

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Секрет Маг (патч 10.2)

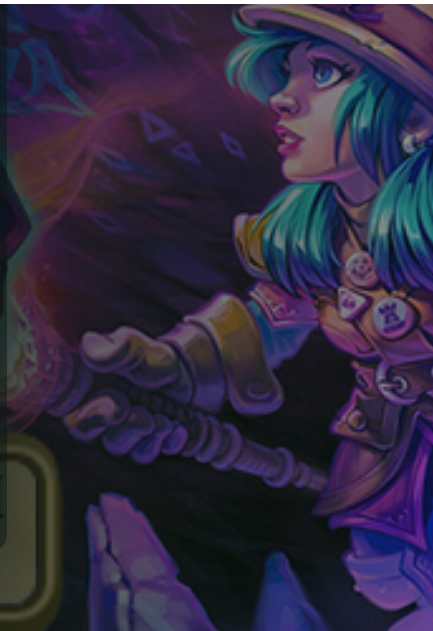
11.02.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Секрет Маг Кобольды и катакомбы (патч 10.2)

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)!

Февральский рейтинговый сезон после обновления 10.2 и нерфов четырех карт буквально наводнили Секрет Маги, встретить их можно как в Легенде, так и на низких рангах, а процент побед данного архетипа, согласно ранним статистическим данным, значительно увеличился по сравнению с тем, который был в начале февраля.









Данное руководство по архетипу поможет вам понять, почему именно Секрет Маг укрепил свои позиции в новой мете, что ждет его в будущем. Конечно же, вы узнаете и о том, как играть этой колодой.

Секрет Маг, что важно, приятен для игры: интересно как управлять им, так и бороться против него, обыгрывая все секреты и другие механики. Пусть Секрет Маг и агрессивная колода, она достаточно сложна в исполнении, да и против нее нужно уметь играть.












Очень редко исход поединка решает заход или незаход карт, удача или другие независимые от противников обстоятельства, намного чаще все зависит от действий обоих оппонентов. Важно, что в Hearthstone есть именно такие интерактивные агрессивные колоды, которые побеждают «на скилле», и одержать над ними верх можно таким же образом.

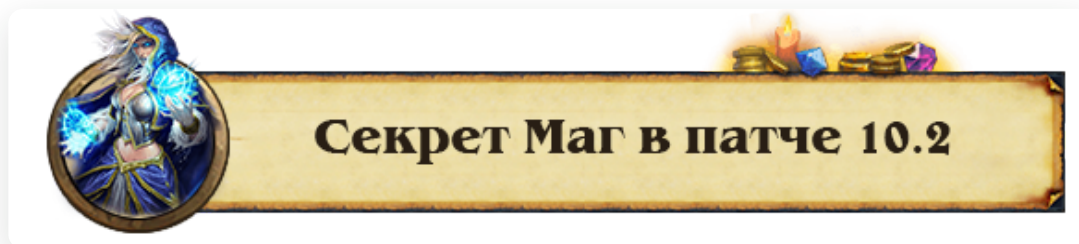
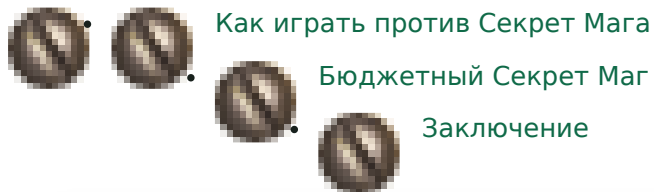
Остается, разумеется, только понять, как именно играть Секрет Магом, дабы добиваться хороших результатов. Чью сборку выбрать, какие секреты взять и сколько, как вести себя в типовых матч-апах и какие особенности механик нужно знать. Обо всем этом вы узнаете из данного гайда.

*Вы уже могли читать гайд по колоде Секрет Мага меты Кобольдов и катакомб в январе, перед вами обновленная версия, актуальная для патча 10.2 и февральского рейтингового сезона. Вы можете ознакомиться со списком изменений:*

-  *Переработано вступление*
-  *Добавлен новый раздел "Секрет Маг в патче 10.2"*
-  *Убраны неактуальные сборки Секрет Мага, добавлены новые, в том числе бюджетная*
-  *Изменения основы колоды и описания к ней*
-  *Добавлены новые технические карты, изменены описания к некоторым старым*
-  *Изменены некоторые условия муллигана, связанные с обновлением меты дополнения*
-  *Добавлены и изменены описания матч-апов в соответствующем разделе*
-  *Минорные изменения и исправления ошибок в статье в целом*

**В этом гайде вы можете ознакомиться со следующими разделами:**

-  Секрет Маг в патче 10.2
-  Сборки архетипа
-  Основные карты
-  Опциональные и технические карты
-  Какие секреты выбрать?
-  Муллиган
-  Стратегия игры
  - Три фактора, определяющих ваш стиль игры
-  - Применение Алунета
-  - Важные советы и рекомендации
-  Карты со случайным эффектом
-  Матч-апы



Нерфы карт почти не отразились напрямую на силе архетипа. Да, [Коридорный ужас](#) — значительная потеря для Секрет Мага, но его же лишили и все остальные колоды, следовательно, в целом уровень силы героя статьи не поменялся. Были и сборки с Пиратом Глазастиком, но пираты в колоде Джайны были скорее интересной опцией и диковинкой, чем ее основой.

Не так страшны потери для Секрет Мага еще и потому, что у Коридорного ужаса уже была альтернатива - [Разносчица кристаллов](#), тоже очень дешевое (или бесплатное) существо 5/5, которое, к тому же, даже приятнее "топдекать".

Но самое важно даже не то, что Секрет Маг ничего не потерял, а то, что слишком многое потеряли самые неудобные для него матч-апы. Вспомните мету Кобольдов и катакомб в декабре и январе, вспомните, с кем хорошо играл Секрет Маг. Его желанными матч-апами были два лидера меты: [Казакус Жрец](#) и [Контроль Чернокнижник](#) (в том числе и [Куболок](#)), но почему-то Секрет Маг при таких великолепных матч-апах не разрушил мету и не стал ее лидером. Все дело в том, что почти все другие противостояние были невыгодными для Джайны. В первую очередь, это матч-апы с агрессивными колодами.

Секрет Маг, который сам является агро архетипом, при этом достаточно медлителен, он не может молниеносно захватывать стол в первые ходы, как Агро Друид, не может с помощью эффекта снежного кома наращивать преимущество на столе, как Мурлок Паладин, не может он и попросту заспамить игровое поле всякой мелочью, которую трудно зачистить. И этим пользовались другие агрессивные колоды, которые были намного быстрее него, в том числе, из-за Пирата Глазастика. Секрет Маг не мог поспеть за ними, не мог захватить стол в первые ходы, а это важное условие победы для него. Без стола Секрет Маг не может реализовать свои синергии, не может направить взрывной урон "в лицо" противника, в защите он невероятно слаб.

Поэтому Секрет Маг ранее — больше нишевая колода с полярными матч-апами. Да, медленные архетипы его боялись, но вот быстрые почти не оставляли шансов.

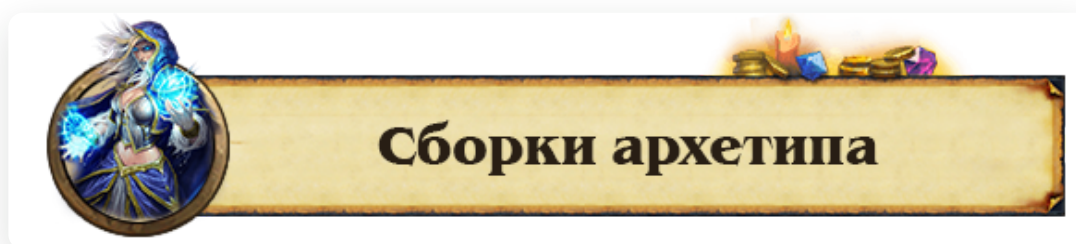
Патч 10.2 ударил по всем агро колодам в игре, которые использовали Пирата Глазастика, теперь они уже не так быстры на старте, так что скорость Секрет Мага сейчас не такая уж и скромная в сравнении с другими агро колодами. Этим же стал пользоваться и Зоолок, тоже нынче набирающий популярность: наконец-то его "опенинги" или первые дропы [Демон Бездны](#) с [Огненным бесом](#) — самые темповые и быстрые в игре, их не могут перегнать по темпу пираты.

Получается, у Секрет Мага стало меньше неудачных матч-апов, ведь количество агро колод снизилось. Да и сами эти агро колоды стали медленнее, что, опять же, приятно. Зато в мете стало куда больше медленных колод: Джейд Друид, Контроль Чернокнижник и других. Пусть **Казакус** Жрец и пропал с радаров, благоприятных матч-апов стало намного больше.

Единственный неудачный и популярный матч-ап, преследующий Секрет Мага в настоящее время, - Мурлок Паладин. Этот архетип быстрее Джайны и пользуется ее слабостями. Поэтому-то в некоторых сборках Мага стала появляться карта **Голодный краб**.

### **Итак, сборки Секрет Мага преобразились следующим образом:**

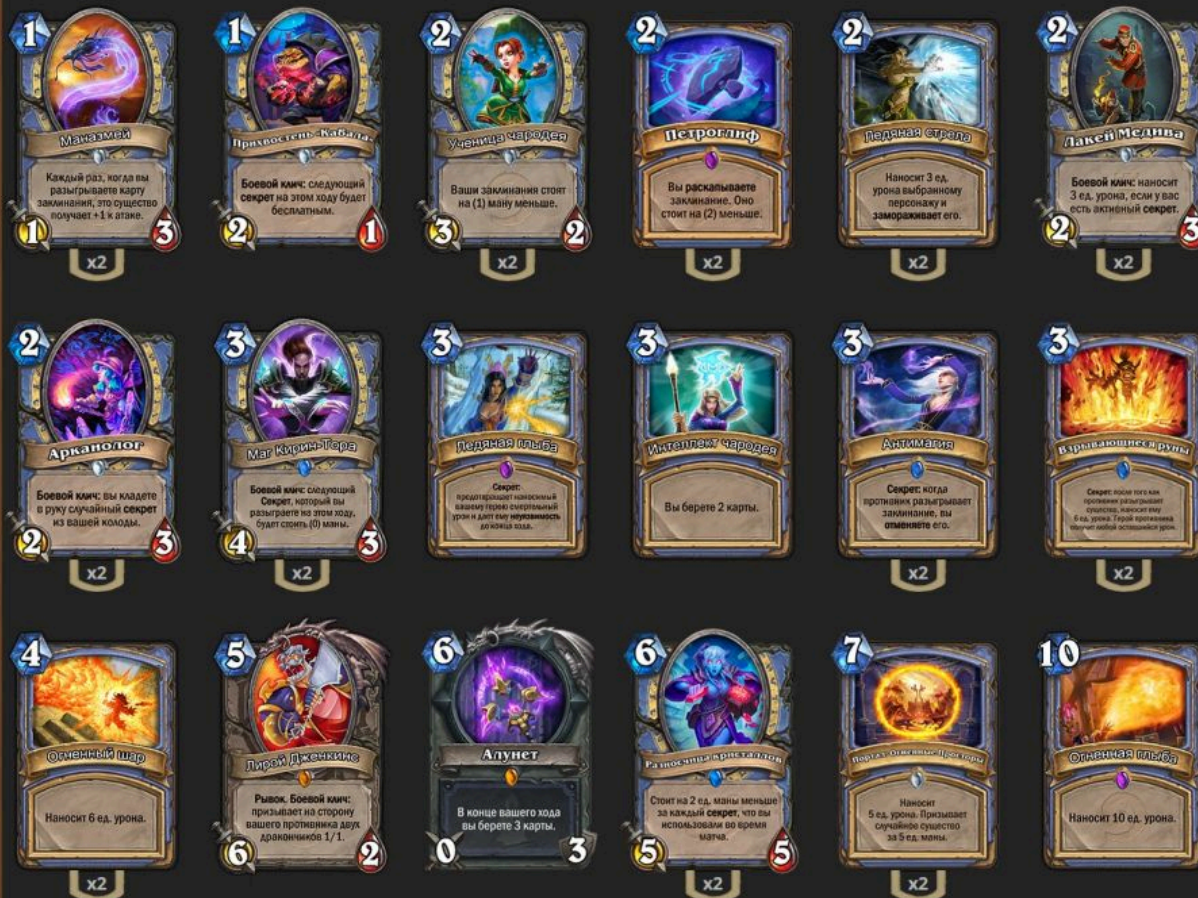
- Во-первых, появились несколько вакантных слотов, благодаря нерфу Коридорного ужаса.
- Во-вторых, появилась необходимость справляться с Мурлок Паладином, о чем уже было сказано выше.
- В-третьих, популярность в мете Контроль Чернокнижников привела к тому, что Секрет Маг хочет улучшить и без того благоприятный матч-ап, так в сборках появляется **Зелье превращения** и **Разрушитель чар**.
- В-четвертых, общее замедление меты приводит к тому, что Секрет Маги обращаются к карте **Гидра Горьких Волн**, это идеальное существо в матч-апах, в первую очередь, с Куболоком, Биг Спелл Жрецом, Джейд Друидом, Комбо Жрецом на драконах, хотя и в других контроль поединках 8/8 за 5 — отличная опция.
- В-пятых, **Ученица чародея**, не столь популярная ранее из-за слабости в агрессивных матч-апах, стала возвращаться в сборки на постоянной основе, что, опять же, связано с замедлением меты.



Важно отметить, что сборки Секрет Мага еще не обрели стабильность, едва ли их можно назвать окончательными и сформировавшимися. Велика вероятность, что архетип продолжит эволюционировать в ближайшие несколько недель, как и вся мета Кобольдов и катакомб, так что идеальный Секрет Маг будет найден ближе к концу февраля или к началу марта.

Сейчас же вам предлагается взглянуть на первые наработки популярных игроков и стримеров, уже успевшие доказать свою жизнеспособность в ладдере.

## Секрет Маг от WRMAddiction



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Похожие колоды Секрет Мага вы могли видеть еще и до выхода обновления 10.2, хотя и не так часто. Эта версия включает в себя максимальное количество взрывного урона,

которое только доступно архетипу, что помогает в первую очередь против Чернокнижника, который на средних этапах игры, вероятно, сможет закрыться от ваших угроз на столе массой провокаторов. В этом случае такой Секрет Маг не унывает, ведь ему под силу пробить оппонента не существами, а заклинаниями.



## Секрет Маг от TheCantelope

<p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p>	<p>Боевой клич: следующий секрет на этом ходу будет бесплатным.</p>	<p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p>	<p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p>	<p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p>	<p>Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p>
<p>Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p>	<p>Секрет: প্রতিপক্ষের সর্বশেষ কার্ডের ক্ষতিগ্রস্ত হওয়ার পরে সর্বশেষ আঘাত দেবে।</p>	<p>Вы берете 2 карты.</p>	<p>Секрет: когда противник разыгрывает существо, превращает его в ому 1/1.</p>	<p>Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы оменяете его.</p>	<p>Боевой клич: следующий Секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p>
<p>Секрет: после того как противник разыгрывает существо, наносит ему 6 ед. урона. Говорит: «Время выжить любой оставшейся урон».</p>	<p>Наносит 6 ед. урона.</p>	<p>В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p>	<p>Стоит на 2 ед. маны меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча.</p>	<p>Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p>	<p>Наносит 10 ед. урона.</p>

**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

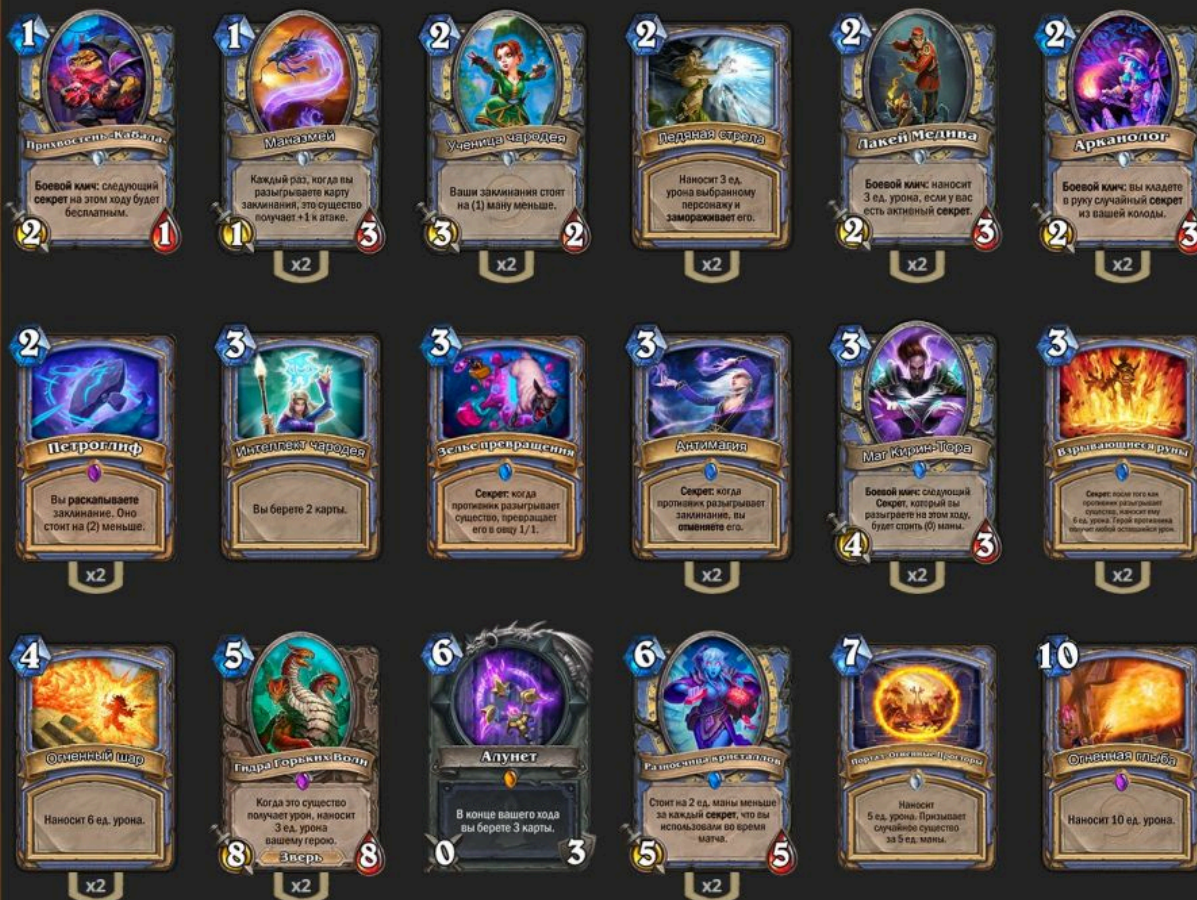
4540



Как и в прошлой версии, в этой очень много взрывного урона, вот только [Лирой Дженкинс](#) заменен на секрет Зелье превращение. Это заклинание — техническая карта против тех же медленных Чернокнижников, которым трудно будет выставить на стол ключевые угрозы [Повелитель Бездны](#) и [Одержимый лакей](#). Так Маг сможет совершить больше атак своими угрозами со стола, а затем все так же добить врага массой взрывного урона из руки.



## Секрет Маг от Khamul



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Тот же принцип используется и в данной версии Секрет Мага, вот только в сборке появляется еще и Гидра Горьких Волн, о пользе которой уже говорилось выше. Если вы

берете это существо в колоду, то вам обязательно нужен какой-то способ противодействия провокациям Чернокнижника, в данной сборке это все то же Зелье превращения.



## Секрет Маг от АрхVoid

<p>Приворотень-Каббала Боевой клич: следующий секрет на этом ходу будет бесплатным.</p>	<p>Матчамай Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p>	<p>Ученица чародея Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p>	<p>Петроглиф Вы разыгрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p>	<p>Лаксей Медива Боевой клич наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p>	<p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p>
<p>Арканолог Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p>	<p>Интеллект чародея Вы берете 2 карты.</p>	<p>Маг Кириж-Тера Боевой клич: следующий секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p>	<p>Врывающиеся руны Секрет: когда того или заклинание разыгрывает существо, наносит ему 1 ед. урона. Той же рунки облучит любой оставшийся урон.</p>	<p>Анимация Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы отменяете его.</p>	<p>Разрушить чар Боевой клич: накладывает эффект немoty на выбранное существо.</p>
<p>Огненный шар Наносит 6 ед. урона.</p>	<p>Глаза Горыны-Воли Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона вашему герою. Зверь</p>	<p>Алунет В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p>	<p>Раннее изменение Стоит на 2 ед. маны меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча.</p>	<p>Пораз Огненные Проклятия Наносит 5 ед. урона. Призывает случайного существа за 5 ед. маны.</p>	

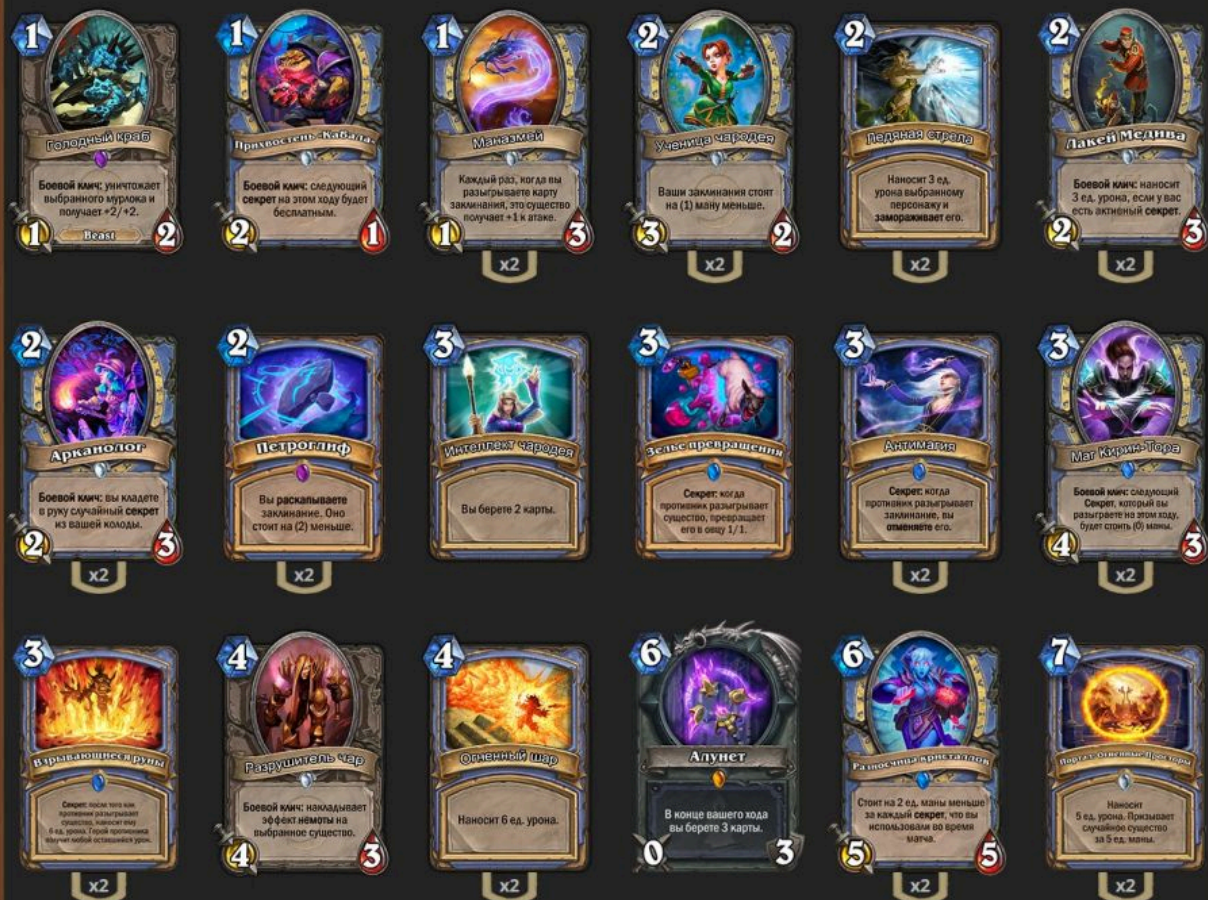
4120



А вот АрхVoid использует другой метод борьбы с провокаторами. [Разрушитель чар](#) удобен тем, что используется постфактум, то есть после того, как оппонент разыграл опасную угрозу с неприятным для вас эффектом, а значит эту техническую карту проще реализовать, чем [Зелье безумия](#). Секрет еще нужно вовремя сыграть, что легко далеко не в каждой игровой ситуации.



## Секрет Маг от blitzchung



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сборка интересна тем, что включает в себе огромный спектр технических карт: тут есть и Разрушитель чар, и Зелье превращения, и Голодный краб. Последний, очевидно,

улучшает не матч-ап с Контроль Чернокнижником, а поединок с Мурлок Паладином, крайне непростой для Секрет Мага.



## Секрет Маг от Garchomp

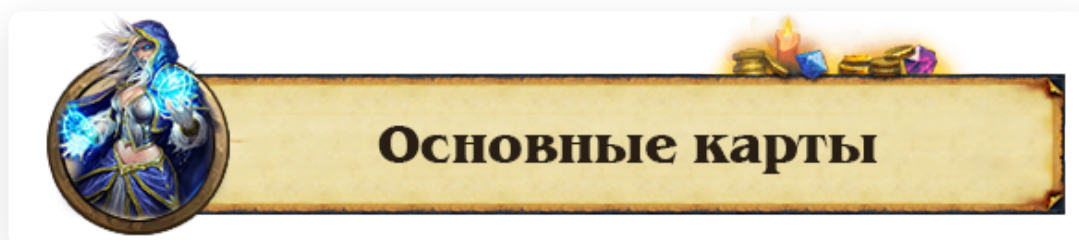
<p><b>Голодный краб</b> Боевой клич: уничтожает выбранного мурлока и получает +2/+2. 1 Beast 2</p>	<p><b>Мамазмей</b> Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке. 1 3 x2</p>	<p><b>Привождение Кабалы</b> Боевой клич: следующий секрет на этом ходу будет бесплатным. 2 1 x2</p>	<p><b>Петроглиф</b> Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше. 2 x2</p>	<p><b>Ледяная стрела</b> Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его. 2 x2</p>	<p><b>Лакей Медивы</b> Боевой клич наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет. 2 3 x2</p>
<p><b>Арконолог</b> Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды. 2 3 x2</p>	<p><b>Маг Кирин-Тора</b> Боевой клич: следующий Секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (0) манн. 3 4 3 x2</p>	<p><b>Обреченная тучица</b> Заклинания противника стоят на (1) больше. 3 2</p>	<p><b>Ледяная глыба</b> Секрет: предотвращает нанесение вашему герою смертельного урона и дает вам уверенность до конца хода. 3</p>	<p><b>Интеллектуальная собственность</b> Вы берете 2 карты. 3</p>	<p><b>Антимагия</b> Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы отменяете его. 3 2 x2</p>
<p><b>Зелье превращения</b> Секрет: когда противник разыгрывает существо, превращает его в ому 1/1. 3</p>	<p><b>Врывающиеся в руды</b> Секрет: после того как противник разыгрывает заклинание, наносит ему 6 ед. урона. Герой противника теряет любой оставшийся урон. 3 2 x2</p>	<p><b>Обменный шар</b> Наносит 6 ед. урона. 4 2 x2</p>	<p><b>Алунет</b> В конце вашего хода вы берете 3 карты. 6 3 0</p>	<p><b>Разное чудо аристократии</b> Стоит на 2 ед. манн меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча. 6 5 5 x2</p>	<p><b>Пит Лорд</b> Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. манн. 7 2 x2</p>

**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

4600



Еще одна сборка с Голодным крабом, хотя самое примечательное в ней другое. **Обреченная ученица** - не самая популярная карта класса, но эффект ее интересен. Маг не использует существо **Нерубский мастер сетей**, поскольку сам не прочь использовать дешевые заклинания, а вот **Обреченная ученица** работает лишь на вашего противника. Так можно обыграть типовые и ожидаемые мощные ходы медленных противников: **Круговерть Пустоты**, **Тотальное заражение**, **Адское пламя**, **Ползучая чума** и так далее, но и многим другим оппонентам **Обреченная ученица** может помешать реализовать свои планы, даже некоторым агрессивным. Например, тот же Мурлок Паладин не сможет применить на четвертый ход **К оружию!**, если не уберет со стола Обреченную ученицу. Минус данной карты, впрочем, очевиден: она невероятно не темповая и ситуативная.



Основа колоды – это карты, использующиеся всеми или почти всеми сборками архетипа. У Секрет Мага в основе очень много всего. Разумеется, ни один Секрет Маг в здравом уме не откажется от карт **Огненный шар**, **Ледяная стрела**, **Петроглиф** и многих других – они безоговорочно хороши. Аналогично и секреты нужны, иначе никакого Секрет Мага у вас не получится. Также берутся все достойные синергии с этим типом заклинаний.

Таким образом, набираются уже 26 карт, к которым мало что можно добавить. Вам нужно взять еще 1-2 секрета, почти наверняка вы захотите добавить в список какие-то популярные опции, о которых речь пойдет ниже. Сейчас же важно заметить, что, в сравнении с патчем 10.1, Секрет Маг обзавелся новыми картами в основе.

Игроки пришли к идеальному количеству копий Интеллекта чародея — одна штука в самый раз. Также окончательно закрепился в колоде хотя бы один Прихвостень "Кабала". **Ученица чародея** вновь вернулась в основу в связи с замедлением меты, как и **Портал: Огненные Просторы**, который вернулся вместо понерфленного Коридорного ужаса.

1	Маназмей	2
1	Прихвостень «Кабала»	
2	Арконолог	2
2	Лакей Медива	2
2	Ледяная стрела	2
2	Петроглиф	2
2	Ученица чародея	2
3	Антимагия	2
3	Взрывающиеся руны	2
3	Интеллект чародея	
3	Маг Кирин-Тора	2
4	Огненный шар	2
6	Алунет	
6	Разносчица кристаллов	2
7	Портал: Огненные Просторы	

В итоге, опций часто остается немного, выбор заключается буквально в 2-3 картах, хотя, если у вас есть особая стратегия или план на победу, можно от чего-то избавиться, дабы дополнить версию нужными инструментами. Обо всех опциях Секрет Мага вы узнаете из следующего раздела.

Осталось отметить, что Секрет Маг примечателен тем, что пользуется преимущественно классовыми картами: в основе нет общих существ, порой они могут и вовсе не появиться в заключительной сборке или добавится только какое-то одно: [Лирой Дженкинс](#), [Гидра Горьких Волн](#) или [Разрушитель чар](#).

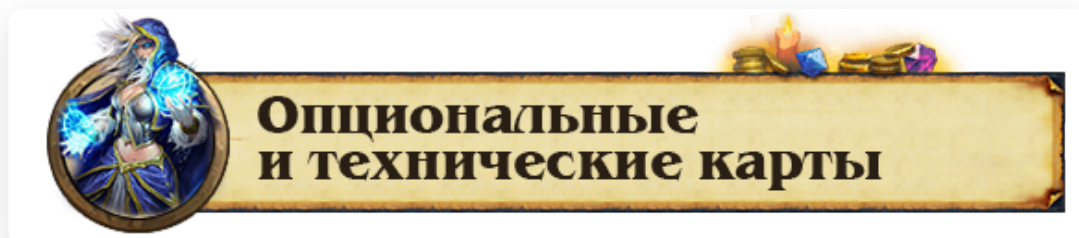
Приятно то, что в основе почти нет дорогих карт: только пара [Петроглифов](#), без которых почти любого Мага представить себе уже трудно, да [Алунет](#).

**Вопрос:** можно ли собрать Секрет Мага без [Алунета](#)?

**Ответ:** [Алунет](#) – одно из сильнейших легендарных оружий, хотя пользуется им только один лишь Секрет Маг. Дело в том, что [Алунет](#) подходит исключительно для агрессивного стиля игры, так как дает он ну уж слишком много карт. Медленные архетипы просто не успевают их использовать, невероятно быстро приходят к усталости и убивают сами себя. И только у сверхагрессивного Секрет Мага есть шанс убить противника раньше, чем [Алунет](#) убьет его самого. Благо, помогает огромное количество взрывного урона.

Синергируют с [Алунетом](#), помимо этого, и многие темповые инструменты, которые можно «выкинуть» из руки в любой момент, когда там будет слишком много карт (а слишком много карт с [Алунетом](#) у Мага будет почти всегда): [Разносчица кристаллов](#), связка Маг Кирин-тора и секрет, связка [Прихвостень «Кабала»](#) и секрет, [Коридорный ужас](#), дешевые заклинания и [Ученица чародея](#).

Как вы видите, почти вся колода секрет Мага буквально построена вокруг [Алунета](#) и создана для него. Да, архетип существовал и ранее, когда легендарного оружия в игре не было, однако многое с тех пор изменилось, уровень силы колод в Году Мамонта достиг своего пика, и выжить теперь может только сильнейший. А сильнейший Секрет Маг, безусловно, использует [Алунет](#). Без него колода очень многое потеряет, так что на выдающиеся результаты вы едва ли сможете рассчитывать.



## Опциональные и технические карты

Несмотря на широту основных карт, опциональные у Секрет Мага все-таки есть. В данном разделе вам предлагается разобрать каждую из них. Выбор секретов будет обсуждаться в следующем разделе.

**Прихвостень «Кабала»** – в версиях Секрет Мага до Кобольдов и катакомб этот первый дроп использовался крайне редко, потому что архетип страдал от нехватки карт в руке и этот лишний темповый инструмент не был уж настолько темповым, чтобы жертвовать выгодой и двумя картами в руке на первом ходу. Тем более, секреты были не так хороши на ранних ходах. С появлением [Алунета](#) у Секрет Мага появилась необходимость как можно быстрее избавляться от лишних карт в руке, в чем [Прихвостень «Кабала»](#) помогает как никто другой, а еще [Взрывающиеся руны](#) не так уж и плохо разыграть на первый ход, дабы нанести много урона по герою противника и выиграть в темпе.

**Голодный краб** – техническая карта, очевидно, только против Мурлок Паладина, хотя этот вид существ могут использовать и некоторые другие колоды, но редко. Всерьез рассчитывать "съесть" карту [Вайш'ирский оракул](#) вам не стоит практически никогда. Что до Мурлок Паладина, с ним этот первый дроп невероятно хорош, вы значительно поведете в темпе, вовремя разыграв Голодного краба. Лучше всего уничтожать им дорогостоящего или пробаффанного мурлока, а не первого попавшегося.



**Кольцо льда** – это заклинание трудно применить правильно в колодах Секрет Мага, но все же возможно. Вы должны быть уверены в своих силах, дополняя сборку этой картой, она, с одной стороны, очень хороша в агрессивных противостояниях, в которых идет напряженная борьба за стол, с другой стороны, в некоторых матч-апах, преимущественно медленных, карту будет трудно реализовать.

**Обреченная ученица** – техническая карта в первую очередь против медленных оппонентов, хотя она очень своеобразна. Подробнее об этом существе читайте выше в описании сборки Секрет Мага от Garchomp.

**Огненная глыба** – необязательно брать Огненную глыбу в сборку вместе с Хранителем Медивом. Это тяжелое заклинание может быть хорошо и само по себе в «берн» версиях Секрет Мага, то есть, самых агрессивных и нацеленных преимущественно на Контроль Чернокнижника. Только лучше взять вместе с Огненной глыбой Ледяную глыбу, дабы почаще доживать до 10 кристаллов маны. Это заклинание хорошо показывает себя против Контроль Чернокнижника, хотя достойно выглядит в любом медленном и некоторых агрессивных матч-апах.

**Смоляной страж** – сейчас это существо не так часто встречается, однако, если агрессивные колоды (и Зоолоки, в особенности) не дают вам покоя, взять одну копию Смоляного стража можно. Хорош **Смоляной страж** и в зеркальных матч-апах.

**Пожиратель секретов** – вообще-то Секрет Маг – агрессивная колода, и такого рода технические карты ей не очень подходят, однако в мете много и других Секрет Магов, и Охотников с секретами (Охотники на заклинаниях и обычные Секрет Охотники). И с теми, и с другими может быть трудно бороться, поэтому о Пожирателе секретов можно всерьез задуматься. Другие ваши матч-апы, разумеется, немного просядут, но ведь **Пожиратель секретов** – техническая карта, в этом его суть.

**Разрушитель чар** – техническая карта против Контроль Чернокнижника в первую очередь, она поможет вам пробиться через Повелителя Бездны или не дать ему появиться, если применить эффект немоты на Одержимого лакея. Если вы испытываете трудности в матч-апе с данной колодой или хотите его улучшить, обратитесь к этому существу или к Зелью превращения. Также, если у вас есть что-то из этого, стоит задуматься о утяжелении сборки Гидрой Горьких Волн.

**Лирой Дженкинс** – еще одна карта для «берн» Секрет Мага, то есть, для самых агрессивных версий архетипа. Рассматривайте Лироя Дженкинса как дополнительный (и чуть более дорогой) **Огненный шар**. Единственное его преимущество – существо с рывком отлично синергирует с заклинанием **Копия из лавы**, которое можно раскопать Петроглифом.

**Харрисон Джонс** – если вам очень надоели колоды с оружием, вы можете задуматься о каком-то способе устранять его. Лучше всего с этой ролью справляется именно **Харрисон Джонс**, хотя и у него есть некоторые недостатки. Вообще Секрет Маг часто может не обращать внимание на оружие врага (но оно бывает разное).

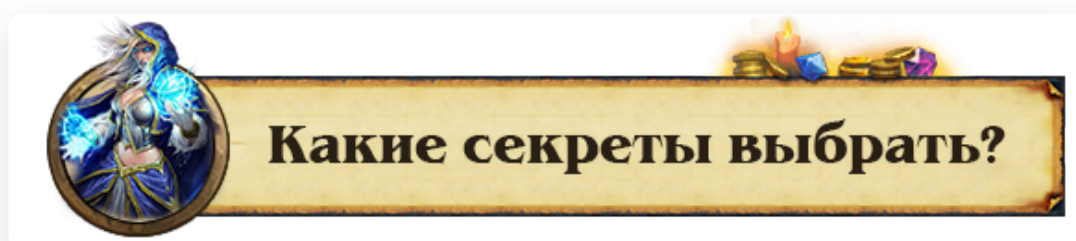
**Гидра Горьких Волн** – набирающий популярность пятый дроп, улучшающий матч-апы с Куболоком, Биг Спелл Жрецом, Джейд Друидом, Комбо Жрецом на драконах и другими медленными архетипами. Это существо слабо в быстрых поединках, также его часто не хочется "топдекать" на поздних этапах.



**Король-лич** – достойный и достаточно стабильный финишер в медленных матч-апах, способный иногда даже защитить вас от натиска агрессивных колод, хотя далеко не всегда. Почти все карты Рыцаря Смерти полезны для Секрет Мага.

**Хранитель Медив** – еще один финишер, обладающий функцией отключения **Алунета**, когда брать 3 карты в конце хода вам уже не захочется (а вам часто не захочется это делать). Возможно, сам по себе **Хранитель Медив** и чересчур медленный для Секрет Мага, хотя порой счет идет на единицы урона, и Атиешем даже можно просто бить по герою противника в течение нескольких ходов.

**Йогг-Сарон** – у Секрет Мага не слишком много дешевых заклинаний, и до десятого хода игры не всегда затягиваются. Но разве можно устоять перед богом рандома и вещами, которые тот способен сотворить? Вообще-то, чаще всего устоять можно, но, если вы любите эту легендарную карту и чувствуете, что игры часто заходят в безвыходную для вас ситуацию, обратиться к **Йогг-Сарону** можно. Правда, если вы действительно часто попадаете в безвыходные ситуации, вероятно, вы просто не до конца понимаете логику Секрет Мага и ваш план на игру.



Вопрос секретов, пожалуй, заслуживает отдельного раздела в гайде, поскольку он крайне важен и интересен.

Для начала следует определиться с их количеством. Чаще всего вы встретите сборки с 5 секретами. Чуть реже попадаются версии с 4 или 6 штуками. Что до самих секретов, то тут у Мага выбор непростой.



**Взрывающиеся руны** – во всех сборках используются две копии этого секрета, потому что он невероятно силен: наносит урон по герою и/или убивает существо противника. Только это, по сути, и нужно Секрет Магу в большинстве матч-апов.

**Антимагия** – обычно берется 2 копии этого секрета, он был бы намного сильнее, если бы не Монетка, попадающая с вероятностью 50% в руку противника в начале партии. Очень хороша в матч-апе с Друидами, Биг Спелл колодами и некоторыми другими.

**Ледяная глыба** – секрет, как ни странно на первый взгляд, для самых агрессивных сборок архетипа. Он хорош тем, что выигрывает для Мага время, позволяя найти еще одну карту, которая с высокой долей вероятности будет наносить взрывной урон. Порой 3-6 единиц урона Секрет Магу не хватает до победы. Проблема Ледяной глыбы, однако, в том, что она не спасает от урона усталостью, полученным в ваш ход. А урон от усталости – частый гость в нынешних сборках Секрет Мага из-за **Алунета**.

Ледяная глыба хороша также потому, что висит на Маге всегда, помогая ему стабильнее реализовывать боевой клич Лакея Медива. Хотя ее минус, очевидно, в отсутствии всякой темповости. Разыграв этот секрет на третий ход, вы только потратите 3 кристалла маны «впустую», не получив никакого преимущества на столе, помимо возможности в будущем выставить Лакея Медива, наносящего 3 единицы урона.

**Отраженная сущность** – у Отраженной сущности куда больше недостатков, чем у Взрывающихся рун: этот секрет слишком легко «законтрить» слабым существом по типу Огневичка, Пирата Глазастика и так далее. Маг проиграет в темпе и даже не нанесет важнейший урон по герою противника. Однако **Отраженная сущность** может быть хороша для игр разума: как только противник поймет, что разыгранный вами секрет не **Антимагия**, он в первую очередь подумает на **Взрывающиеся руны**. Если здоровье важно для него, он может решить поставить крупную угрозу, дабы та «впитала» урон от секрета. Тут-то **Отраженная сущность** и накажет его. Сценарий не всегда реализуемый, но интересный.

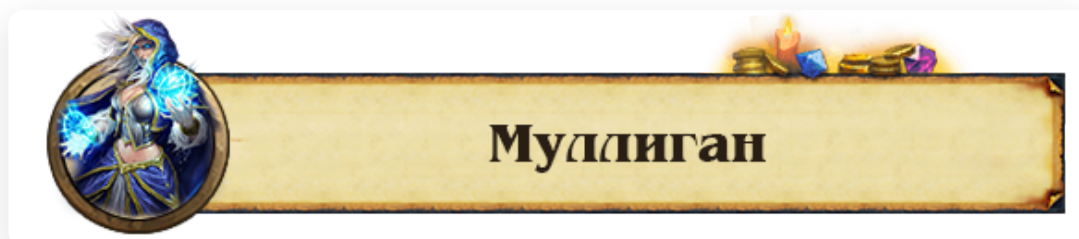
**Чароллет** – по сути, та же история, что и с Отраженной сущностью, но наоборот. Противник долго не будет понимать, что вы разыграли **Чароллет**. Проблема этого секрета в том, что иногда оппонент вовсе не будет применять заклинаний на существ. Например, Охотник может даже не играть Команду «Взять!» и другие точечные заклинаний, а использует их для атаки вашего героя, тогда **Чароллет** не сработает до конца партии.

**Зелье превращения** – помогает Секрет Магу в первую очередь в матч-апе с Контроль Чернокнижниками, в которых секрет нацелен на нейтрализацию Одерживого лакея, Плотоядного куба, Повелителя Бездны или Стража ужаса. В других матч-апах Зелье превращение не столь действенно, порой противник будет грамотно его обыгрывать, выигрывая у вас по темпу и выгоде.

**Все остальные секреты брать в сборки Секрет Мага не стоит.**

Не забывайте, что смысл секретов именно в том, что они находятся в тайне от противника. Он не знает, что вы играете, а что нет, что есть в вашей руке, а чего пока нет. Это идеальное подспорье для игр разума и возможность обмануть оппонента. Если все Маги будут использовать только пару **Антимагия** + **Взрывающиеся руны**, особых тайн и игр разума не получится, обыгрывать что-то с шансом 1 к 2 достаточно просто. Куда труднее обыгрывать 4 или 5 секретов, что вы, наверняка, уже прочувствовали, играя против Секрет Охотников сейчас или Секрет Паладинов в далекие времена расцвета этого архетипа.





Экспериментируйте с секретами, меняйте их в зависимости от локальной меты, пробуйте разные варианты. Это и существенно разнообразит ваш игровой опыт, и поможет удивить оппонента. Один неверный шаг с его стороны, и победа практически в вашем кармане. Опытные игроки умеют обыгрывать все секреты правильно, а вот на низких рангах не особо сильных оппонентов можно буквально «фармить», пользуясь их ошибками.




Выбирать карты в стартовую руку может быть достаточно непросто, потому что очень часто вам не нужны какие-то существа и заклинания по отдельности, но необходимы их комбинации. Это, разумеется, не всегда так. А, между тем, стартовая рука для Секрет Мага крайне важна в любом матч-апе, партия будет выиграна с огромной вероятностью, если вы найдете отличный старт и разыграете всё безошибочно.


-  **Первое и самое простое правило** – вы всегда ищите две карты: **Маназмей** и **Арканолог**. И оставляете вы их в любом случае и в любом количестве, что бы ни случилось. Исключение – стартовая рука из двух Маназмеев без Монетки, в такой ситуации от одного первого дропа можно отказаться и поискать что-то другое. С этой парой карт все очень легко, куда труднее определиться с остальными.
-  **Карты Ледяная стрела и Петроглиф** вы всегда оставляете при наличии Маназмея в руке. Их также можно оставить с комбинацией **Ученица чародея** + Монетка. Почти никогда вам понадобятся **Петроглиф** и **Ледяная стрела** сами по себе без связей с другими картами.
- **Маг Кирин-Тора** остается в руке всегда при наличии в ней **Арканолога**. Можно оставить Мага Кирин-тора в руке даже с хорошим в конкретном матч-апе секретом,


 если у вас есть Монетка и **Маназмей**.

-  **Прихвостень «Кабала»** пригодится вам при наличии Монетки и других хороших карт в руке: **Арканолога**, полезного на старте секрета, Маназмей. Реже можно оставить Прихвостня «Кабала» без Монетки, только с **Арканологом** или Маназмеем + полезным секретом в руке. **Прихвостень «Кабала»** ни в коем случае не является самостоятельным первым дропом, чаще вы будете скидывать его из руки, он пригодится вам позднее, как это ни парадоксально на первый взгляд.
-  **Интеллект чародея** можно оставлять с Монеткой и хорошим первым или вторым дропом, а лучше и с тем, и с другим. Если вы ожидаете медленную колоду, можно оставить **Интеллект чародея** даже просто с Монеткой в руке. Без Монетки эта карта пригодится вам только в связке **Маназмей** + хороший второй дроп (как существо, так и заклинание).
-  **Ученица чародея** не так хороша в агрессивных матч-апах, ее можно не оставлять как самостоятельный второй дроп без Монетки в руке даже при наличии Маназмей, потому что быстрые колоды легко ее убьют, часто без особых потерь в темпе и выгоде. В медленных матч-апах (**Друид**, **Жрец**, **Чернокнижник**) **Ученица чародея** является хорошим вторым дропом особенно с Монеткой и дешевыми заклинаниями.
-  **Алунет** – крайне дорогая, но ключевая для вас карта. Вы можете всегда оставлять его в стартовой руке.

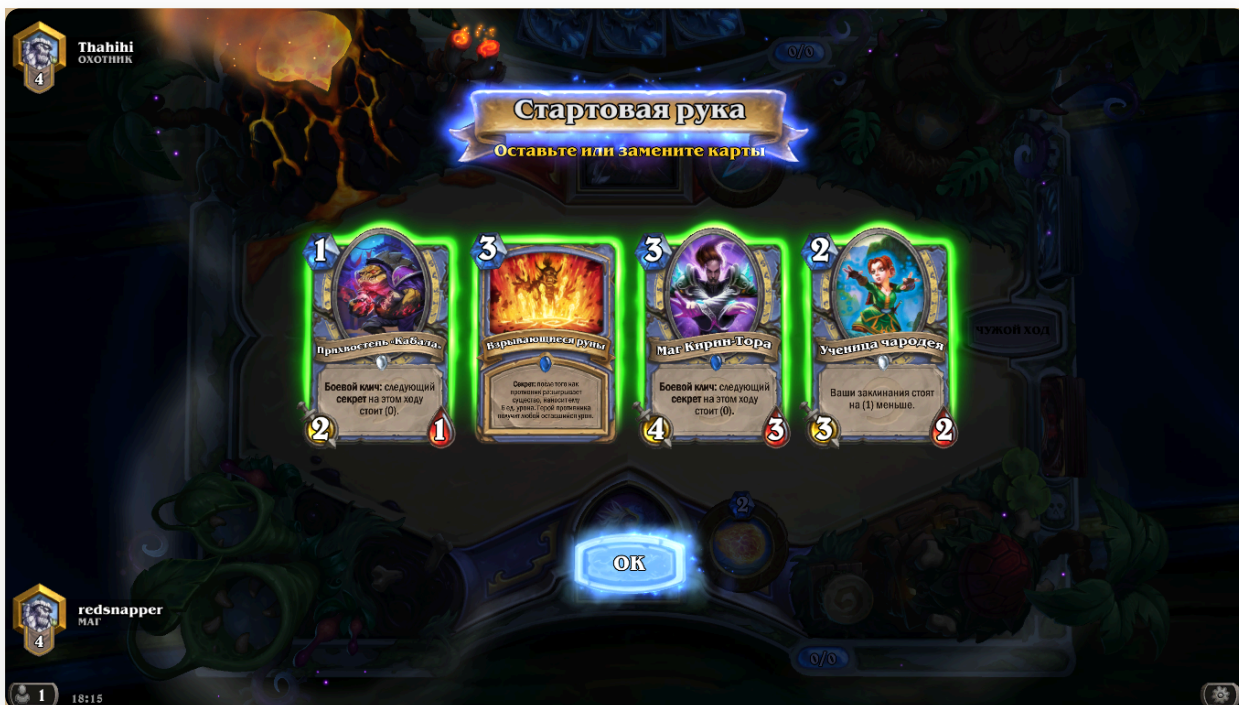


 **Разносчица кристаллов** пригодится вам в очень редких случаях, когда вы точно уверены, что быстро разыграете два секрета, например, с рукой **Арканолог+Арканолог+Маг Кирин-Тора** можно оставить и ваше существо 5/5.

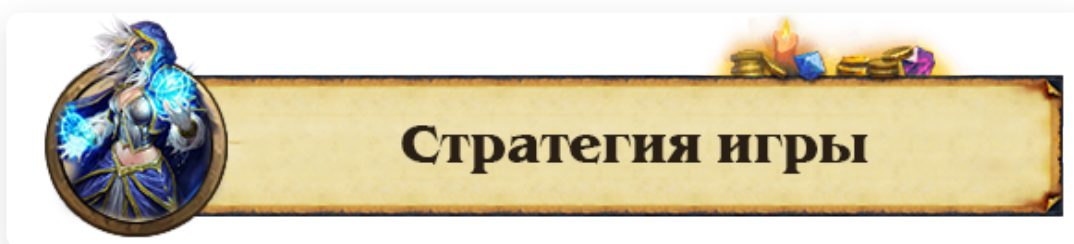
 Если у вас есть **Голодный краб**, он оставляется в руке всегда при встрече с Паладином. Можно даже агрессивно сбрасывать из руки все в его поисках, кроме Маназмей и **Арканолога**.

-  **Остальные карты** вам никогда или почти никогда не пригодятся в стартовой руке, можете смело сбрасывать их и искать варианты получше.

Помните, чем труднее ожидаемый матч-ап, тем агрессивнее вы должны муллиганить в поисках лучшего старта: **Маназмей**, **Арканолог** и синергирующие с ними карты, если эта пара уже есть. Магу труднее всего справиться с Паладином и Охотником. Собственно, и против другого Мага можно тоже поискать карты чуть агрессивнее, потому что в зеркальном матч-апе ваши шансы приблизительно равны.



Пусть с такой стартовой рукой вы и получили неплохую кривую маны, это не всегда значит, что карты хороши. Ученицу чародея Охотник легко убьет, **Взрывающиеся руны** могут быть бесполезны, если попадется Охотник на заклинаниях. Всю руку лучше скинуть.



Наличие исцеления у противника важно для Секрет Мага по самым очевидным причинам. Вы играете агрессивной колодой, которая часто способна давить на оппонента не со стола, особенно, если тому нечем полечиться или исцеление очень маленькое (случай с Охотником и Ловчим смерти Рексаром или Пират Воином и его силой героя). Если вы попали в матч-ап, в котором противник едва ли восстановит свое здоровье, стол не так страшно потерять хоть на 2-3 ход, особенно при хорошей руке с большим количеством взрывного урона. Вы можете рассчитывать нанести летальный урон в течение 2-3 и даже более ходов, начиная с какой-то стадии, просто отправляя ваши заклинания «в лицо» оппонента.

Здесь важно учитывать, разумеется, что за несколько ходов вы вытяните N-ое количество карт из колоды, и многие из них могут оказаться дополнительными источниками взрывного урона. Немаловажно подключать вашу силу героя в процесс убийства оппонента: на условный шестой ход часто правильнее разыграть комбинацию **Огненный шар** + сила героя, а не **Огненный шар** + **Ледяная стрела**, потому что Ледяную стрелу можно будет применить позднее, опять же, с силой героя.

Вы можете пробить оппонентов с исцелением, пользуясь такой тактикой, однако сделать это будет труднее, потому что условные **Развилка** или **Среднее лечебное зелье** часто помешают вам нанести нужный летальный урон заклинаниями. В этом случае, партия, разумеется, не проиграна, просто подход к ней должен быть иным.

Если противник может восстанавливать свое здоровье в значительных объемах (преимущественно контроль колоды), значительную часть урона должны наносить не только ваши заклинания, но и существа. На них вы делаете основной упор, их защищаете всеми доступными путями (в том числе, убивая вражеские существа вашими заклинаниями взрывного урона, а еще очень хорошо сработает **Антимагия**), ими стараетесь бить «в лицо». В какой-то момент, вероятно, стол все равно будет вами потерян, важно его прочувствовать и перейти в финальную агрессию вовремя.

## 2. AoE ремувалы

Чаще всего, опять же, AoE ремувалы будут у медленных колод, которые и восстановить свое здоровье смогут сразу же после того, как устранят все угрозы с вашего стола. И ваша задача как раз-таки не допустить такого сценария. У оппонента не должно появиться время для того, чтобы и избавиться от угроз на столе, и восстановить изрядное количество здоровья. В один ход делать они это не смогут почти никогда, если у вас есть хоть какое-то темповое преимущество.

Есть, впрочем, и не совсем медленные колоды с AoE эффектами, например, Жрец на драконах, но вы все равно должны позиционировать себя как агрессор в этом матч-апе, а противника вынуждать защищаться.

Разумеется, вы должны знать обо всех возможных массовых ремувалах оппонента и учитывать их. Важно, вы не всегда должны обыгрывать каждый из них, особенно если это комбинация карт или одна карта в колоде врага, а в руке у него их негусто. Секрет Маг порой вынужден рисковать и принимать решение вроде «я не буду обыгрывать карту **Вестник заката**, потому что не смогу выиграть, если оно есть у противника. Лучше я понадеюсь, что Жрец просто еще не нашел его, это мой единственный шанс на победу». Обычно такой ход мыслей актуален, если у вас что-то не задалось, и ситуация тяжелая. Если все хорошо, и вы уверено давите на оппонента, можно позволить себе обыграть все, что вам угодно, но без фанатизма, опять же.

Отличная защита от почти всех AoE эффектов – **Антимагия**, а точнее, любой разыгранный вами секрет. Противник же не знает, что именно вы разыграли, поэтому перед, например, шестым ходом Друида можно обмануть его и сделать вид, что вы применили именно Антимагию и готовы «законтрить» заклинание **Ползучая чума**, хотя на деле разыгранный вами секрет может быть каким угодно. Только учитывайте, что у Друида могут быть и другие ответы на ваш стол. Опять же, знание возможностей оппонента – ваш лучший помощник.

### 3. Способы ранней борьбы за стол

Если противник способен рано конкурировать с вами за контроль стола, значит, или вы столкнулись с агрессивной колодой, или вы смуллиганили ужасную руку. Во второй ситуации, как уже было сказано выше, пробуйте рисковать. Возможно, вы сможете победить даже контроль колоду взрывным уроном из руки, не прибегая к существам. Надеемся, что противник не найдет нужного исцеления и не сможет быстро продавить вас.

Но чаще всего активная борьба за стол будет разворачиваться, когда вы встретите другую агрессивную колоду. Здесь Секрет Маг не всегда сможет выходить победителем, особенно если ходит вторым или стартовая рука не идеальна. В быстрых поединках вы не всегда сможете позволить себе рано потерять стол и продавить оппонента взрывным уроном, потому что он попросту убьет вас раньше своими существами. Так как же вести себя в таких случаях?

Важно бороться за стол и тратить ваш взрывной урон для нейтрализации угроз противника. Только делать это нужно не по сценарию «я трачу всю ману в этот ход, чтобы убить существо противника заклинаниями, но ничего не выставляю на стол», особенно если на вашей половине ничего нет. Так вы успеха не добьетесь. Важно не только убирать со стола угрозы врага, но и ставить свои одновременно с этим. Отличный третий ход, например, **Маназмей + Ледяная стрела** или **Ученица чародея + Ледяная стрела**: вы и выставляете свое существо, и убираете вражеское, получая преимущество по темпу.

Эта битва за стол идет с постоянными разменами, однако не может продолжаться вечно, в какой-то момент один из агрессивных противников должен отказаться от разменов и направить агрессию «в лицо» оппонента, потому что существа на столе в комбинации с заклинаниями в руке способны принести победу в течение ближайших нескольких ходов, а тот не сможет сделать то же самое, это вынудит его отбиваться, в то время как вы будете добивать героя противника. Обычно такое переключение от контроля стола к агрессии совершает лидирующий игрок, однако у вас есть возможность сделать это даже при отставании, если в руке (или колоде) у вас есть **Ледяная глыба** и/или **Кольцо льда** – они должны выиграть вам по одному ходу каждый.

Отдельно стоит отметить, что в агрессивных матч-апах важны не только темп и скорость, но и количество ресурсов в руке. Обычно проигрывает тот, у кого они быстрее иссякнут, как это ни удивительно..

#### Применение **Алунета**

Об одной карте в колоде Секрет Мага следует поговорить отдельно. **Алунет** полезен в первую очередь в медленных противостояниях, там у вас будет достаточно времени для того, чтобы надеть его и извлечь массу темпа и выгоды из полученных карт. Хотя и в быстрых поединках **Алунет** помогает, если к 5-6 ходам идет напряженная борьба за стол и к финальной агрессии еще никто не переключился, пусть это и нетипичная ситуация. Впрочем, сборки с Ледяной глыбой и Кольцом льда за просто способны даже агрессивное противостояние затянуть до 9-10 ходов.

Как только вы взяли в руки **Алунет**, многое для вас поменяется. Карт у вас моментально станет слишком много, так что нужно как можно быстрее избавляться от них, не всегда






заботясь о AoE эффектах противника. Чаще всего ключевыми картами на позднем этапе игры для вас будут те, что наносят урон по противнику, важно не допустить их сжигания. Выставлять существ все равно надо: пусть оппонент заботиться не только о своем здоровье, но и вашем столе.

Хорошо, что у Секрет Мага есть возможность быстро опустошать свою руку: [Разносчица кристаллов](#) будет стоить 2 или 0 маны, [Прихвостень «Кабала»](#) поможет быстрее разыгрывать секреты, а [Ученица чародея](#) – заклинания.

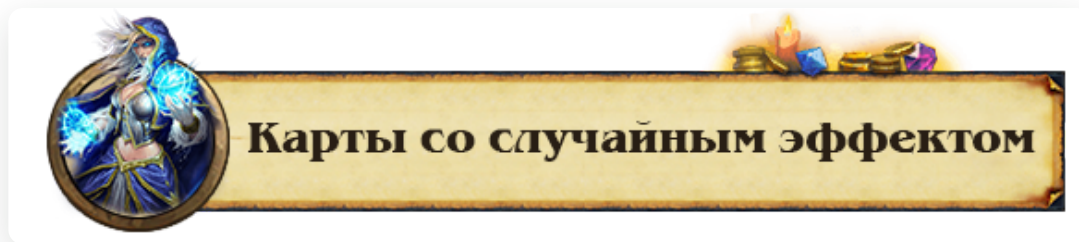
Не забывайте, что [Алунет](#) не только помогает вам убивать противника, но и противнику – убивать вас, потому что очень скоро Маг придет к усталости и будет получать массу урона в конце своего хода и в начале. Даже [Ледяная глыба](#) не спасет от летального урона, если он получен в ваш ход при взятии карт.

### Важные советы и рекомендации

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 добываете карты и [Арканологом](#), и Интеллектом чародея в один ход, сначала делайте это с помощью [Арканолога](#). Отдельный вопрос – играть ли [Портал: Огненные Просторы](#) до или после других карт, об этом вы узнаете в следующем разделе.
-  Не забывайте о специфике ваших секретов, об их сильных и слабых сторонах. Не играйте наобум, а старайтесь «законtring» типовой ход оппонента. Это, по большей части, актуально для Антимагии, которую точно не всегда стоит разыгрывать при наличии Монетки в руке противника, а вот [Взрывающиеся руны](#) Маги играют часто просто для того, чтобы нанести урон по герою противника и выиграть в темпе.
-  Если вы опасаетесь, что активируемый вами секрет будет деактивирован оппонентом в следующий ход, постарайтесь как можно быстрее утилизировать Лакея Медива с боевым кличем, пока это возможно.
-  Планируйте ваши ходы наперед, но не только с учетом имеющихся в вашей руке карт, но и помните о 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](#), [Портал: Огненные Просторы](#), [Взрывающиеся руны](#), [Лирой Дженкинс](#), [Огненная глыба](#), 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.
-  Секреты – идеальный инструмент блефа и обмана, доступный вашему архетипу как никакому другому в игре. Старайтесь запутать оппонента,

заставить его обыгрывать неактивный сейчас секрет. Но, конечно же, мало вынудить противника ошибиться – нужно еще и наказать его за эти ошибки.



У Секрет Мага не так уж и много карт с элементом случайности, но каждая из них невероятно сильна и часто влияет на исход партии.

**Петроглиф** – предложит вам на выбор одно из 40 заклинаний. Шансы найти конкретное равны 7,5%. На следующей картинке вы найдете все доступные для генерации заклинания Мага, а отдельно выделены пять новых, появившихся только в Кобольдах и катакомбах.

**0**

**Запрет на огонь**

Раскладает всю свою ману. Наносит выбранному существу урон, равный количеству потраченной маны.

**0**

**Зелье заморозки**

Замораживает противника.

**1**

**Маришский огонь**

Наносит 3 ед. урона, случайно распределенного между персонажами противника.

**1**

**Зеркальные камни**

Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Проклятие».

**1**

**Дыхание спидракса**

Наносит 2 ед. урона случайному существу противника и замораживает его.

**2**

**Маришский взрыв**

Наносит 1 ед. урона всем существам противника.

**2**

**Рыбий**

Уничтожает замороженное существо.

**2**

**Петроганг**

Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.

**2**

**Огненный гейзер**

Наносит 2 ед. урона. Вы кладете в руку заклинание 1/2.

**2**

**Ледяная стрела**

Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.

**3**

**Интелектуальный черонок**

Вы берете 2 карты.

**3**

**Копье льда**

Замораживает всех существ противника.

**3**

**Ледяные двойники**

Секрет: когда противник разыгрывает существо, вы кладете 2 его копии в руку.

**3**

**Ледяная прогнана**

Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.

**3**

**Ледяная мышь**

Секрет: когда противник наносит вам урон, вы получаете 1/2 от количества нанесенного урона и дает вам уверенность до конца хода.

**3**

**Аватария**

Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы огнемте его.

**3**

**Узыманы**

Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы кладете в руку его копию, которая стоит 0/5.

**3**

**Зелье превращения**

Секрет: когда противник разыгрывает существо, превращает его в оцу 1/1.

**3**

**Обращение в пар**

Секрет: уничтожает существо, которое атакует вашего героя.

**3**

**Отраженная буря**

Секрет: когда противник разыгрывает карту заклинания, вы прикладываете на свою сторону его копию.

**3**

**Публикационная лавина**

Наносит 2 ед. урона всем существам.

**3**

**Черонок**

Секрет: когда противник выбирает карту заклинания, уничтожает существо 1/2, которое становится его оцой.

**3**

**Симулятор**

Копирует существо с максимальной стоимостью в вашей руке.

**4**

**Копье копца**

Замораживает выбранное существо в обе стороны от него и наносит им 1 ед. урона.

**4**

**Превращение**

Превращает выбранное существо в оцу 1/1.

**4**

**Отменный шар**

Наносит 6 ед. урона.

**4**

**Копья из лавы**

Призывает копию выбранного существа.

**5**

**Формат заклинания**

Вы кладете в руку 3 случайные карты заклинаний мага.

**6**

**Метеорит**

Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него.

**6**

**Снежная буря**

Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.

**7**

**Волны огня**

Наносит 4 ед. урона всем существам противника.

**7**

**Получение информации о заклинании**

Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.

**7**

**Маришский взрыв**

Наносит по 3 ед. урона трем случайным противникам.

**8**

**Ледяные загадки**

Вы выкладываете по каждой стороне из вашей колоды.

**10**

**Отменный глоб**

Наносит 10 ед. урона.

**2**

**Санов-переверт**

Находится в вашей руке, каждый ход превращается в случайное заклинание мага.

**2**

**Оборотный рубин**

Вы кладете в руку 1 случайное заклинание мага. (Разыграйте 2 заклинаний для улучшения.)

**3**

**Врывающиеся в руки**

Секрет: когда того или иного противника разыгрывает существо, наносит ему 4 ед. урона. Герой которого получил любой последний урон.

**5**

**Копья чудес**


Вы замораживаете в колоду 3 оцки. Когда вы берете карты из колоды, вы разыгрываете случайное заклинание.

**5**

**Ярость дракона**

Вы выкладываете случайное заклинание из своей колоды. Все существа получают урон, равный его стоимости.





В коллекции есть 7 заклинаний, которые наверняка или почти наверняка нанесут урон по герою противника: [Чародейские стрелы](#), [Ледяная стрела](#), [Огненный гейзер](#), [Огненный шар](#), [Портал: Огненные Просторы](#), [Чародейские суперстрелы](#), [Огненная глыба](#). Также шанс нанести урон есть у [Взрывающихся рун](#), правда, в перспективе, а не сразу. Еще вы можете раскопать другую копию [Петроглифа](#), дабы бесплатно перераскопать заклинание.

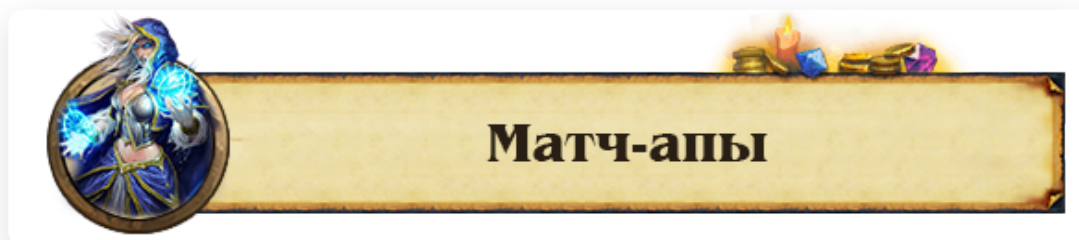
В итоге, шансы найти нужный взрывной урон, используя [Петроглиф](#), достаточно высоки, однако искать только его вы будете в самых трудных ситуациях, а в остальных вам может пригодиться абсолютно любое заклинание, даже плохое и неэффективное с первого взгляда.

**Портал: Огненные Просторы** – ваше внимание, в первую очередь, нужно обратить на карту [Архигриб Исклид](#), из-за которой вы можете захотеть сначала разыграть [Портал: Огненные Просторы](#), а уже потом выставить существо. Впрочем, [Алчный наемник](#) может переубедить вас делать это. Решайте сами, какое именно существо лучше обыгрывать, учитывая и [Поганице](#).

Вы точно хотите разыгрывать все заклинания после Портала: Огненные Просторы из-за шанса получить таких существ, как [Лири Осколок Солнца](#), [Алый маназмей](#), [Халлазил Перерожденный](#).

Всего в коллекции 97 пятых дропов, которые вы можете «сrollить» с Портала: Огненные Просторы, то есть, какое-то конкретное вы получите всего лишь с шансом в чуть более, чем 1%. Несмотря на это, в коллекции много похожих существ. Шансы найти существо с рывком ([Лирой Дженкинс](#), [Страж ужаса](#) и [Тундровый люторог](#)) – 3.1%. С провокацией – 13.4%.

Подробнее узнать о том, какие в Стандартном режиме в настоящий момент есть пятые дропы, вы можете в [специальной статье](#). Там же вы найдете статистику и по другим коллекционным существам за любую манастоимость.



**Воин**

Если вы встретили **Пират Воина**, ожидайте тяжелую версию с картами **Гидра Горьких Волн** и, возможно, **Злая призывательница**. Такая колода будет намного медленнее вас, так что начало проваливать ни в коем случае нельзя: первые и вторые дропы оппонента не настолько сильны, особенно учитывая нерф Пирата Глазастика. К третьему ходу нужно постараться убрать всех мелких пиратов, дабы не дать Воину усилить свое оружие Пиратом-сектанткой. С **Петроглифа** вы можете искать **Зеркальные копии**, даже несмотря на то, что вы потратите на них на 1 кристалл маны больше обычного, это отличная карта в данном матч-апе, так как защищает и вас, и ваших существ. Еще одна превосходная карта в данном противостоянии – **Ледяная стрела**, отправленная во вражеского героя, так он не сможет атаковать оружием, а это немаловажный источник контроля стола и взрывного урона Воина.

Не забывайте, что Пират Воин способен получать 2 единицы брони каждый ход, так что какой-то источник исцеления у него все-таки есть, особенно действенный в долгосрочной перспективе.

Крайне трудно в данном матч-апе реализовать секрет **Антимагия**, ведь у Пират Воина может вовсе не быть заклинаний, кроме **Оберег: малый мифрил**, но бывают и другие сборки архетипа.

**Медленные архетипы Воина** тоже не так уверено себя чувствуют в первые несколько ходов, чем вам необходимо воспользоваться. Все они невероятно хороши в вопросе наращивания брони, так что даже не думайте продавить их взрывным уроном из руки, чаще всего у вас это не получится. Сконцентрируйтесь на ваших существах, старайтесь действовать от стола, что, однако, тоже может быть непросто из-за массы AoE ремувалов: не отдавайте все ваши угрозы за раз. Приготовьтесь к медленному и напряженному противостоянию, в котором Воина нужно брать на износ, лишая его ресурсов в руке и не давая брать новые. Очень важна в таких матч-апах **Антимагия**.



### Паладин

**Мурлок Паладин** — трудное противостояние, ради которого в сборках Секрет Мага появляется даже **Голодный краб**. Этим первым дропом нужно правильно воспользоваться, "съев" по возможности какого-то крупного мурлока вроде таких существ, как **Мурлок-полководец** или же пробаффанного мурлока.

Раз матч-ап непростой, опять же, рискуйте, играйте в надежде, что идеального захода у противника не будет и всеми силами приближайтесь к своему идеальному сценарию. Вам важно к четвертому ходу оставить на вражеской половине стола как можно меньше угроз, ведь в бой пойдут такие мощнейшие карты, как **К оружию!** и **Кроткий мегазавр**. Если первое заклинание можно "законтрить" Антимагией, то с существом особо ничего не поделаеть, а точнее с его мощнейшим боевым кличем.

В целом мурлоков важно уничтожать каждый ход по максимуму, даже если это всегло лишь 1/1 существо. Паладин славится своей способностью усиливать своих существ, а Мурлок Паладин может это делать каждый ход, начиная со второго. Дважды подумайте о реализации плана "я проигнорирую стол противника и пойду в лицо своему противнику, пусть разменивается он", ведь от ваших существ Утера могут спасти провокаторы. Например, вам будет непросто пройти мимо существа [Праведная защитница](#), также часто "наказать" вас может [Хранитель Солнца Тарим](#).

Вам очень важно вести в данном матч-апе, а не отбиваться от угроз противника и не действовать вторым номером. Если второе все же случилось, готовьтесь к тому, что вас переиграют по выгоде и темпу, дабы этого избежать, постарайтесь подготовить какой-то темповый ход, которые перевернет игровую ситуацию. Это может быть розыгрышь существа [Разносчица кристаллов](#) за 0 маны в комбинации с другими эффективными действиями, может быть, например, [Портал: Огненные Просторы](#), хотя только его одного едва ли будет достаточно к седьмому ходу. Помочь вам может и [Петроглиф](#), с которого можно найти мощный AoE эффект или способ заморозить стол.

Медленные Паладины уязвимы для секрета [Чароплет](#), потому что единственные их направленные на существ заклинания – баффы. Украсть их, безусловно, приятно, хотя не всегда это будет [Гребнистый скакун](#) или даже [Печать королей](#), ведь тот же Мурлок Паладин отказывается от обоих заклинаний. Но вот встретив Паладина помедленнее, вы можете обратиться к [Чароплету](#).

У Паладина много существ с божественным щитом, обратите внимание на то, как именно [Взрывающиеся руны](#) работают с ними. Об этом подробно расписано в следующем разделе.



### Охотник

Разнообразных архетипов Охотника в мете сейчас очень много: Охотник на заклинаниях, Секрет Охотник, Фейс Охотник, Мидрейндж Охотник. Определить архетип оппонента, разумеется, очень важно, но главный вопрос для вас: есть ли у Охотника существа или нет.

Если вы столкнулись с **Охотником на заклинаниях**, существ ждать не стоит, то есть ваши [Взрывающиеся руны](#) окажутся практически бесполезными, пригодны они только для запутывания противника и активации боевого клича Лакея Медива. Хотя интересно то, что в некоторых Охотниках на заклинаниях может быть связка [Барнс](#) + [И'Шарадж](#), только вот, если [Барнс](#) все-таки выйдет на стол и призовет древнего бога, рады вы особо не будете, пусть даже ваши [Взрывающиеся руны](#) и не пропадут зря.

Зато **Антимагия** показывает себя хорошо против Секрет Охотника и Охотника на заклинаниях, особенно если разыграть ее вовремя. Лучше всего разыграть Антимагию перед пятым ходом, если у Охотника в сборке есть секреты. Примечательно, что **Осветительная ракета** тоже будет отменена Антимагией, так вы не потеряете другие активные секреты.

В любом поединке с Охотником вы должны сначала бороться за стол, а в какой-то момент переключаться для финальной агрессии. Из исцеления у класса противника есть только **Ловчий смерти Рексар**, обыгрывать AoE эффект которого часто не следует, потому что это всего лишь одна карта из 30, которую используют далеко не все.

Важно грамотно обыгрывать секреты Охотника, знать их все и понимать, от чего именно они активируются. Всегда ждите ловушки **Фокус-котус**, **Блуждающий монстр**, **Морозная ловушка** и **Взрывная ловушка**. Последнюю порой трудно обыграть, если все ваши существа имеют 1-2 единицы здоровья, предпочитайте не бить по герою противника ими, вместо этого совершая размены с выставляемыми Рексаром угрозы. Урон по герою наносите заклинаниями.



### Друид

В противостоянии с **Агро Друидом** долго бороться за стол вы определенно не сможете. В лучшем случае вы продержитесь до пятого хода, хотя, вероятно, Друид переберет вас раньше, если найдет **Знак «Лотоса»** и мелких существ, что достаточно просто сделать. Ваша надежда, таким образом, на взрывной урон и сдерживающие инструменты при их наличии. В любом случае в момент розыгрыша карты **Живая мана** с доминированием на столе вы можете попрощаться.

Агро Друид может получать 1 единицу брони каждый ход благодаря своей силе героя, учитывайте это при планировании нанесения летального урона.

От **Биг Друида** и **Джейд Друида** вы ожидаете от этих колод достаточно медленный старт, чем и нужно пользоваться. Невероятно мощный секрет в данном матч-апе – **Антимагия**. Обыграть карту **Ползучая чума** достаточно легко, вы редко будете выставлять на стол даже трех существ. Не подставляйте ваши угрозы под **Размах** и Доисторического дракона (это существо опасайтесь, разумеется, только к 8 кристаллам маны Биг Друида), и поединок может быстро закончиться в вашу пользу.

Если у вас получится приберечь Антимагию до десятого хода противника, делайте это, дабы помешать реализовать **Тотальное заражение**. Не забывайте о том, что Друиды очень хороши в вопросе наращивания брони, так что вам важно не терять стол и всегда выставлять новые угрозы, даже если в ваших руках есть **Алунет**.



### Разбойник

С **Миракл Разбойником** справиться просто, поскольку данная колода для вас слишком медленная и беззащитная: никаких исцеляющих эффектов, никаких AoE эффектов. Следовательно, вам важно делать ставки на множественные угрозы на вашей половине поля, дабы игровую ситуацию не перевернул один **Кровожадный злолист**. **Антимагия** может быть неприятна для Разбойника, пусть у него и есть такие дешевые заклинания, как **Удар в спину** и **Подготовка**. Вероятно, их он отдаст рано на первые же ваши угрозы по типу Маназмея и Мага Кирин-Тора.

Интересны матч-апы с колодами **Разбойника с оружием Погибель королей**. Такие сборки берут и **Похищающий жизнь яд**, другими словами, обладают способностью к исцелению. Ваш способ победить — действовать максимально агрессивно, не давать времени Разбойнику найти все, что тот хочет. Если **Похищающий жизнь яд** уже использован на **Погибель королей** с большим запасом атаки, ваша ключевая карта — **Ледяная стрела**, с помощью которой можно не позволить Валире атаковать в течение одного хода. Так она не сможет и зачистить стол, и восстановить свое здоровье.

Не забывайте про такую карту, как **Исчезновение**. Оно может быть доступно не только на шести кристаллах маны, ведь у Разбойника есть **Подготовка**. Однако обыгрывайте связку этих заклинаний лишь тогда, когда у вас все хорошо, а если ситуация далека от хорошей, просто рассчитывайте, что связку данных карт Разбойник не нашел.



### Шаман

Секрет Маг без особых проблем расправляется с Шаманом, что связано не столько с удачным матч-апом для первого, сколько с общей слабостью последнего. Впрочем, какой-то прогресс в патче 10.2 Шаманы сделали, встретить их можно чуть чаще.

Токен Шаманы не обладают ни исцелением, ни особо быстрым и темповым стартом, чтобы захватить ощутимое преимущество, но они способны перевернуть игровую ситуацию благодаря таким картам, как **Инволюция** и **Портал: Водоворот**. Вам очень поможет **Антимагия** в данном матч-апе.



## Маг

Интересен матч-ап двух Секрет Магов. Обычно в нем происходит масса темповых ходов, переворотов и борьбы за стол, а победителем выходит тот, у кого оказалось больше ресурсов в руке. Если ситуация равная, часто выиграет именно тот, кто успел разыграть [Интеллект чародея](#) и при этом не потерять слишком много здоровья, не отстать в темпе слишком сильно. Немаловажен и факт наличия/отсутствия Монетки и грамотного ее использования, нужно постараться держать ее в руке как можно дольше, пока противником не будет разыграна [Антимагия](#). И старайтесь сначала проверять другие секреты, то есть [Взрывающиеся руны](#), и только если это не они, используйте Монетку. Вашего противника-Мага вы можете ловить на этом, выдавая Ледяную глыбу за Антимагию.

В этом поединке какой-то оппонент достаточно рано решит перейти к агрессии. Вам делать это нужно лишь в ситуациях, когда вы уверены в том, что убьете противника быстрее. Важен фактор наличия/отсутствия Ледяной глыбы, а также и состав вашей руки играет значимую роль: в ней порой не будет хватать взрывного урона для агрессивного выпада. Тогда предпочитайте не приступать к агрессии и старайтесь захватить инициативу на столе, а также совершать выгодные размены.

По возможности старайтесь не использовать [Портал: Огненные Просторы](#) первыми, если Маг-противник сможет отметить на ваш пятый дроп своим Порталом: Огненные Просторы. В этом обмене заклинанием за 7 кристаллов маны победителем окажется тот, за кем будет последнее слово, то есть, кто разыграет [Портал: Огненные Просторы](#) последним.



Стоит ли разыгрывать Монетку, Мага Кирин-тора и Ледяную глыбу? С одной стороны, вы получите темп, вынудите оппонента обыгрывать секрет, с другой – особенно хорошего третьего хода у вас нет, а Монетка очень поможет обыграть Антимагию в будущем. Автор решил разыграть только силу героя, памятуя о важности количества ресурсов в руке в данном матч-апе.

Если вы повстречали **Контроль Мага** или **Биг Спелл Мага**, помните о нескольких его важнейших картах: **Ледяная глыба** и **Магический бронник**. Они помогут оппоненту пережить ваш взрывной урон и вернуться в игру, однако их обеих «контрят» **Взрывающиеся руны**. **Магический бронник** просто умрет при розыгрыше, а Маг с небольшим запасом здоровья и Ледяной глыбой не сможет разыграть ни одно существо, так как **Взрывающиеся руны** его попросту убьют. Поэтому старайтесь приберечь данный секрет для поздних этапов игры. Собственно, Антимагию тоже лучше выкладывать на стол в ходы, когда Контроль Маг захочет разыграть дорогостоящий АоЕ эффект.



Активированные вовремя **Взрывающиеся руны** мешают Контроль Магу разыграть **Магический бронник** или другое существо с 3-мя и менее единицами здоровья.



## Жрец

**Биг Жрец** опасен тем, что пользуется обширным количеством ремувалов. **Среднее лечебное зелье** тоже будет в любой сборе Биг Жреца, что важно учитывать, но это не единственный источник исцеления архетипа.

Проблемы вам может доставить **Обсидиановая статуя**, с которой крайне трудно совладать, если она рано появится на столе. Другие крупные угрозы вы можете проигнорировать и атаковать вашими существами Андуйна, если, конечно, на их пути не стоит **Король-лич**. Но Короля-лича можно убить, просто пожертвовав существами, а вот **Обсидиановая статуя** при этом еще и восстановит здоровье Андуйну при разменах. Не страшно, если у Жреца 30 единиц здоровья или чуть меньше, размениваться можно спокойно, но вот если вы уже начали агрессивно давить, лучше не бить 4/8 угрозу вовсе, пусть она сама атакует и восстанавливает по 4 единицы здоровья за ход, не всегда этого будет достаточно.

В идеале, конечно же, попросту нейтрализовать **Обсидиановую** статую каким-то раскопанным ремувалом (лучше всего, если это будет **Превращение**, чтобы Жрец не воскресил свою угрозу снова). К слову, если вам удалось найти **Превращение** или **Зелье превращения** (две важнейшие карты в данном матч-апе), используйте их на первое же крупное существо Биг Жреца, но не ждите появления именно **Обсидиановой** статуи.

Матч-ап с **Биг Спелл Жрецом** опасен в первую очередь картой **Вестник заката**. У вас почти всегда получится обогнать противника по темпу на начальной стадии, но этот дракон лишает вас почти всех угроз на столе, так как все они не отличаются значительным запасом здоровья.

Есть несколько способов борьбы с проблемой Вестника заката, но все они неидеальны. Первый — надеяться, что этого четвертого дропа Жрец попросту не нашел. Дабы понять это, важно учитывать, какие карты Жрец оставил в стартовой руке, если что-то оставлено на муллигане и не разыграно за первые три хода, вероятно, это именно **Вестник заката**. Также обратите внимание и на то, был ли разыгран **Историк гнева Пустоты** или нет. В первом случае, опять же, шансы на наличие Вестника заката в руке противника высоки. Второй способ бороться с данным драконом — не выставлять на стол слишком много угроз, держать в руке какой-то способ восполнить потери и убрать со стола 3/3 существо сразу после его розыгрыша. Можно также поставить на стол угрозу с 4+ единицами здоровья, но это трудно, у Секрет Мага есть только **Разносчица кристаллов**, которую не всегда получится выставить так рано.

Вы можете пользоваться тем, что у Биг Спелл Жреца нет достаточного количества исцеления, кроме своей силы героя, так что порой получится продавить его и после того, как стол будет потерян. Потеря стола, впрочем, рано или поздно случится в любом случае, ведь угрозы Жреца намного тяжелее ваших.

Встретив **Комбо Жреца на драконах**, в принципе опасайтесь того же Вестника заката на четвертый ход, а также новой угрозы — возможности ОТК комбинации через **Божественный дух** и **Внутренний огонь**. Вы выиграете целый ход, если у вас активна **Ледяная глыба**, и порой в данном матч-апе этого будет более, чем достаточно, ведь у Комбо Жреца на драконах, как и у Биг Спелл Жреца, нет исцеления кроме его силы героя.



### Чернокнижник

**Контроль Чернокнижника** победить достаточно просто, этот архетип даже будет помогать вам, нанося урон по самому себе. Конечно, в колоде много исцеления, но его почти всегда будет недостаточно даже для компенсации ваших наносящих урон заклинаний. Что уж говорить о существах, которыми вы часто тоже сможете атаковать по герою противника. Хотя это сделать относительно трудно, все-таки AoE эффектов у Гул'дана достаточно.

Игру нужно закончить до 10 хода, потому что **Кровопийца Гул'дан** как раз и обеспечит Чернокнижника необходимым количеством исцеления, которое уже трудно будет перебить.

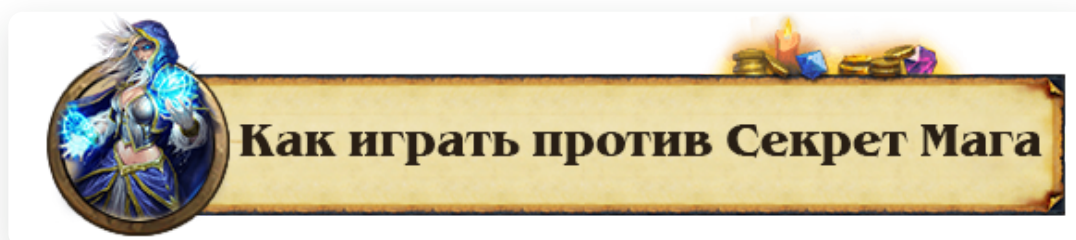
Если оппоненту повезет, уже к шестому ходу тот поставит на стол непроходимую в обычных условиях для вас карту **Повелитель Бездны**. Соплатить с ней может, пожалуй, только **Превращение**, если вы сможете раскопать это заклинание, или же какая-то используемая вами техническая карта (**Зелье превращения** или **Разрушитель чар**). Труднее реализовать **Зелье превращения**. разыгрывать его нужно перед пятым ходом Чернокнижника, дабы "законтрить" угрозу **Одержимый лакей**.

Играя против **Куболока**, не бойтесь таких карт, как **Вытягивание души** и **Круговерь Пустоты**, но вот если он поставит существо **Мастерица микстур** перед 5-6 кристаллами маны или позднее, лучше уничтожить ее самостоятельно, дабы не дать противнику использовать на первый дроп **Плотоядный куб**.

В противостоянии с **Зоолоком** достаточно сложно захватить стол, хотя в первые ходы вы должны постараться сделать это: вдруг у оппонента неудачная рука? Однако в этом матче вам нужно нанести даже меньше 30 единиц урона по герою противника, а никаких способов быстро убить вас у Зоолока не будет, особенно если вы обзаведетесь **Кольцом льда** и **Ледяной глыбой**.



Стоит ли размениваться в данной ситуации, ставить ли Мага Кирина-тора или использовать силу героя? Hotform решает обыгрывать популярное нынче заклинание **Зелье кровавой ярости**, поэтому убивает демона своими существами и ставит третий дроп. Если бы не **Зелье кровавой ярости**, стример едва ли стал бы жертвовать двумя существами, заставив атаковать по одному из них Чернокнижника.



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 – сильнейшая колода класса, занимающая топ-3 по популярности среди всех архетипов в настоящий момент. Так как же улучшить ваши результаты в данном матче?

В первую очередь вы можете использовать технические карты. **Пожиратель секретов** сейчас актуален как никогда, потому что в ладдере, особенно на низких рангах, встречается не только большое количество Секрет Магов, но и Охотники с секретами. Даже Мурлок Паладины с **Гидрологами** сейчас сильны. «Есть» секреты этих оппонентов крайне приятно и полезно, три этих класса в сумме сейчас занимают большой процент ладдера, хотя многие Паладины и некоторые Охотники не прибегают к помощи секретов. В любом случае, **Пожиратель секретов** выглядит достойной технической картой в настоящее время.

Обратите внимание и на классовые технические анти-секрет карты: **Осветительная ракета** Охотника – яркий тому пример.

А вот уничтожать оружие Секрет Мага – не всегда удачная затея, потому что она приносит ощутимую пользу еще в ход вашего оппонента, так что полностью вы его не «законтрите». Часто вам даже поможет **Алунет** Мага, потому что Джайна намного быстрее убьет сама себя усталостью с этим оружием в руках.

Очень важно грамотно обыгрывать секреты Мага, а для этого необходимо их знать. Почти любой Секрет Маг будет играть две **Взрывающиеся руны**, в первую очередь обыгрывайте это заклинание. Решайте, важнее вам темп или ваше здоровье. Во втором случае постарайтесь играть «толстое» существо, в первом – отдавайте любой дешевый дроп. Учитывайте механику работы Взрывающихся рун с существами с божественными щитами. Секрет собьет его, а вам нанесет урон, равный «б - здоровье существа». То есть, если на стол выйдет **Сквайр Авангарда**, он потеряет божественный щит, а ваш герой получит 5 единиц урона. Если на стол под **Взрывающиеся руны** выйдет **Тирион Фордринг**, с него «слетит» божественный щит, а ваш герой урона не получит.

Помимо этого, берегите Монетку, не тратьте дешевые и малоэффективные заклинания просто так, если потом с их помощью можно обыграть Антимагию. Почти наверняка у Мага будет хотя бы 1 копия этого секрета.

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.

Отслеживайте раскопанные с **Петроглифа** заклинания, поскольку с его помощью Секрет Маг может получить совершенно непредсказуемые инструменты и дополнительные копии ключевых заклинаний (**Огненный шар**, **Ледяная стрела** и так далее). Внимательно следите за тем, какая именно карта в руке оппонента раскопана **Петроглифом**: чем дольше она там, тем выше вероятность, что это какой-то взрывной урон или ситуативный инструмент. Отслеживайте все секреты: не раскопан ли какой-то из них с

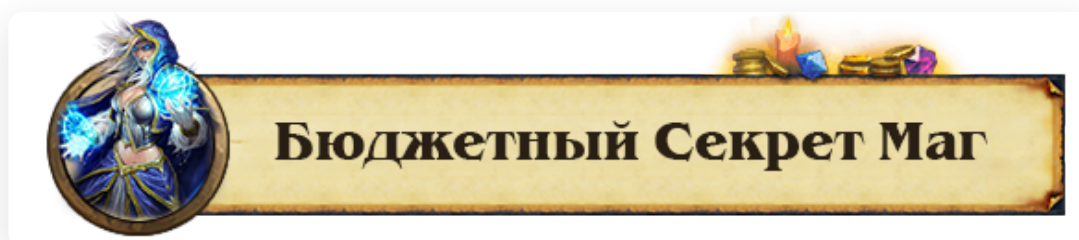
**Петроглифа** (Hearthstone не напишет об этом до того, пока вы не активируете секрет) – это можно узнать по затратам маны оппонента и стоимости секрета в ленте событий слева. Раскопанный секрет может быть любым из 10 коллекционных.

Помните, что секреты Мага не могут активироваться в его ход, только в ваш. Так, получив летальный урон от усталости в свой ход или урон от ваших Взрывающихся рун, Маг умрет даже под Ледяной глыбой.

Особое внимание уделите вопросу позиционирования, обыгрывайте **Конус холода** и **Метеорит**, которые Секрет Маг может раскопать с **Петроглифа**.

В целом, матч-ап с Секрет Магом – это часто битва за ваше количество здоровья. Вам важно не допускать даже минимального урона со стола от существ Мага, пусть они или размениваются с вашими (это будет редко случаться), или умирают, не атаковав. Если Маг даже всего пару раз ударит существами по вам, закончить партию ему будет гораздо легче из-за обилия взрывного урона.

С Секрет Магом в нынешней мете лучше всего справляются три колоды: **Охотник на заклинаниях**, **Агро Паладин** и **Темпо Разбойник**. Гайды на эти архетипы вы можете прочитать, нажав на названия колод.



Секрет Маг сам по себе является достаточно бюджетной колодой, однако вам важно иметь карты Вечеринки в Каражане, а также пару эпических и как минимум одну легендарную. Все эти карты – **Лакей Медива**, **Петроглиф** и **Алунет** – невероятно сильны и важны, на них во многом и держится мощь всего архетипа. Если у вас будут эти карты, все остальное не так важно: можно обойтись без Лироя Дженкинса, Огненной глыбы и других дорогих карт, но эти три – незаменимы, на них и зиждется Секрет Маг.

Вы можете попробовать сборку без них, если вам нужно решить, крафтить ли **Алунет**. **Петроглиф** можно создавать без опасений, он будет использоваться всеми Магами еще очень долго. Вероятно, и легендарное оружие навсегда останется в сборках Секрет и Темпо Магов, пока оно в Стандартном режиме.

Итак, совсем бюджетная сборка делает ставку на существ и защитные опции: появляются **Элементаль воды** и **Безликий призыватель**. Стиль игры будет немного другим, более медленным, однако общую суть вы должны уловить.

# Бюджетный Секрет Маг



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



## Заключение

Секрет Маг является мощной и интересной колодой с большим потенциалом, с помощью нее вы сможете с легкостью и приличной скоростью подниматься по ранговой лестнице, улучшая ваше понимание игры и приятно проводя время. Хорошо, что в лидеры вырываются именно такие агрессивные колоды, требующие расчета как с вашей стороны, так и со стороны противника. Очень многое зависит именно от действий людей, а не от случайности, прописанной компьютером.

Что ждет Секрет Мага в будущем, вплоть до окончания меты Кобольдов и катакомб, – сложный вопрос, все будет зависеть от популярности удачных для архетипа матч-апов (Контроль Чернокнижник и Куболок в первую очередь) и неудачных (Мурлок Паладин). Возможно, колода и дальше продолжит покорять мету, удерживая вторую позицию по популярности, а может быть, результаты со временем и снизятся. Но пока что можно сказать точно – Секрет Маг является одной из сильнейших колод Кобольдов и катакомб.

Спасибо за прочтение гайда, удачи в ладдере!