Волн и Костяная кобыла), то эта полагается на старого-доброго Архимага Антонидаса, скомбинированного с массой дешевых заклинаний. Вороватые задиры, помимо отличного источника Монеток, являются также настоящей головной болью для Казакус Жреца: их не берет Зелье драконьего огня (из-за высокого показателя здоровья), их не берут точечные ремувалы. Собственно, именно на матч-ап с Казакус Жрецом и делает ставку данная версия Секрет Мага.

Секрет Маг от Odemian

Секрет Маг от Odemian

 <p>Маназмей</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ученица чародея</p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Петроганф</p> <p>Вы раскапываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Лакей Медивы</p> <p>Боевой клич наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная стрела</p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Арканолог</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
 <p>Отраженная сущность</p> <p>Секрет: когда противник разыгрывает карту заклинания, вы призываете на свою сторону его копию.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Маг Кирилл-Гара</p> <p>Боевой клич: следующий Секрет, который вы разыграете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	 <p>Интеллект чародея</p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Антимагия</p> <p>Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы опменяете его.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Огненный шар</p> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	 <p>Гидра Горьких Волн</p> <p>Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>5 8</p> <p>x2</p>
 <p>Рапсодия кристаллов</p> <p>Стоит на 2 ед. маны меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча.</p> <p>6 5</p> <p>x2</p>	 <p>Костяная кобыла</p> <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию».</p> <p>7 5</p> <p>x2</p>	 <p>Портал отчаяния-Целестины</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>7 5</p> <p>x2</p>	 <p>Архимат Антонида</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» к себе в руку.</p> <p>7 5</p> <p>x2</p>		



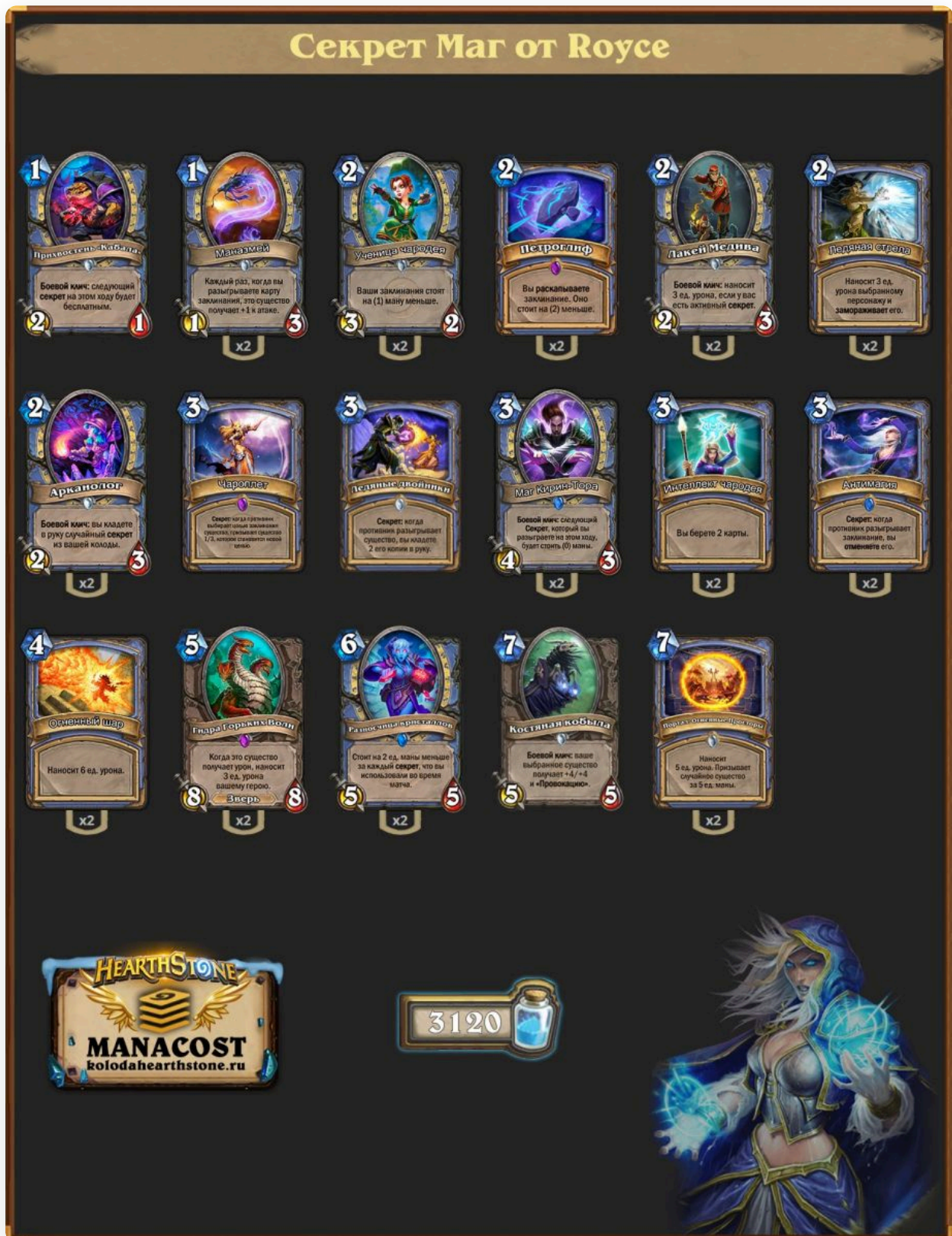
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Если вам трудно выбрать между двумя способами утяжеления Секрета Мага (Архимат Антонида или Костяные кобылы + Гидры Горьких Волн), можно взять и то, и другое, как утверждает Odemian. Правда синергии с Архиматом Антонидасом в данной версии

не очень много, так что порой его нужно просто ставить в темп в надежде, что 5/7 существо переживет ход оппонента. Это вполне вероятно, если до этого противнику пришлось отвечать на ваши другие крупные угрозы вроде карты [Гидра Горьких Волн](#) и так далее. Впрочем, скомбинировать что-то с Архимагом Антонидасом можно всегда, в этом очень помогает, например, [Петроглиф](#).

Секрет Маг от Roysce



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ












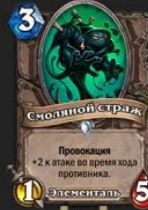







нажми чтобы скопировать в буфер


Любопытная версия Секрета Мага, отличающаяся от обычной в первую очередь набором секретов. **Чароплет**, как уже было сказано, помогает защитить ваши крупные угрозы от точечных ремувалов, а **Ледяные двойники** дают вам дополнительные ресурсы. Правда


не всегда они будут хороши, особенно учитывая большое количество пиратов и мелких существ с боевыми кличами в нынешней мете, однако поэкспериментировать с Ледяными двойниками все-таки стоит. Любопытно и дополнение Прихвостня «Кабала», помогающее наращивать еще больший темп в ущерб выгоды и размеру руки. В какой-то степени именно **Ледяные двойники** помогают Секрет Магу бороться с данной проблемой.


Элем Маг от EvangelionEldar

Элем Маг от EvangelionEldar

 Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалю 1/2. 1 Элементаль 2	 Магический Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке. 1 x2 3	 Пирот Предсмертный крик: возвращается в руку в виде существа 6/6 за (6). 2 Элементаль 2	 Первая стража Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его. 2 x2	 Лакей Медивы Боевой клич: наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет. 2 x2 3	 Архапатор Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды. 2 x2 3	 Петроглиф Вы разыгрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше. 2 x2
 Антимагия Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы отменяете его. 3	 Отраженная аура Секрет: когда противник разыгрывает карту заклинания, вы прикладываете на него ступень его маны. 3	 Узы маны Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы кладете в руку его копию, которая стоит (6). 3	 Интеллектуальный шар Вы берете 2 карты. 3 x2	 Смелый страж Провокация: +2 к атаке во время хода противника. 1 Элементаль 5 x2	 Превращение Превращает выбранное существо в ову 1/1. 4	 Солнечный шар Наносит 6 ед. урона. 4 x2
 Паровая туша Боевой клич: если на прошлой ходу вы разыграли элементалей, вы кладете в руку «Открытый секрет». 4 Элементаль 4 x2	 Слуга Калимоса Боевой клич: если на прошлой ходу вы разыграли элементалей, вы разыгрываете элементалей. 5 Элементаль 4 x2 5	 Вестник зарева Боевой клич: наносит 5 ед. урона, если на прошлой ходу вы разыграли элементалей. 7 Элементаль 6 x2 6	 Король-лич Провокация: в конце каждого хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти. 8 Элементаль 8 8	 Песчаный ледяной жук Боевой клич: прикладывает элементалей (за 3). Если элементалей получено «Открытый секрет», до конца матча. 9 Элементаль 5		







КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Вообще-то это даже не Секрет Маг и к тематике данного гайда эта колода относится косвенно. Впрочем, этот вариант вы можете просто взять на заметку на случай, если классический Секрет Маг вам наскучит: Элем Маг имеет что-то схожее с данным архетипом, но намного тяжелее главного героя статьи.



Основа колоды – это карты, используемые всеми сборками архетипа без исключения. У Секрет Мага традиционно очень обширная основа, как, впрочем, и у любой другой колоды Мага, но в данном случае что-то было даже исключено. Речь идет о Маге Кирина-Тора и Разносчице кристаллов, которые есть во всех сборках кроме версии от Archvoid. А поскольку именно она признается оптимальной к настоящему моменту, в основу этих двух существ было решено не добавлять, однако помнить про них вы, конечно же, должны.

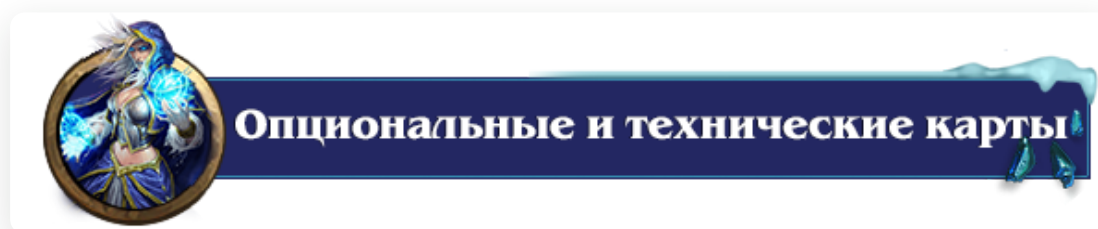
Выбрано 20 / 30 карт

1	Маназмей		2
2	Арконолог		2
2	Лакей Медива		2
2	Ледяная стрела		2
2	Петроглиф		2
2	Ученица чародея		2
3	Антимагия		2
3	Интеллект чародея		2
4	Огненный шар		2
7	Портал: Огненные Просторы		2



В глаза бросается то, что основа колоды невероятно бюджетна, здесь всего лишь одна эпическая карта (Петроглиф) и одна редкая (Антимагия), совсем нет легендарных, зато масса общих и базовых карт. Это порадует в первую очередь людей с не богатой коллекцией карт, собрать Секрет Мага очень и очень легко. Потратиться, пожалуй, стоит только на Петроглиф, но эта карта, бесспорно, стоит того, если вы хоть когда-то планируете иметь дело с Магами – ни одна колода не обходится без этого мощнейшего заклинания.

Одна карта из основы – **Портал: Огненные Просторы** – является картой приключения (Вечеринка в Каражане), однако она добавляется в коллекцию после прохождения бесплатного пролога, так что заполучить ее невероятно легко.



К основе колоды, конечно же, необходимо добавить еще карты из данного раздела, дабы завершить колоду. Опциональных и технических карт не очень много, однако они могут существенно изменить баланс колоды и ее результаты в конкретных матч-апах. Сначала вы найдете список всех опциональных и технических карт подряд с некоторыми комментариями к ним (не найдете вы только секреты, потому что о них речь пойдет в следующем разделе), а во второй части данного раздела речь пойдет о группах синергирующих карт, использующихся в разных сборках.

Болтливая книга – у Секрет Мага по умолчанию есть только один первый дроп – **Маназмей**, и порой его недостает для того, чтобы стабильно находить первый ход в партиях. Единственная приличная возможность как-то исправить проблему первого дропа – **Болтливая книга** (есть еще один, но о его плюсах и минусах позже). Преимущество Болтливой книги в том, что она не является мертвым дропом на поздних этапах игры, хотя ее непредсказуемость порой крайне неприятна (для вас или оппонента).

Чародейские стрелы – еще одна нестабильная карта, которую целесообразно брать в сборку только при наличии Архимага Антонида. Хорошо синергирует так же и с Ученицей чародея.

Дыхание Синдрагосы – пожалуй, во многом более надежное заклинание по сравнению с вышеназванным. Обладает всеми теми же преимуществами, что и **Чародейские стрелы**, только вы точно не нанесете урон по герою оппонента: это хорошо в агро матч-апах и плохо против контроля.

Прихвостень «Кабала» – казалось бы, идеальная карта для Секрет Мага, однако, увы, это не совсем так. Главный ее минус – вам просто не нужны секреты на первый ход. Вообще секреты порой слабы и к третьему, это скорее эффективная карта для поздней стадии. А вот на первый ход вы почти ничего не добьетесь, кроме осушения вашей руки. Без ресурсов Секрет Магу достаточно трудно, а источником добора немного, так что Прихвостня «Кабала» не следует брать без дополнительного перебора колоды. Вообще карта, к сожалению, достаточно слаба, пусть и позволяет вам разыграть на второй ход Лакея Медива с боевым кличем.

Пирос – те, кто играл Секрет Магом в Экспедиции в Ун'Горо, помнят, как хорош был **Пирос** против контроль колод в первую очередь. Ситуация значительно изменилась с тех пор, так как королем контроль колод стал **Казакус Жрец**. Многим излишне говорить о том, что **Казакус Жрец** сделает с вашим **Пиросом**, всего лишь два слова заставят вас передумать брать его в сборку – **Зелье безумия**.

Вулканическое зелье – вообще-то это не очень хорошая карта для темпо стратегии, поскольку она навредит и вашим существам (многим навредит слишком серьезно), так что для контроль противостояний **Вулканическое зелье** – мертвая и вредная карта в большинстве случаев. Но все меняется в агро поединках, в которых к третьему ходу Секрет Маг, вероятно, будет отставать. В мете очень много мелких угроз, все они легко умрут от **Вулканического зелья**, оппонент едва ли будет ожидать от Секрет Мага этого заклинания.

Маг Кирин-Тора – незаменимый темповый инструмент в контроль поединках, не так хороша эта карта в быстрых матч-апах, но все же поможет вам получить неплохое количество темпа. Особенно хорош **Маг Кирин-Тора** против Жреца и из-за того, что дает скачок в темпе, и из-за неудобного количества атаки.

Жуткая кудесница – эта карта, наоборот, крайне слаба в контроль поединках, особенно если это Жрец, а вот в агрессивных сияет. Хорошо сочетается с Ученицей чародея, Архимагом Антонидасом, **Йогг-Сароном** и Волшебными великанами.

Элементаль воды – в нынешней мете почти нет тяжелых оружий, так что замораживать вам будет практически нечего. Но всегда есть существа оппонента, так что **Элементаль воды** может пригодиться как продолжение вашей кривой маны. Отличные характеристики подводят разве что в матч-апе с **Казакус** Жрецом.

Разносчица кристаллов – отличная темповая карта в контроль противостояниях и на поздней стадии игры. Слаба в быстрых матч-апах из-за своей дороговизны и незначительного влияния на игровую ситуацию при розыгрыше.

Безликий призыватель – если вы хотите продолжить вашу кривую маны, **Безликий призыватель** хорош, он станет связующим звеном между пятым и седьмым дропами (**Гидра Горьких Волн** и **Костяная кобыла**), и, как и они, даст вам огромное количество характеристик. Разве что так ли оправдано использование такого большого количества дорогих дропов? Против контроль колод, конечно же, оправдано.

Архимаг Антонидас – уже многое было сказано об этом существе, что-то будет сказано и далее. Под Архимага Антонидаса необходимо подстроить вашу сборку, сам по себе он (а точнее сгенерированные им **Огненные шары**) хорош в первую очередь против оппонентов без значительных источников исцеления, которые легко зачищают стол от вражеских угроз (**Миракл Разбойник**, **Контроль Чернокнижник**, например).

Огненная глыба – простой и понятный финишер, с помощью которого часто можно достаточно неожиданно наносить летальный урон. Не очень эффективен в быстрых патч-апах и против Жреца, так как эта контроль колода очень хороша в исцелении. Просто взрывным уроном пробить Андуйна бывает проблематично, надежнее действовать от стола.

Набор пиратов (Кровожадный корсар/Капитан Южных морей + Пират Глазастик) – если вы хотите победить пиратов, нужно стать пиратом – надежная и верная логика. Отличный темповый инструмент для начальной стадии игры, разве что немного ненадежный (с Пиратом Глазастиком в руке на многое рассчитывать вы точно не сможете). Любопытно какого пирата выбрать для призыва 1/1 с рывком. С одной стороны, **Кровожадный корсар** поможет вам решить проблему малого количества первых дропов, с другой, вам не так нужен ремувал оружия в нынешней мете. А

Капитан Южных морей дает больше темпа на третий ход. Главная проблема набора пиратов в Секрет Мага – вся мета просто кишит пиратами, что значит только одно: в ней так же очень много Ползунов Голакка. Вы можете не опасаться этих зверей разве что в сборках Темпо Разбойника (хотя и там они используется, как показывает Kogometryan – читайте о его колоде Темпо Разбойника подробнее [тут](#)).

Ползун Голакка – вы уже, пожалуй, поняли, что **Ползун Голакка** очень хорош в нынешней мете. Проблема лишь в том, что у Секрет Мага уже очень много сильных вторых дропов, но как можно отказаться от столь хорошего темпового инструмента в любом агрессивном противостоянии? **Ползун Голакка**, разумеется, очень мешает вам в матч-апе с **Казакус Жрецом** и другими контроль колодами.

Служитель боли – пожалуй, лучший дополнительный источник перебора колоды в дополнение к Интеллекту чародея из всех доступных Секрет Магу (**Собиратель сокровищ**, Вайш'ирский оракул и другие).

Смоляной страж – еще одна в первую очередь анти-агро опция, которая поможет бороться за стол на начальном этапе. Создает очень мало давления на контроль колоды.

Вороватый задира – диаметрально противоположная ситуация: карта невероятно хороша против **Казакус Жреца**, но слаба в агро матч-апах. Вороватого задиру надо использовать в сборках с Архимагом Антонидасом.

Гидра Горьких Волн – этот пятый дроп в первую очередь хорош в противостоянии с Джейд Друидом, хотя и против **Казакус Жреца** эффективность 8/8 угрозы за 5 маны отрицать не стоит. Слаб в контроль поединках.

Костяная кобыла – аналогичная ситуация и с этой картой, разве что она не так плоха в быстрых матч-апах, так как, если они затянутся, может подарить вам жизненно важного провокатора.

Йогг-Сарон – красная кнопка на все случаи жизни. В первую очередь хорош тогда, когда у вас есть проигрышный медленный матч-ап, его возможно перевернуть с этим древним богом. Не так хорош, если проигрышный матч-ап быстрый, поскольку вы можете не дожить до 10 хода.

Волшебный великан – еще один утяжелитель вашей сборки, правда еще более медленный, чем **Гидра Горьких Волн**, **Костяная кобыла** или **Разносчица кристаллов**. Не так хорош против **Казакус Жреца**, как перечисленные ранее карты, но вот с других контроль противостояниях достаточно эффективен. Требуется дополнительных заклинаний в сборке для своей реализации.

Как вы могли заметить, у Секрет Мага есть два основных типа опциональных карт. Первый улучшает матч-апы с контроль колодами, второй – с агрессивными. К сожалению, очень мало карт, которые делают и то, и другое, как и окончательных сборок. Если кто-то создаст Секрет Мага, эффективного и против **Казакус Жреца**, и против Мидрейндж Охотника и Темпо Разбойника, он разрушит мету и возведет Секрет Мага на ее вершину.

А теперь, после столь утопичных рассуждений, можно поговорить о том, как сгруппировать перечисленные выше карты, дабы они лучше проявляли себя, синергируя

друг с другом. Всего можно выделить несколько подходов к дополнению Секрет Мага, почти все они утяжеляют колоду, но делают это совершенно разными способами.



Подход первый - синергия секретов

Это почти классический набор из Мага Кирин-Тора и Разносчицы кристаллов, встречающийся практически в каждом Секрет Маге. Сила этих карт раскрывается в первую очередь в матч-апе с **Казакус Жрецом**: ему будет трудно ответить на связку **Маг Кирин-Тора** + секрет на третий ход: слишком много темпа со стороны Мага, слишком неудобное своими характеристиками существо 4/3. Разносчицы кристаллов достаточно медлительны, но при этом опасны, опять же, из-за возможности принести очень много темпа, если разыграть их бесплатно.

Дополнительный темп этот хорош и во многих других медленных матч-апах, а вот с агро и мидрейндж колодами порой эти комбинации и карты будут слишком медленными. У Мага Кирин-Тора слабые характеристики, если вы отстаете, секреты против быстрых колод с дешевыми существами и малым количеством заклинаний не столь опасны, а 5/5 существо станет достаточно дешевым слишком поздно.



Подход второй - тонна характеристик

Самый очевидный и популярный способ дополнения колоды - взять существ с огромными характеристиками для средней стадии игры. В первую очередь это **Гидра Горьких Волн** и **Костяная кобыла**. Таким образом вы улучшите противостояния с Джейд Друидом, **Казакус Жрецом** и другими контроль колодами, у которых, вероятно, не найдется ответа на все ваши тяжелейшие угрозы. Часто для дополнительной защиты этих гигантов берется **Чароплет**, который отведет один точечный ремувал от ключевых существ. Минус данного подхода - слабость в быстрых противостояниях, поскольку и **Гидра Горьких Волн**, и **Костяная кобыла** стоят очень много маны, часто вы просто потеряете контроль над столом еще до того, как игра перейдет в среднюю стадию. Ну а **Гидра Горьких Волн** может стать настоящим подарком для вашего оппонента с массой мелких угроз на столе.



Подход третий - герои магии и только магии

Еще один способ дополнить колоду тяжелыми угрозами для улучшения медленных матч-апов - взять в нее Архимага Антонидаса и дешевые заклинания (или источники дешевых заклинаний), к которым относятся **Чародейские стрелы**, **Дыхание Синдрагосы**, **Жуткая кудесница**, **Узы маны** и **Вороватый задира**. Этот подход тоже хорош против контроль колод, но здесь вашей силой станет не стол, а масса взрывного урона, которым можно добить оппонента. Особенно хороши, как уже отмечалось, Вороватые задиры в матч-апе со Жрецом из-за своих неудобных для него характеристик.

Как и в прошлом случае, слабостью этого являются матч-апы с быстрыми колодами, притом ситуация еще более усугубляется: **Костяная кобыла** хотя бы могла дать вам жизненно важную провокацию, а вот **Архимаг Антонидас** часто будет слишком медленным и неповоротливым, как и большинство синергирующих с ним карт. Правда, есть и исключения: **Дыхание Синдрагосы**, **Жуткая кудесница** и **Чародейские стрелы** - неплохие анти-агро карты.



Подход четвертый - альтернативная синергия заклинаний

Представлен в первую очередь набором из трех карт – пара Волшебных великанов и Йогг-Сарон. Для того, чтобы реализовать этих существ, требуется чуть больше заклинаний, чем обычно, и чуть больше добора, чем обычно. А еще, конечно же, время. В контроле матч-апов его будет предостаточно, а вот в агрессивных не всегда. Волшебные великаны – своеобразная альтернатива Разносчицам кристаллов, только они еще медленнее, но и опаснее. Эти угрозы 8/8 не особенно хороши против Казакуса Жреца, они, вероятно, станут достаточно дешевыми уже тогда, когда тот найдет своего рыцаря смерти и играючи расправится с ними. Зато Волшебные великаны идеальны против Джейд Друида или других контролеров колод. Йогг-Сарон – ваша красная кнопка, стоит вам только дожить до 10 хода и найти это существо, так шансы появятся в любом матч-апе, даже если до этого ситуация была плачевной.



Подход пятый – агро не пройдет

Секрет Магу доступны и многочисленные анти-агро опции, порой очень актуальные в нынешней мете. Сюда можно отнести Ползунов Голакка, Вулканическое зелье, Дыхание Синдрагосы, Смоляного стража, Жуткую кудесницу, а еще набор пиратов, который поможет вам бороться за стол на раннем этапе. Едва ли в сборку уместятся все эти карты, но какие-то из них взять, возможно, стоит, если на вашем пути встречаются Мидрейндж Охотник, Токен Шаман, Темпо Разбойник и другие.



Подход шестой – для самых отчаянных

Скорее фановая комбинация для любителей необычных колод и подходов. Взяв ее, вы создадите своеобразного Берн Мага. В первую очередь вам нужен Охотник Хеминг, а еще пара Огненных глыб. Еще в вашей колоде должны быть Огненные шары и Порталы: Огненные Просторы, а все остальные карты, что очень важно, должны находиться в диапазоне стоимости от 0 до 3 кристаллов маны. Так, когда вы разыграете Охотника Хеминга, в вашей колоде останется только взрывной урон, который вы должны методично отправлять в лицо вашего оппонента, пока тот не умрет. Рекомендуется взять в сборку больше добора и Ледяные глыбы.



Секреты, разумеется, очень важная составляющая Секрет Мага, что ясно даже из названия. Хотя, честно говоря, сами секреты Мага зачастую не так уж и сильны, их не очень много, обыграть их порой легко, многие слишком ситуативны. Но зато очень хороша синергия вокруг этих секретов: Арканолог, Лакей Медива, Маг Кирин-Тора и другие, во многом именно благодаря этим картам и существует Секрет Маг, а иначе игрокам пришлось бы довольствоваться Темпо Магом без синергии секретов.

В данном разделе читателю предлагается ознакомиться с каждым секретом Мага в реалиях нынешней меты, а затем речь пойдет о том, сколько их должно быть в Секрет Маге для максимально эффективной реализации синергий.

Антимагия – пожалуй, самый сильный темповый секрет класса, используемый во всех сборках архетипа в количестве двух копий. Именно Антимагию оппоненту порой очень неудобно обыграть, но речь в первую очередь идет о контроле колодах, агрессивные же более ориентированы на существ, а заклинаний у них может быть очень мало. Впрочем, **Антимагия** может быть хороша в любом матч-апе, но может и нет. Главная проблема этого секрета – Монетка, грамотный оппонент всегда будет стараться оставить ее для того, чтобы ответить на предположительную Антимагию, вашей же задачей станет выманивание Монетки из руки до того, как вы разыграете описываемый секрет. Помимо Монетки есть и некоторые классовые заклинания, очень эффективные против Антимагии. В первую очередь речь идет о почти любом заклинании за 3 и менее кристаллов маны, ведь оппонент просто не потеряет достаточное количества темпа. Впрочем, порой вы не будете против заблокировать и что-то дешевое. У многих классов есть идеальные заклинания для ответа на Антимагию, у **Казакус** Жреца это, например, **Немота** или **Зелье безумия**.

Отраженная сущность – раньше классическим набором секретов была пара Антимагий и пара Отраженных сущностей, однако прямо сейчас последний секрет значительно теряет свои позиции. Связано это в первую очередь с состоянием меты, в ней очень мало мощных и опасных существ, которых вы хотели бы скопировать. Почти все архетипы играют Огневичков, мелких пиратов и других дешевых существ с боевым кличем, копировать их – неблагодарное занятие, вы только потеряете в темпе, но не выиграете. Даже **Казакус** Жрец не обладает особенно хорошими существами, которых вы могли бы скопировать, аналогично и Джейд Друид силен Нефритовыми големами, а вызывающие их существа зачастую достаточно слабы. Что уж говорить об агро колодах, переполненных первыми дропами.

Зелье превращения – этот секрет в принципе очень схож по механике с Отраженной сущностью, как и многие другие секреты Мага, и все они страдают от одного и того же: в мете слишком много слабых и мелких существ. Нет особого смысла превращать Огневичка 1/2 в овцу 1/1. Охотник вам еще и спасибо скажет, так как овца является зверем. В мете очень мало колод с каким-то ключевым большим существом, нейтрализовав которое, вы выиграете партию. Вы не встретите **Малигос** Друида, ОТК Воина, очень редко встретите Квест Мага, Контроль Паладина или Контроль Воина. И даже в этих матч-апах оппоненты зачастую способны обыграть **Зелье превращения**, выставив предварительно какое-то слабое существо.

Ледяная глыба – главное преимущество этого секрета даже не в его действии, а в его долговечности. Разыграв Ледяную глыбу в начале партии, вы очень долго можете не беспокоиться о том, что **Лакеев Медива** трудно реализовать. Сама по себе **Ледяная глыба** не дает вам преимущества в темпе, что очень плохо для Секрета Мага, однако она хороша под конец партии, когда один лишний ход может решить исход партии. Особенно действенно это, если у вас в сборке есть чуть больше обычного источников взрывного урона (**Огненная глыба**, **Архимаг Антонидас**).

Ледяная преграда – пожалуй, самый слабый секрет для данного архетипа, способный только выиграть вам чуть-чуть время (обычно меньше, чем **Ледяная глыба**) и запутать оппонента, вынуждая его обыгрывать более ожидаемые секреты (Антимагию и Отраженную сущность). Этим же, кстати, хороша и **Ледяная глыба**. Ледяную преграду оставьте другим архетипам класса помедленнее.

Ледяные двойники – еще один секрет, взаимодействующий с разыгрываемым оппонентом существом. Как и все предшествующие ему, страдает от той же ситуации в мете: слишком много мелких существ. Едва ли так хороши в вашей руке будет пара пиратов или Огневичков. **Ледяные двойники** вообще не являются темповым секретом, он работает как источник дополнительной выгоды. Пожалуй, есть источники дополнительной выгоды и постабильнее, но и у этого есть свои плюсы. Например, никто не ждет Ледяных двойников, а вы можете найти необычные комбинации с вашей колодой. Еще один плюс – вы сможете извлечь выгоду из боевых ключей скопированных существ, в то время как **Отраженная сущность** очень плохо работает с существами с этой механикой.

Обращение в пар – этот секрет никогда не использовался ни одним серьезным и конкурентоспособным архетипом Мага за всю историю Hearthstone. Многие, конечно, пробовали, но ни у кого не получалось стабильно извлекать много выгоды из Обращения в пар. Слишком уж этот секрет ситуативен. Безусловно, в некоторых ситуациях он просто бесценен, но вот в большинстве случаев вы уничтожите что-то безумно слабое. Добавьте сюда уже не раз упомянутую в разделе проблему огромного количества мелких существ в мете, чтобы ощутить всю слабость Обращения в пар.

Узы маны – еще один секрет, не дающий вам преимущества по темпу. Он же страдает и от Монетки, и от слабых и малоэффективных дешевых заклинаний. Зато **Узы маны** хорошо синергируют с Архимагом Антонидасом. Он, собственно, и является единственной причиной, по которой Узам маны вообще можно дать право на существование.

Чароплет – этот секрет никогда не был популярен, однако в год Мамонта кое-что поменялось. Ранее основной причиной играть **Чароплет** был матч-ап с Паладинами, все они использовали только два заклинания с выбором цели-существа – это **Печать королей** и **Гребнистый скакун**. Разыграв **Чароплет** против Паладина, вы фактически поставите ему шах и мат, от баффов существ ему придется просто отказаться, если он не хочет подарить вам один. Беда в том, что Паладинов сейчас не очень много, это второй с конца по популярности класс в патче 9.1 на сегодняшний день. Еще одна причина использовать **Чароплет** – защита ваших ключевых существ от точечных ремувалов (в первую очередь это **Архимаг Антонидас**, **Гидра Горьких Волн** и **Костяная кобыла**). Это актуально по большей части в контроль матч-апах, а самый часто встречаемый контроль противник – **Казакус Жрец**. Да, вы можете выиграть партию, если не дадите Слову Тьмы: Смерть достигнуть своей цели, но этого же эффекта добьется и **Антимагия**, только она еще защитит от Зелья драконьего огня или другого не точечного заклинания. **Казакус Жрец** может обыграть и тот, и другой секрет все теми же невероятно неприятными для Секрет Мага Немотой, Зельем безумия, Божественной карой, Словом Тьмы: Боль. По итогу **Чароплет** мало чем лучше Антимагии, однако порой вы так сильно хотите помешать оппоненту использовать заклинания так, как ему надо, что берете в сборку и две Антимагии, и одну копию **Чароплета**. В этом может быть смысл, опять же, при правильной сборке.



Вопрос: сколько секретов должно быть в моей колоде?

Ответ: все зависит от вашей колоды в первую очередь. Если у вас, как и у Archvoid, версия без Магов Кирин-Тора и Разносчиц кристаллов, то вполне хватит трех. Но тогда важно взять в сборку одну Ледяную глыбу, иначе вам будет трудно реализовывать Лакеев Медива. Во всех остальных версиях используется как минимум четыре секрета, а максимальное их количество – пять. Впрочем, как было сказано в начале, секреты сами по себе порой не очень хороши, так что брать целых пять штук – затея, возможно, не самая удачная.

Вопрос: какие секреты все-таки взять в мою сборку?

Ответ: а здесь уже все достаточно трудно. Неизменны лишь пара Антимагий, а вот далее начинается свобода творчества. Основной смысл секретов именно в том, что это секреты, простите за тавтологию. Противник не знает, что это, и основная польза заключается именно в его незнании. Он нервничает, сомневается, принимает неправильные решения, обыгрывает или не обыгрывает те или иные секреты. По крайней мере так должно быть. Элемент неожиданности – ваше главное оружие, пользуйтесь им, старайтесь наказать вашего оппонента за неправильные ходы, за обыгрывание не тех секретов. Так, у вас в сборке могут появиться и достаточно неожиданные *Узы маны*, и *Ледяные двойники*, и даже *Обращение* в пар (пожалуй, *Обращение* в пар все-таки не стоит брать). Если вы чувствуете, что их никто и никогда не обыгрывает, наказывайте за это ваших неосмотрительных противников! В этом плане очень хорош *Чароплет* из-за своего специфического условия активации, многие принимают его за Ледяную глыбу и перестают беспокоиться о вашем секрете. Другие секреты, к сожалению, не могут похвастаться разнообразием в плане их обыгрывания, оппоненту нужно сделать лишь три вещи: поставить существо, прочитать заклинание и атаковать вашего героя. Так он обыграет 7 секретов из 9.

Следует так же отметить, что очень многое зависит от ранга, на котором вы играете. На низких рангах оппоненты будут значительно чаще допускать ошибки при обыгрывании секретов, кто-то просто не будет знать их всех, кому-то не будет хватать опыта в этом

деле. В легенде же вы редко встретите неопытного игрока, так что там удивить кого-то будет труднее. Впрочем, ошибаться свойственно человеку, каким бы опытным он ни был. Даже профессионалы способны на это, несмотря на невероятное количество опыта.



Начинается первый раздел, непосредственно связанный с действиями внутри игры. И здесь необходимо вновь обратить внимание читателя на то, о какой сборке в первую очередь пойдет речь, поскольку все они достаточно отличаются между собой, чтобы между ними появились какие-то расхождения и на стадии выбора карт, и в матч-апах. Говорить о каком-то универсальном и усредненном Секрет Маге достаточно трудно, в первую очередь речь пойдет о сборке от Архvoid. В данном разделе, впрочем, будет сказано пару слов и о Маге Кирин-Тора, которого этот игрок не взял в свою версию, однако вы вполне можете дополнить колоду этим третьим дропом. Будут ситуации, когда можно оставить в стартовой руке Мага Кирин-Тора.

В целом выбирать карты для старта за Секрет Мага не так уж и трудно, если понять определенную логику и ваши цели. Во-первых, как любая темповая колода, Секрет Маг ищет хорошую кривую маны для старта, в идеале он должен максимально реализовывать каждый кристалл маны в первые ходы, выставляя мощнейших существ и читая эффективнейшие заклинания. Следует учитывать и Монетку как отличный способ сглаживания вашей кривой маны, так вы можете оставить в руке два первых дропа, чего без Монетки делать не стоит практически никогда. Во-вторых, вы должны понимать, какие существа эффективны в определенных матч-апах. Например, [Ученица чародея](#) не очень эффективна в быстрых противостояниях, ее очень легко убить, а [Лакей Медива](#) и [Ползун Голакка](#), наоборот, не так хороши в медленных матч-апах. В быстрых часто полезным бывает [Петроглиф](#) и, конечно, [Вулканическое зелье](#), а в медленных - [Интеллект чародея](#). Интересная ситуация с Ледяной стрелой, это заклинание хорошо синергирует с Маназмеем и Ученицей чародея, но порой его можно оставлять и без них в быстрых противостояниях.

Дабы читателю не пришлось каждый раз вычленять нужную информацию из абзаца выше, ниже вам предлагается ознакомиться с приоритетом карт для начальной стадии игры против каждого класса. Принципиально важно распределение архетипов внутри класса в нынешней мете и знание типовых сборок, все это, разумеется, учитывается в рекомендациях по муллигану.



Воин: Маназмей, Ползун Голакка, Арканолог – агрессивный муллиган в поисках этих карт. С данными картами и/или Монеткой можно оставить Вулканическое зелье, Петроглиф, Ледяную стрелу, Лакея Медива.

Паладин: Маназмей, Арканолог, Петроглиф, Ледяная стрела – оставлять всегда, агрессивно муллиганить в их поиске. Ученицу чародея можно оставить в руке при наличии Ледяной стрелы и 1-2 ходов.

Охотник: Маназмей, Ползун Голакка, Арканолог, Вулканическое зелье – агрессивный муллиган в поисках этих карт. С этими картами и/или Монеткой можно оставить Петроглиф, Болтливую книгу, Ледяную стрелу.

Разбойник: Маназмей, Ползун Голакка, Арканолог, Вулканическое зелье – агрессивный муллиган в поисках этих карт. С этими картами и/или Монеткой можно оставить Петроглиф.

Шаман: Маназмей, Ползун Голакка, Арканолог, Вулканическое зелье, Ледяная стрела – агрессивный муллиган в поисках этих карт. С этими картами и/или Монеткой можно оставить Петроглиф, Лакея Медива, Болтливую книгу.

Друид: Маназмей, Арканолог, Ученица чародея, Болтливая книга – оставлять всегда. Интеллект чародея оставлять с хорошими 1-2 ходами или с Ученицей чародея. Также с хорошей рукой можно задуматься о Служителе боли. О Петроглифе – если есть Маназмей или Ученица чародея и Монетка.

Маг: Болтливая книга, Маназмей, Ученица чародея, Арканолог – оставлять всегда. Интеллект чародея – с хорошими 1-2 ходами или Монеткой. Ледяную стрелу и Петроглиф можно оставить при наличии Маназмея или Ученицы чародея и Монетки.

Жрец: Маназмей, Арканолог, Ученица чародея, Болтливая книга – оставлять всегда. Интеллект чародея оставлять с хорошими 1-2 ходами или с Ученицей чародея. Петроглиф можно оставить при наличии Маназмея или Ученицы чародея с Монеткой.

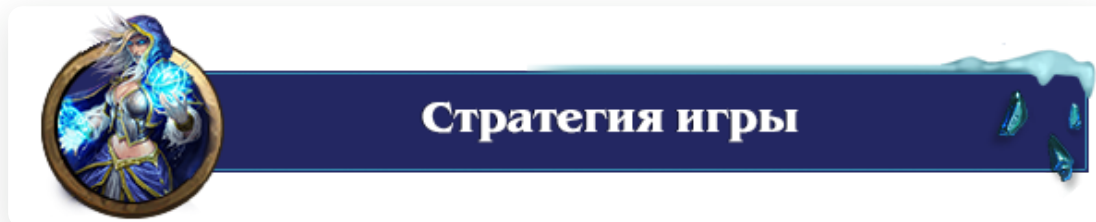
Чернокнижник: Маназмей, Арканолог, Ученица чародея – оставлять всегда. Интеллект чародея и Петроглиф оставлять с Маназмеем или Ученицей чародея. Служителя боли при наличии хороших 1-2 ходов.

Вопрос: если у меня сборка не от Archvoid, что мне муллиганить?

Ответ: все достаточно просто, ведь значимых для муллигана различий между разными Секрет Магами не так уж и много. Естественно, если у вас нет Ползуна Голакки и

Вулканического зелья, оставить их и искать вы не сможете. Тогда вам, возможно, будет куда резоннее оставлять в качестве второго дропа Лакея Медива, Петроглиф и Ледяную стрелу в агрессивных матч-апах (Воин, Паладин, Охотник, Разбойник, Шаман, Маг).

Если у вас есть Маг Кирин-Тора, вы можете оставлять ее в стартовой руке при наличии Арканолога в медленных матч-апах (Друид, Жрец, Чернокнижник) всегда, а в агрессивных только при наличии еще и хорошего первого хода.



Традиционно данный раздел начинается с определения плана на игру описываемого архетипа, у Секрет Мага ситуация достаточно интересная. Ваш план на игру зависит от двух основных факторов: первый – скорость вашего оппонента, второй – его способности к исцелению. Всего может быть три разных типа оппонента, которые и будут определять ваши планы.

Тип первый - оппонент быстрее вас (Темпо Разбойник, Пират Воин, Мидрейндж Охотник, Токен Шаман, Агро Друид, Зоолок, Мурлок Паладин). В этом случае противник, вероятно, не будет обладать хоть какими-то способностями к исцелению, так как это агрессивная колода. Исключение составляет только Пират Воин с его силой героя, подробнее о специфике этого матч-апа вы прочитаете в соответствующем разделе. Итак, если ваш противник способен легко опередить вас по темпу в начале, вы должны будете играть от обороны, по крайней мере по началу. Секрет Маг не очень хорош в этом амплуа, если в его сборке нет Ползунов Голакка и других защитных инструментов. Ваша надежда в данном матч-апе заключается в так называемом «tempo swing'e», что можно перевести как скачок по темпу, переворот игровой ситуации. Вы вынуждены будете отбиваться, но просто защиты недостаточно для победы, рано или поздно (лучше рано) необходимо будет не только зачистить стол противника, но и выставить ваши угрозы одновременно – так вы совершите «tempo swing». После этого владение столом перейдет под ваш контроль, и вы сможете нанести необходимые 30 единиц урона оппоненту. Разумеется, очень важно в процессе нападения не умереть от взрывного урона противника, здесь вам могут помочь редкие провокаторы (Зеркальные копии, существо с Портала: Огненные Просторы, Смоляной страж), Ледяная преграда и более-менее высокий запас здоровья. Многое будет зависеть и от оппонента – какие-то способны наносить много урона и без стола (Охотник, Пират Воин), а какие-то не очень хороши в данном амплуа (Токен Шаман, Мурлок Паладин, Зоолок).

Какие же карты помогут Секрет Магу совершить tempo swing? Самое простое – Портал: Огненные Просторы, правда у вас не всегда будет получаться находить достаточно хорошее существо, а 5 единиц урона не всегда будет хватать. Помочь могут комбинации нескольких заклинаний с вашей Ученицей чародея, а еще Маг Кирин-Тора с секретом, Ползун Голакка и что-то полученное с Петроглифа.

Второй тип - оппонент медленнее вас и у него нет большого количества исцеления (Джейд Друид, Контроль Чернокнижник, Контроль Маг, Миракл Разбойник,

Квест Маг). Это, пожалуй, самый простой тип оппонентов, в поединке с которыми вы, вероятно, сможете захватить стол с первых ходов, а потом, даже если контроль стола перейдет в руки противнику, его можно будет добить массой доступного вам взрывного урона. Как раз в этом и сила Секрет Мага – этот архетип очень хорош в нанесении урона из руки, ему порой хватает всего лишь незначительных угроз на столе, чтобы грозить «леталом». В данных матч-апах как правило очень хороши и ваши секреты, и другие темповые инструменты.

Третий тип - оппонент медленнее вас и у него есть значительное количество исцеления (Кзакус Жрец, Биг Жрец). В этом случае вам приходится труднее, так как единственный надежный способ победить – давить со стола от начала и до конца, если же вы в какой-то момент отпустите преимущество, добить оппонента может не представиться возможности из-за доступного ему исцеления. Это, впрочем, может быть актуально и в некоторых матч-апах из второго типа, если вдруг во вражеских сборках будет чуть больше ожидаемого количества исцеления.

Важно отметить, что описываемые здесь типы относительно условны, ведь многое будет зависеть не только от матч-апа, но и от стадии муллигана, стартовых карт (как ваших, так и вашего оппонента). Будут случаи, когда вы убьете агрессивного оппонента взрывным уроном из руки, не имея на столе ничего, будут и случаи, когда контроль колоды начнут партию намного удачнее, чем вы, и закрепятся на столе. Ваша задача – понимать все важные аспекты и находить приемлемый способ победы в конкретной партии, обдумывать каждое ваше действие, задаваясь вопросом: «сделает ли меня этот ход ближе к победе или нет?». Порой важно совершать только те ходы, которые помогут вам победить, а не те, которые помогут вам не проиграть. Это актуально не только при игре за Секрет Мага.

Главный герой статьи – многообразный и вариативный архетип, играть которым иногда бывает очень трудно. По крайней мере трудно порой бывает четко определить, какой ход оптимален, какую опцию выбрать и так далее. Трудности могут возникнуть, например, при выборе заклинания с Петроглифа (об этом подробнее в следующем разделе) или при выборе размен/атака по вражескому герою. В идеале вы вообще не должны размениваться вашими существами, так как у Секрет Мага в принципе их не очень-то и много, то есть каждое на вес золота. Вместо этого от вражеских существ лучше всего избавляться вашими точечными ремувалами, ведь они хороши не только как взрывной урон по вражескому герою.



В этой игровой ситуации вы, конечно, можете разыграть Ледяную глыбу, дабы смутить вашего оппонента и заставить обыгрывать сразу два секрета. Но поскольку никакой пользы она вам сейчас не принесет, да и едва ли в следующие два хода вообще пригодится, вы можете оставить ее в руке до тех пор, пока ваш нынешний секрет (**Отраженная сущность**) не будет активирован. Так вы явно дадите вашему оппоненту понять, что в вашей руке была еще одна копия Отраженной сущности, которую вы не могли разыграть одновременно с первой.



Многие игроки инстинктивно совершат доступный в данной ситуации размен, но что он вам даст? 2/3 и 2/2 – одинаковые характеристики в данном матч-апе, никаких баффов от самого «дефолтного» Джейд Друида ожидать не приходится. Пусть оппонент совершает размен 1/1 в 1/1, а вы нанесете лишнюю единицу урона, которая вполне может оказаться решающей в будущем.

Но и здесь бывают исключения. Порой взрывного урона у вас не будет, порой его вы захотите сохранить для вражеского героя (это актуально чаще всего лишь тогда, когда вы ожидаете какой-то AoE ремувал от оппонента, то есть выставлять какие-либо угрозы дополнительно и беречь уже имеющиеся – бессмысленно), тогда можно пожертвовать и одним вашим существом, дабы сохранить другое поопаснее. В остальных ситуациях вам редко необходимо размениваться, куда выгоднее будет играть агрессивно. Ведь чем меньше у вашего оппонента здоровья, тем больше он будет бояться взрывного урона в вашей руке. А это в свою очередь помешает ему реализовать свой план на игру, ему придется совершать невыгодные размены, тратить ресурсы для нейтрализации даже самых мелких угроз, судорожно искать хоть какие-то источники защиты.


С другой стороны, Секрет Маг – любопытный архетип в том плане, что он не похож на агрессивные колоды, несмотря на то, что способен играть в этом стиле. Аналогично Секрет Маг может играть и медленно, вести размеренную битву ресурсов и выгоды, обыгрывая даже контроль колоды в долгосрочной перспективе, вплоть до стадии усталости. В этом, конечно же, очень будут помогать ваши тяжелые инструменты, какими бы они ни были: [Портал: Огненные Просторы](#), Волшебные великаны или Костяные кобылы, [Архимаг Антонидас](#). Вы не всегда должны спешить как можно быстрее уничтожить вашего оппонента, однако важно по крайней мере всегда проявлять инициативу и действовать первым номером. Так, отнимая даже по незначительному количеству здоровья и выманивая все ресурсы оппонента, вы рано или поздно осушите руку вашего противника, тогда-то закрепившиеся на столе даже незначительные ваши угрозы смогут нанести достаточное количество урона, чтобы привести вражеского героя к критической отметке. А она бывает разной в зависимости от вашей руки. Максимум Секрет Маг может нанести очень много урона своими заклинаниями с помощью двух [Петроглифов](#), но чаще всего максимум – 15 единиц (два Огненных шара + [Ледяная стрела/Лакей Медива](#)).


Если игра зайдет в позднюю стадию, очень полезно будет почаще использовать силу героя – постоянный источник урона. Это, конечно, не [Верный выстрел](#) Охотника, но тоже грозное оружие, которым к тому же можно эффективно контролировать стол.


Есть еще несколько важных элементов геймплея Секрет Мага, которые следует отметить в данном разделе. Обо всех них можно рассказать относительно кратко:




Обращайте внимание на последовательность ваших действий. Сначала определите, что именно вы хотите сделать в этот ход за доступное вам количество маны, а потом решите, что надо сделать сначала, а что позже. В начале, например, лучше добирать карты, дабы получить дополнительные опции. А еще до прочтения заклинаний лучше поставить на стол Маназмея или Ученицу чародея. Если вы добираете карты и [Арканологом](#), и Интеллектом чародея в один ход, сначала делайте это с помощью [Арканолога](#).

 Не забывайте о специфике ваших секретов, об их сильных и слабых сторонах. Не играйте их наобум, а старайтесь «законстрировать» типовой ход оппонента. Например, Антимагию идеально разыграть тогда, когда Джейд Друид только-только достигнет 10 кристаллов маны, дабы не дать ему разыграть **Тотальное заражение**. Нужно аккуратнее играть Отраженную сущность в матч-апах против колод с Вестниками рока, так как этот второй дроп зачистит ваш стол, если скопируется данным секретом. Помните и о том, что секреты не работают в ваш ход: например, если вы получите урон от усталости в начале хода, **Ледяная глыба** вас не спасет от смерти.

 Планируйте ваши ходы наперед, но не только с учетом имеющихся в вашей руке карт, но и с учетом еще не появившихся в ней. Дело в том, что в колоде Секрет Мага очень много карт, наносящих прямой урон из руки: **Ледяная стрела**, **Лакей Медива**, **Огненный шар**, Потрал: Огненные просторы, зачастую и **Петроглиф**. Это значит, что вы часто можете рассчитывать на высокий шанс «топдека» наносящей урон карты. Так вы можете запланировать потенциальное нанесение летального урона в течение 2-3 ходов, даже не имея пока что в руке нужных ресурсов. Иногда это полезно делать, особенно если текущая игровая ситуация не очень обнадеживающая.

 Постарайтесь обращать внимание на руку вашего оппонента – анализируйте, что в ней есть, чего в ней нет. Самое элементарное: наличие там Монетки, которая накажет вас за использование Антимагии, или наличие 1/2 элементаля от Огневичка или Пирата Глазастика, которые накажут вас за использование Отраженной сущности.

 Секреты – идеальный инструмент блефа и обмана, доступный вашему архетипу как никакому другому в игре. Старайтесь запутать оппонента, заставить его обыгрывать не активный сейчас секрет. Но, конечно же, мало вынудить противника ошибиться, нужно еще и наказать его за эти ошибки.



Есть и другие способы обмануть вашего оппонента, не связанные с секретами. Например, в этом игровом моменте Секрет Маг только использовал **Фолиант заговорщика**. Кроме того, в его руке с первого хода находится **Йогг-Сарон** (для оппонента это какая-то карта, которую вы очень долго не разыгрываете). Вы могли бы не делать ничего и играть дальше, ожидая прихода в руку нужных ресурсов. Но в данном случае можно использовать эмоцию «приветствие», которая намерит противнику, что в вашей руке есть **Огненная глыба**, полученная с Фолианта заговорщика или находящаяся там со старта игры. Так Шаман будет вынужден восстанавливать свое здоровье, если у него есть какие-то способы сделать это, то есть совершать не самые темповые и эффективные ходы несмотря на то, что фактической угрозы умереть на следующий ход у него нет (сборка без Огненной глыбы, и оба **Петроглифа** уже использованы). Плохие манеры в игре, конечно же, ее не красят, но когда они помогают вам победить, это оправданно



Не играйте карты просто так, потому что вы можете. Например, это касается **Отраженной сущности**: без существ на противоположной половине стола, оружия и существ с рывком ваши провокаторы совершенно бесполезны. Приберегите эту карту до лучших времен, например, когда ею можно будет усилить **Маназмея** или защитить что-то от реальной и уже разыгранной угрозы. Аналогично не наносите взрывной урон заклинаниями по герою врага тогда, когда вы точно сможете сделать это на следующий ход.



Следите за тем, что осталось в вашей колоде и колоде вашего оппонента. Это значительно поможет вам строить прогнозы, оценивать ваши шансы и так далее.



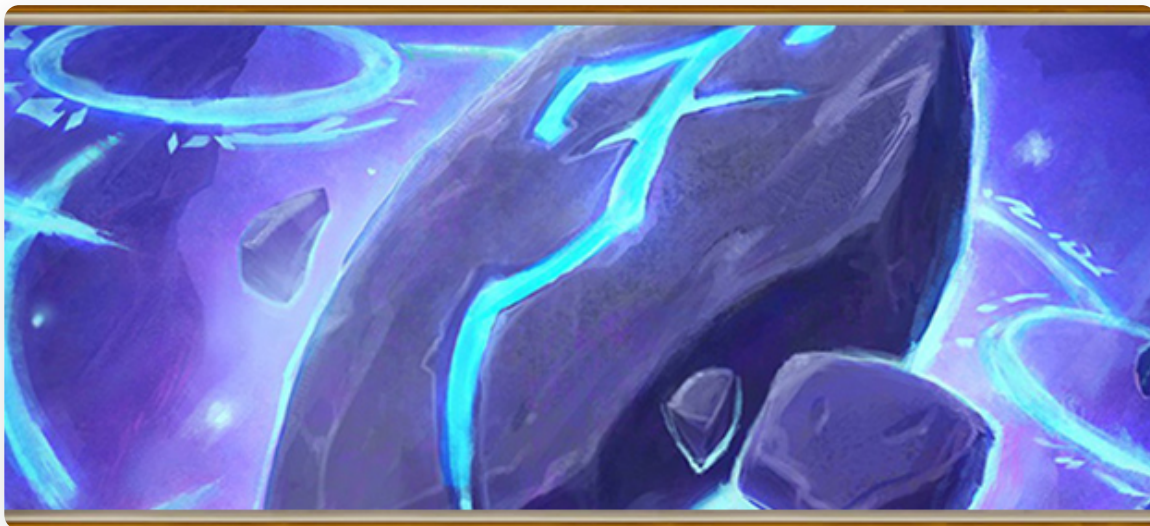
У Секрета Мага есть несколько карт со случайным эффектом. Большая их часть работает с коллекцией заклинаний класса, но есть и исключения. Далее вы найдете полезную информацию о каждой карте Секрета Мага со случайным эффектом, дабы знать, как правильно ими пользоваться.

↔ **Болтливая книга** ↔

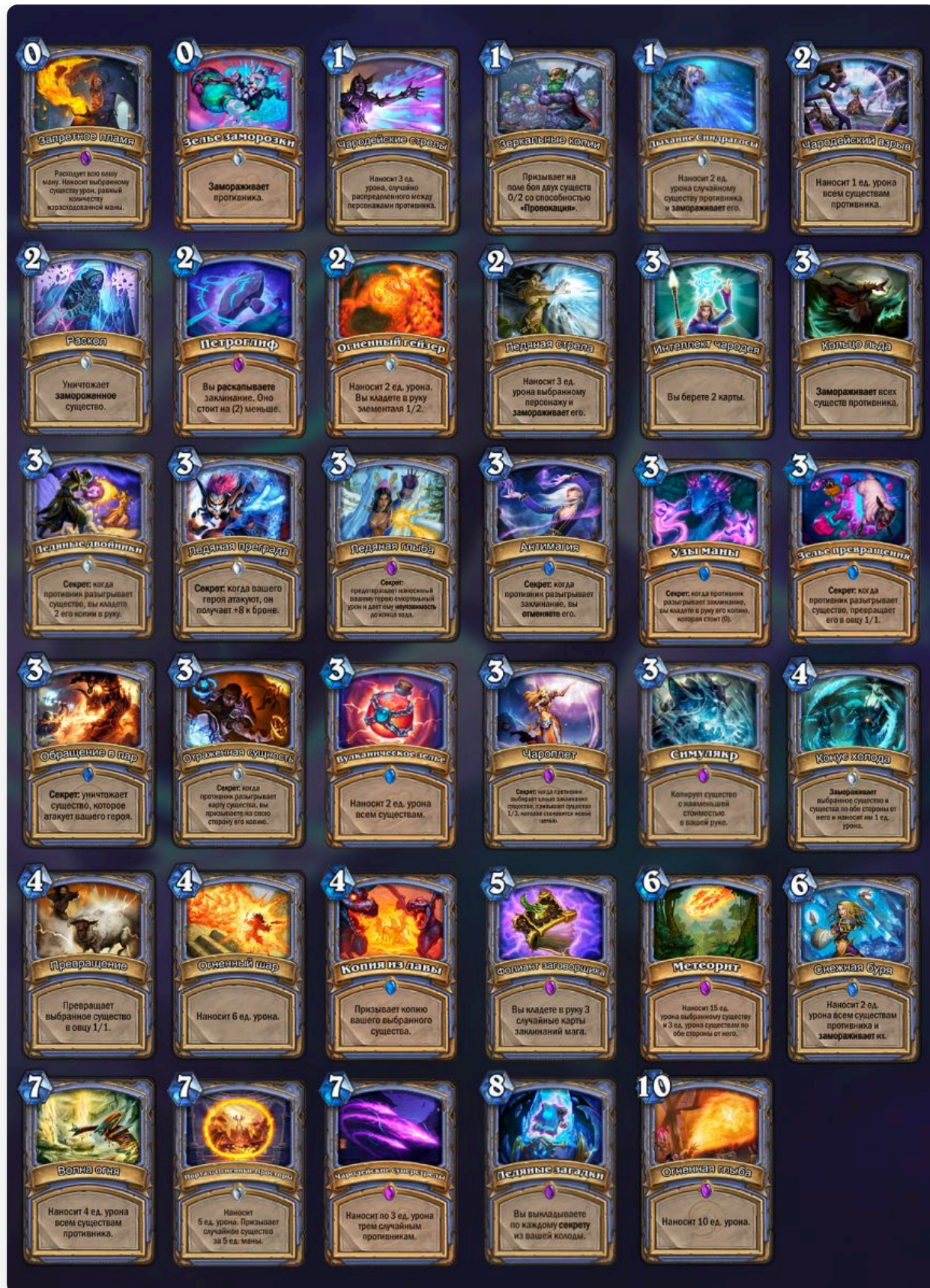
Болтливая книга – всего в коллекции у Мага есть 36 заклинаний, но получить в игре можно лишь 35 штук (легендарная задача недоступна для генерации каким-либо случайным эффектом). Соответственно, шанс найти конкретное заклинание с Болтливой книги равен 1 к 35 или 2,8%. Средняя стоимость заклинаний Мага – 3,5 кристалла маны, чаще всего вы найдете заклинание за 3 кристалла, и это будет, скорее всего, какой-то секрет. Важно отметить, что вы можете получить 8 заклинаний, наносящих урон по вражескому герою (учитывается и **Петроглиф**, с которого можно с высокой вероятностью найти взрывной урон), правда некоторые источники урона будут достаточно нестабильными, например, **Чародейские стрелы**.

❧ Петроглиф ❧

Петроглиф – как и Болтливая книга, работает с коллекцией в 35 заклинаний. Найти конкретное вы можете с шансом в 8.5%. Следует отметить, что из-за удешевления полученного заклинания на 2 кристалла маны выгоднее всего выбирать опции за 2 кристалла и больше, дабы извлекать максимум выгоды. Вы можете раскопать с Петроглифа другой Петроглиф, чтобы и перевыбрать заклинание бесплатно, и активировать синергию с Маназмеем/Архимагом Антонидасом/Йогг-Сароном/Волшебным великаном.



На следующей картинке вы найдете все доступные для генерации заклинания Мага в дополнении Рыцари Ледяного Трона.



Портал: Огненные Просторы

Портал: Огненные Просторы – призывает случайный пятый дроп на вашу половину стола. Здесь вы сможете прочитать всю важную информацию о доступных в настоящий

момент пятых дропах в Стандартном режиме, а также найти еще много чего интересного о коллекции существ.

Всего вы можете получить 86 разных существ с Портала: Водоворот, скорее всего они будут обладать характеристиками 5/5 или 4/4. Шанс найти рывок с Портала: Огненные Просторы равен 3,5%, провокацию – 14%. Это достаточно значительные цифры, чтобы порой в трудных ситуациях играть от данных вероятностей с мыслью «или я нахожу рывок/провокацию с Портала, или проигрываю». Важно отметить, что вы должны постараться использовать [Портал: Огненные Просторы](#) до того, как разыграете другие ваши заклинания (из-за шанса получить Лиру Осколок Солнца, Алого маназмея и Халлазила Перерожденного), но после розыгрыша существ, поскольку с шансом в 1,1% вы можете получить Алчного наемника, который испортит ваши планы. Есть несколько очень неприятных существ, которые можно получить с Портала: Огненные Просторы ([Подрывница](#) или [Поганище](#), например), однако игра стоит свеч, ведь и отличных вариантов среди пятых дропов очень много.

✧ Йогг-Сарон ✧

Йогг-Сарон – бог рандома почти никак не управляем вами. Все, что вы можете – это вовремя выставить его. Делать это стоит тогда, когда на столе есть большое количество существ, лучше вражеских. Чем их больше, тем выше вероятность, что **Йогг-Сарон** сделает свою работу. Вы можете ставить его в трудных ситуациях на десятый ход в любом случае, даже если за партию было разыграно незначительное количество заклинаний. Хотя, конечно же, чем их больше, тем лучше.



Данный раздел базируется на последних и актуальных мета-отчетах, из которых берутся данные о распространенности архетипов всех классов и их типовых сборках. Поскольку есть очень много способов собрать Секрет Мага, значительно разнятся его показатели в конкретных поединках, поэтому вы не найдете утверждений о том, выгодный ли конкретный матч-ап для Секрет Мага или нет – все зависит от сборки. Подробнее об этом читайте выше в разделах о сборках, основных и опциональных картах Секрет Мага.



Воин

Пират Воин – единственный распространенный в нынешней мете архетип данного класса. Обычно драться с ним Секрет Магу было очень трудно из-за пресловутой

Огненной секиры, которая играючи расправлялась с любыми угрозами Джайны в начальной стадии игры. Теперь, когда это оружие ослабло, Пират Воин стал медленнее, и бороться с ним герою данной статьи стало куда проще: [Огненная секира](#) отныне не такая проблема, порой ее даже нет в сборках Воина.

Это тот самый единственный агрессивный матч-ап, в котором вы едва ли можете рассчитывать на победы не от стола, вам мешает сила героя Гарроша. Захватить стол в какой-то момент, защититься от атак оружия провокаторами и продавить оппонента существами со стола – чуть ли не единственный сценарий победы. В качестве провокаторов особенно хороши [Зеркальные копии](#), они «впитают» в себя два удара, их не обойти одним Разрушителем чар в отличие от всех других защитных существ. В данном матч-апе также очень ценна [Ледяная стрела](#), которой в решающий момент можно приморозить Гарроша, дабы тот не смог нанести вам урон Ударом героя и мощнейшим оружием. Вам часто понадобится какая-то защита от Пират Воина даже после того, как тот потеряет контроль над столом, ведь потенциал нанесения взрывного урона без стола у этого архетипа максимально высок.

Гонку «кто кого быстрее убьет» тем проще выиграть, чем раньше вы захватите преимущество, то есть чем меньше ваш герой получит урона. В самых тяжелых случаях рассчитывайте на то, что [Портал: Огненные Просторы](#) даст вам Элементалю земли, Проклинательницу, Уличную бронницу или что-то в этом роде, а у Пират Воина в руке не будет Разрушителя чар.



Паладин

Мурлок Паладин – достаточно непопулярный архетип в нынешней мете, но самый распространенный среди данного класса. Это хорошие новости для Секрет Мага, так как бороться с Мурлок Паладином достаточно трудно: едва ли у вас будут Голодные крабы в сборке, а иначе совладать с этими «толстыми» и опасными мурлоками очень трудно. Много проблем будет и от Хранителя Солнца Тарима, и от Тириона Фордринга – на поздней стадии игры Утер всё еще способен доставлять вам много хлопот. В частности, его оружие поможет переиграть вас по извлечению выгоды из имеющихся ресурсов.

В этом матч-апе лучше постараться захватить инициативу изначально, хорошей опцией станет [Маназмей](#), который способен выгодно разменяться с ранними мурлоками Паладина.

Не забывайте о невероятной пользе [Чароплета](#) в матч-апе не только с Мурлок Паладином, но и с любым другим встреченным вами архетипом данного класса. Если вы найдете этот секрет с помощью [Петроглифа](#), чаще всего выбрать стоит именно его. Только не делайте это слишком быстро, иначе оппонент будет уверен, что ваш выбор был слишком легким, а такое бывает только с [Чароплетом](#).



Охотник

Мидрейндж Охотник, вероятно, начнет партию достаточно агрессивно, в бой вступят мелкие угрозы, от которых трудно избавиться достаточно нерасторопному в данном матч-апе Секрет Магу. Полезно на старте заполучить **Вулканическое зелье** или **Чародейские стрелы**, дабы избавиться от назойливой мелочи. А еще очень важно ходить первым, правда не в ваших силах как-то повлиять на данный фактор. Но **Маназмей** на первый ход до того, как Рексар поставит хоть что-то – невероятно хорошая предпосылка для победы.

Пользуйтесь тем, что до трех кристаллов маны Охотник не может влиять на стол без своих существ, только за три маны ему станут доступны оружие и ремувалы.

В данном матч-апе чуть позже полезным станет **Превращение**, а также **Метеорит** – эти карты, конечно, едва ли есть в вашей сборке, но раскопать их с **Петроглифа**, даже если пока что подходящих угроз нет – отличная идея.

Бороться с Мидрейндж Охотником достаточно трудно, так как он даже потеряв стол всё еще будет наносить урон по вашему герою. Это способна сделать и его сила героя, и оружие, и **Команда «Взять!»**, и **Спустить собак**, и **Хаффер** – от всего этого защититься можно только высоким показателем здоровья и Ледяной глыбой.



Друид

Джейд Друид – самый распространенный архетип класса, он является для вас желанным матч-апом. Ваша сила в том, что у Малфуриона очень мало ремувалов, без стола ему безумно трудно будет ответить на ваши ранние дропы, а с простоявшими на столе несколько ходов Маназмеем и Ученицей чародея вы способны свернуть горы. А еще в данном матч-апе сияет **Антимагия**, сейчас Джейд Друиду стало особенно трудно, ведь в его распоряжении нет Озарения – только Монетка спасет его. Постарайтесь применить Антимагию или перед пятью кристаллами маны оппонента, или перед десятью, дабы заблокировать **Дар природы** и **Тотальное заражение** соответственно. Впрочем, вы вполне можете помешать Друиду разыграть и какой-то ремувал по типу **Размаха** или даже **Гнева**, порой и этого будет вполне достаточно.

Выставленные Джейд Друидом существа – его главная надежда защититься от вашего напора. Вы не должны жалеть ремувалов для того, чтобы избавляться от данных угроз, так как часто только они представляют опасность для ваших существ. Не забывайте об обыгрывании Ползучей чумы, когда оппонент доберется до 6 кристаллов маны. Не

спамьте на стол лишними Болтливymi книгами и подобными незначительными угрозами с 1-2 единицами здоровья попусту.

В матч-апе с Джейд Друидом вы не всегда должны нестись вперед и стараться выиграть до наступления десятого хода. У вас наверняка есть какие-то тяжелые угрозы разного калибра в колоде: они являются вашей главной ударной силой в данном матч-апе. Если на мелкие угрозы Друид еще способен ответить ремувалами, то с крупными совладать очень трудно. Вы можете даже раскопать Копию из лавы с [Петроглифа](#) для того, чтобы сделать дополнительную крупную угрозу за 2 кристалла маны – Малфуриону придется очень постараться, чтобы отбиться от всего этого.



Шаман

Еще одна популярная агрессивная колода – **Токен Шаман**. Как и Охотник, он будет действовать через массу мелких существ, усиливая их в первую очередь Тотемом языка пламени. На эту угрозу, как и на [Тотем палеомурлоков](#) и [Тотем прилива маны](#), необходимо незамедлительно ответить. В данном матч-апе очень трудно удержаться на столе со старта, хотя большое количество существ 2/3 в этом могут помочь, как и [Вулканическое зелье](#). С [Петроглифа](#) очень полезно раскопать какой-то дорогостоящий АоЕ эффект, дабы применить его позднее при удобной ситуации.

Внимательно следите за тем, сколько урона Шаман способен нанести с Жаждой крови на следующий ход (просчитывайте, сможет ли он применить ее, учитывая перегрузку). Если оппонент способен нанести летальный урон, поспешите избавиться от угроз на столе АоЕ эффектом, если же вам просто грозит получение большого количества урона, это можно допустить, если на следующий ход вы сможете совершить пресловутый переворот в темпе.

Токен Шаман наверняка постарается вернуть инициативу в свои руки, для этого у него есть инструменты ([Инволюция](#), [Портал: Водоворот](#), [Доппельгангстер](#) + [Эволюция](#), [Нефритовая молния](#), [Нечто из глубин](#) и так далее). Ожидайте эти карты, старайтесь минимизировать потери.

В целом матч-ап с Токен Шаманом достаточно труден, так что вы вполне можете позволить себе в непростых ситуациях идти на предположения по типу «если у него в руке есть [Жажда крови](#), я проиграл в любом случае; буду играть так, будто этой карты не существует».



В данной ситуации вы вполне могли бы разыграть **Вулканическое зелье**, но разве это особо поможет вам? Стол захватить вы не сможете, так как у вас не будет существ, Шаман просто займет его вновь, а вы останетесь без AoE эффекта. Смерть от Жажды крови вам не грозит, пока что можно обойтись только Антиманией и пингом в Кровожадного корсара, а AoE эффект оставить для момента поудобнее



Разбойник

Темпо Разбойник - еще один быстрый архетип, способный относительно легко расправляться с любой выставленной вами угрозой. В этом-то, собственно, и заключается главная сложность матч-апа. На начальной стадии вы, вероятно, сможете отбиваться от давления оппонента, оно порой не столь значительно, но вот закрепиться на столе самостоятельно очень трудно, поэтому-то ценными дополнениями являются Ползуны Голакка: они очень помогут в этом матч-апе (лучше всего «есть» Капитанов Южных морей, хотя и цели поменьше подойдут в трудных ситуациях), как и во множестве других (Токен Шаман, Пират Воин, Мидрейндж Охотник и другие).

Основные трудности начнутся при переходе к средней стадии игры, так как Разбойник сможет отправлять в бой свои тяжелые угрозы, избавиться трудно будет именно от них. Закрепиться на столе все еще будет трудно, а как-то сопротивляться одними заклинаниями длительное время не получится.

Постарайтесь убрать со стола Принца Келесета к пятому ходу оппонента, дабы тот не был скопирован Темной чародейкой, также моментально избавляйтесь от Шаку

Собирателя, как только это будет возможно. К седьмому ходу оппонента лучше постараться полностью зачистить стол, чтобы **Костяная кобыла** не нашла цели для баффа. В этом матч-апе хорошо проявят себя провокаторы любого размера, Темпо Разбойнику трудно добраться до вашего героя и ваших существ, пока у вас есть провокации. Пользу сослужат и AoE зачистки, и точечные ремувалы разных калибров. А вот **Антимагия**, вероятно, не будет столь уж страшна для Темпо Разбойника, у архетипа очень мало заклинаний, большинство из них к тому же ничего не стоят – в темпе потеряете вы, а не ваш противник.



Лакей Медива – отличное существо в данной ситуации. Его не забирает атака оружием + **Огневичок**, как и **Удар в спину**. Если Разбойник потратит это заклинание на Лакея Медива, вам же лучше – **Ученица чародея** в будущем будет в большей безопасности.

На третий ход вы сможете разыграть **Ученица чародея** + **Ледяную стрелу**, если на столе появится какой-то опасный третий дроп. Если же он заполнится мелочью, к вашим услугам будет **Вулканическое зелье**.



Маг

Архетипов Мага очень много, но всех их объединяют некоторые механики и карты. Во-первых, это, конечно же, **Петроглиф**. Всегда следите за тем, что и когда было раскопано с него, есть ли раскопанная карта в руке у оппонента, старайтесь предположить, что это. Во-вторых, у всех Магов есть секреты, их, разумеется, необходимо правильно обыгрывать. Безболезненно обыграть Антимагию поможет в первую очередь **Жуткая**

кудесница и ее Зеркальные копии, а Отраженную сущность – мелкие существа с боевыми кличками. В-третьих, помните о позиционировании вокруг Метеорита и Конуса холода, которых можно раскопать с Петроглифа. В-четвертых, старайтесь не применять Портал: Огненные Просторы раньше вашего оппонента, так как впереди по темпу окажется тот, кто ответит на Портал: Огненные Просторы оппонента своим Порталом: Огненные Просторы.

С медленными архетипами Мага у вас не должно возникнуть значительных затруднений, если вы будете придерживаться вышеназванных правил. Не забывайте, конечно же, об AoE эффектах (достаточно дорогих, впрочем, и легко обыгрываемых Антимагией) и комбинации Вестник рока + Кольцо льда. На существо 0/7 можно ответить Огненным шаром и силой героя или раскопкой с Петроглифа. Будьте аккуратны с Отраженной сущностью, не играйте ее просто так, если не хотите получить в ответ Вестника рока. Лучше постарайтесь разыграть ее перед Алекстразой оппонента или в любой другой момент, когда Вестников рока у оппонента точно не будет. С помощью Чароплета вы порой сможете остановить ОТК комбинацию Квест Мага, так как этот секрет не даст создать дополнительную Ученицу чародея Копией из лавы.

Зеркальный матч-ап двух Темпо Магов – настоящая песнь борьбы за темп и контроль стола. О Портале: Огненные Просторы уже было сказано выше, в остальном старайтесь беречь ваших существ, порой в более выгодном положении будет оказываться отвечающий на угрозы, а не нападающий.



Жрец

Казакус Жрец – одновременно и простой, и тяжелый матч-ап для вас. Очень трудно обыграть все инструменты данного класса, ведь их у него так много. Вероятно, Казакус Жрец способен ответить на все, что угодно, если ему хорошо зайдут карты. Хорошая новость в том, что это будет случаться далеко не всегда, а обыгрывать все 30 карт в его колоде вам не нужно. Старайтесь не подставляться только под все ремувалы разом: если на ваш стол могут ответить и Зелье драконьего огня, и Слово Тьмы: Ужас, и Кольцо света, и Астральная плеть, то едва ли ваши угрозы доживут до следующего хода.

Главная ваша сила в данном матч-апе – высокий темп, Антимагия, крупные угрозы, от которых Жрецу нужно будет избавляться вновь и вновь. Благо, у оппонента очень мало своих существ, так что большую часть взрывного урона вы прибережете для завершения партии. В такой ситуации существам останется сделать совсем немного, только поддерживать постоянное давление, не обязательно огромное, лишь бы здоровье Жреца медленно, но верно убывало.



Старайтесь не форсировать события, играйте по вашей кривой маны, никуда не спеша. В данной ситуации Архvoid, имея 7 кристаллов маны, попросту дает [Портал: Огненные Просторы](#) по вражескому герою, не выдумывая никаких ходов с Волшебными великанами, Интеллектами чародея, [Антимагиями](#) и [Гномозельями](#). Получив существо 5/3, он решает атаковать [Арканологом](#) по Инженеру-новичку, дабы обыграть [Зелье безумия](#) и [Кольцо света](#).

Уделите особое внимание Зелью безумия, оно может быть как совершенно бесполезным, так и невероятно эффективным для [Казакус Жреца](#). Плохо, если на вашем столе стоят [Ученица чародея](#) и [Арканолог](#), их обеих уничтожит [Зелье безумия](#). Аналогично оно способно натворить бед, украв у вас [Служителя боли](#) (его же также может убить [Слово Тьмы: Боль](#), тогда вы не получите карты). Не допускайте этих ситуаций, тогда Жрец не сможет эффективно реализовать данную карту.

С помощью [Петроглифа](#) ищите в первую очередь взрывной урон, подойдут все крупные его источники: [Огненный шар](#), [Ледяная стрела](#), [Портал: Огненные Просторы](#), [Огненная глыба](#), [Чародейские суперстрелы](#). Как только на вашем столе будут какие-то более-менее значимые угрозы, а в руке – большое количество взрывного урона, можно понемногу отправлять его «в лицо» вашего оппонента, если за один ход сделать это невозможно. Конечно же, все это еще нужно дополнять силой героя ради дополнительных единиц урона. Одновременно лечиться и избавляться от угроз на столе [Казакус Жрецу](#) будет очень и очень трудно.



Любопытный игровой момент: разыгрывать ли двух Волшебных великанов? Или, может быть, разыграть только одного в надежде обыграть Темного жнеца Андуина? Поскольку карт у Жреца мало, можно легко предположить, что ни одна из них не является рыцарем смерти, оппонент, наверняка, разыграл бы ранее эту карту, едва ли он обыгрывает Волшебных великанов. Конечно, есть вероятность «топдека» рыцаря смерти, но этот риск вы должны принять. Следующие два хода – решающие в данной партии, или **Темный жнец Андуин** есть в руке у Жреца и партия будет за ним, или его нет, тогда два Волшебных великана сделают свое дело. Ставить одного Волшебного великана – срединная мера, которая не обыгрывает ни наличие, ни отсутствие рыцаря смерти, это осторожный ход, но определенно не ход на победу.



Чернокнижник

Контроль Чернокнижник – простая добыча для вас, важно разве что не затягивать партию до 10 хода и далее, когда Гул’дан сможет разыграть своего рыцаря смерти – противника с новой силой героя продавать будет достаточно непросто. А вот до этого момента все в ваших руках: раннее давление и темповые инструменты – ваши лучшие друзья. Хорошо проявит себя **Антимагия** несмотря на массу дешевых заклинаний Чернокнижника. Если тот на четвертый ход выставит Горного великана или крупного Сумеречного дракона, порой проще проигнорировать их, чем избавиться. Можно, например, приморозить их Ледяной стрелой.

Не обыгрывайте **Адское пламя**, многие сборки отказываются от него или используют только одну копию. Но больше внимания уделите Осквернению. Не делайте «лесенку» из мелких существ от 1 до 3 единиц здоровья. Обыгрывать это заклинание другими способами излишне, точно не стоит думать о комбинации Осквернения и урона от заклинаний или Осквернения и Лика тлена/Похищения души. Все это возможно, но не в ваших силах как-то обыграть данные комбинации. Разве что не ставьте слишком много угроз, хватит и нескольких.

Зоолок – уже не такой простой матч-ап. Играть с этим архетипом долго у вас едва ли получится, тот же рыцарь смерти и **Жизнеотвод** не дадут вам шансов в долгосрочной перспективе. Поэтому ваш выход – одна отчаянная атака в тот момент, когда вам удалось перехватить инициативу и завладеть столом. Долго это может не продлиться, но и незначительного количества урона от ваших существ может хватить. Беда лишь в том, что ранее вы можете потратить весь взрывной урон на ликвидацию угроз Зоолока. Ничего не поделать, это трудный матч-ап, пожалуй, даже труднейший.



В начале статьи уже было отмечено, что Секрет Маг – идеальный архетип для F2P игроков, то есть тех, кто не обладает значительной коллекцией карт. Вы достаточно легко можете собрать бюджетную сборку архетипа, она будет не так уж сильно отличаться от оригинальной.

Бюджетный Секрет Маг



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Пожалуй, данной сборке не хватает в первую очередь приключения Вечеринка в Каражане, где добываются Болтливая книга и Лакеи Медива. Эти карты вы можете взять вместо Прихвостня «Кабала» и Ползуна Голакка или Жуткой кудесницы/одного Безликого призывателя. Если же у вас есть еще и Петроглиф, вы можете собрать уже практически полную версию Секрет Мага от Archvoid, а Йогг-Сарона можно заменить

Костяной кобылой или даже Болтливой книгой. Аналогично заменяется и **Ледяная глыба** при ее отсутствии.

В целом даже такая версия очень даже хороша и конкурентоспособна, а ее стоимость радует глаз любого искателя эффективных бюджетных колод.

Бюджетный Секрет Маг от LOKShadow

Бюджетный Маг от LOKShadow



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна бюджетная и очень оригинальная колода. Это, конечно, уже скорее не Секрет Маг, а своеобразный Темпо Фриз Маг. Помимо оригинальной задумки данная сборка еще и доказала свою эффективность в бою – ее автор успешно играет ею на близких к легенде рангах в сентябрьском сезоне. Такая колода, что любопытно, невероятно дешева, в ней нет даже редких карт.



Как играть против Секрет Мага?

Знать все о Секрет Маге полезно не только тем, кто собирается играть данным архетипом, но и любому другому игроку в Hearthstone в нынешней мете. Ведь именно Секрет Маг – популярнейший архетип класса, именно его вы будете встречать чаще всего на вашем пути к легенде и выше. Так как же улучшить ваши результаты в данном матч-апе?

- В первую очередь вы можете использовать технические карты. [Пожиратель секретов](#), впрочем, едва ли столь востребован прямо сейчас, все-таки Маги не столь популярны. Но вы, конечно же, можете не согласиться и взять эту карту в любую вашу колоду.
- Очень важно знать, с каким именно Секрет Магом вы столкнулись: это сборка с Гидрой Горьких Волн и Костяной кобылой? Или с Архимагом Антонидасом? Или это рекомендованная анти-агро версия от Archvoid? Принципиально важно, что именно вам нужно обыгрывать: массу Огненных шаров, +4/+4 к характеристикам выставленного существа или Волшебных великанов с [Йогг-Сароном](#). Конечно же, нужно поглядывать на самые популярные сборки Секрет Мага (да и других архетипов) в [последних мета-отчетах](#), дабы быть готовым к последним трендам ладдера.
- Очень важно грамотно обыгрывать секреты Мага, а для этого необходимо их знать. Любой Секрет Маг будет играть две Антимагии, в первую очередь обыгрывайте это заклинание: берегите Монетку, не тратьте дешевые и малоэффективные заклинания. Помните также об Отраженной сущности, для которой стоит приберечь в руке небольшое дешевое существо. Если у Мага активен любой секрет, сперва бейте по Джайне слабым существом, дабы обыграть маловероятное, но возможное [Обращение](#) в пар. Также постарайтесь активировать Ледяную глыбу тогда, когда у Мага будет 1 единица здоровья, для этого летальный урон нужно нанести, доведя предварительно другими атаками здоровье Джайны до минимальной отметки. Помните и о других секретах Мага, вы можете увидеть в игре любой из них.



В данной игровой ситуации Разбойник допустил ошибку, потому что не оставил Магу 1 единицу здоровья перед тем, как сбить Ледяную глыбу. Теперь с активной Антиманией вы защищены от очень многого: удар оружием не убьет вас, как и любое заклинание. Остается только убрать Пирата-пройдоху со стола Арканологом, а затем запустить Портал: Огненные Просторы «в лицо» Разбойнику в надежде найти провокатора.

- Отслеживайте раскопанные с Петроглифа заклинания, поскольку с его помощью Секрет Маг может получить совершенно непредсказуемые инструменты и дополнительные копии ключевых заклинаний (Огненный шар, Антимания и так далее). Внимательно следите за тем, какая именно карта в руке оппонента раскопана Петроглифом: чем дальше она там, тем выше вероятность, что это какой-то взрывной урон или ситуативный инструмент. Внимательно следите за секретом, не раскопан ли он с Петроглифа (Hearthstone не напишет об этом до того, пока вы не активируете секрет) – это можно узнать по затратам маны оппонента. Раскопанный секрет может быть любым из 9 коллекционных.
- Особое внимание уделите вопросу позиционирования, обыгрывайте Конус холода и Метеорит, которые Секрет Маг может раскопать с Петроглифа.

Идеальная колода для «контры» Секрет Мага – Зоолок, как уже было сказано в разделе матч-апв. Вот актуальная сборка этого архетипа.

Satellite's Зоолок



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер



У кого поучиться играть?

Выше уже упоминалось, кто именно является, пожалуй, лучшим игроком за рассматриваемый архетип в Hearthstone. Это великий и ужасный Архvoid, именно у него вы найдете самую актуальную сборку Секрет Мага, именно на его стримах вы сможете научиться геймплею, специфике матч-апов и многому другому. При этом Архvoid играет на высших позициях легенды, так что наблюдение за этим стримером значительно улучшит ваше понимание и Hearthstone в целом, и Секрет Мага в частности.

<https://go.twitch.tv/apxvoid/>



Заключение



Секрет Мага едва ли можно назвать колодой первого эшелона, или, как принято говорить, колодой первого тира. Но это не значит, что с ним нельзя показывать отличных результатов или что сделать это будет трудно. Данный архетип любопытен своей гибкостью и вариативностью, способностью создать такую сборку, которая победит любого в нынешней мете.

А еще Секрет Маг уникален потому, что улучшает ладдер: играть интересно не только им, играть интересно и против него – обыгрывать каждый секрет, учитывать позиционирование, отслеживать карты в руке оппонента, читать раскопки с **Петроглифа**. Все это, очевидно, хорошие элементы игры, провоцирующие игроков

развивать свои навыки. Было бы здорово, если бы в будущем таких архетипов, как Секрет Маг, в игре стало бы больше.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!