

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Сиф Маг — самая популярная колода Титанов. Большой гайд по архетипу

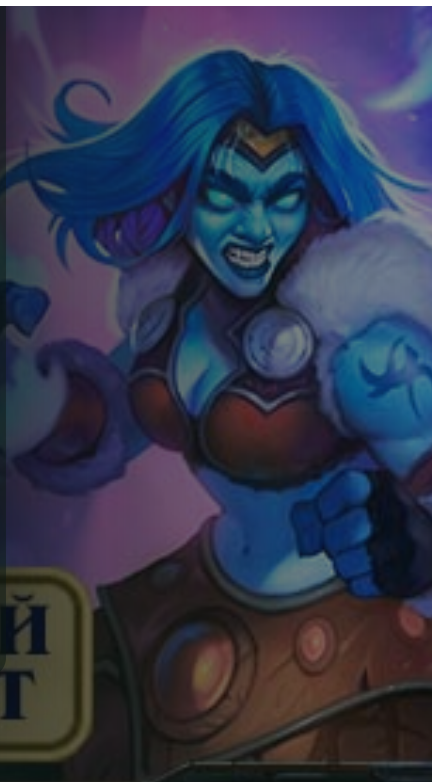
02.11.2023

Гайды

ТИТАНЫ

Сиф Маг — самая популярная колода Титанов. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Герой гайда — Сиф Маг в мете ТИТАНОВ. Это архетип, который появился только в нынешнем дополнении. Особенность колоды — использование разных школ заклинаний. Так Маг делает куда сильнее Сиф — ключевую карту в колоде, которая часто закончит партию в вашу пользу.

С первого взгляда Сиф Маг похож на ОТК колоду. Действительно, с помощью Сиф можно нанести за ход огромное количество урона. Эта легендарка может дать +8 к урону от заклинаний, так что пара спеллов взрывного урона почти наверняка поставит точку в матч-апе. Но все же у Сиф Мага куда больше возможностей — это в первую очередь темповая дека, которая может задавить со стола или взрывным уроном совсем без Сиф.

В последнем патче Сиф Маг стал самой популярной колодой на большинстве рангов. Вырос и винрейт архетипа: в умелых руках Сиф Маг может без проблем взять Легенду и двигаться выше.

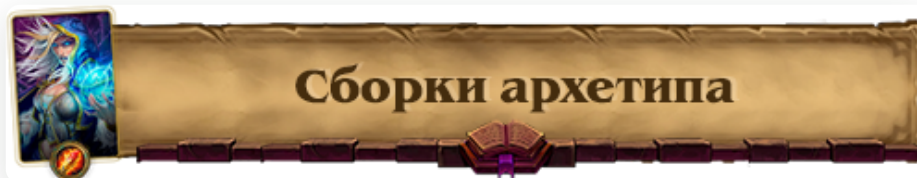
Этот гайд поможет вам освоить Сиф Мага и расскажет всё самое важное об этом архетипе. Вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственную с учетом локальной меты и коллекции. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, геймплея и матч-апов в мете ТИТАНОВ.

Обновили гайд 2 ноября с учетом патча 27.6.2. Список изменений:

-  Дополнено вступление
-  Изменены оптимальные сборки и описания к ним
-  Изменены карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
-  Добавлены описания актуальных матч-апов, дополнены старые.

Содержание гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Как собрать колоду*
3. - *Основа колоды*
4. - *Оptionальные и технические карты*
5. - *Замены*
6. - *Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. ◦ *Как работает колода*
 - *Ключевые комбинации и карты*
 - *Полезные советы*
10. *Матч-апы*



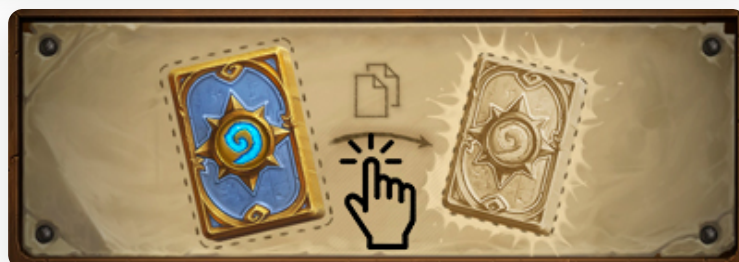
Сборки Сиф Мага похожи друг на друга — и чаще всего отличаются только 1-2 картами. Порой игроки отказываются от редких легендарок, потому что их нет в коллекции. У Сиф Мага есть ряд легендарок, которые не так сильно повлияют на геймплей и легко заменяются чем-то другим.



Классический Сиф Маг

Сиф Маг

<p>1</p> <p>Чародейский змей</p> <p>Боевой клас: вы кладете в руку «Чародейскую стрелу».</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Магический бронник</p> <p>Когда вы применяете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости.</p> <p>1</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Изучение магии</p> <p>Вы раскрываете заклинание той школы, которую вы не применяли в этом матче. (Боевой клас: 6)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Огненный гейзер</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Вы кладете в руку элементаль 1/2.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Бесконечный магический</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Его стоимость увеличивается на (1). Финал: возвращается в руку в конце хода.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Призрачные заклинания</p> <p>Боевой клас: вы раскрываете заклинание любого класа. Оно стоит на (1) меньше.</p> <p>1</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Космические владышние</p> <p>Если того как вы применяете заклинание, заклинатель увеличивает в корольстве, увеличивает его стоимости. Тратит 1 ед. прочности.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Манускрипт бездны</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Если у вас хватает маны его разыграть, вы применяете его маной и случайному злодейству.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Раскаленная руна</p> <p>Наносит 3 ед. урона. Вы кладете в руку случайное заклинание. Кладь, сбрасываете дважды.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Эло</p> <p>Призывает кошку существа. И кошку, и призываем пагубно! После поимения урона.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Добавить громкости</p> <p>Вы берете 3 заклинания. Финал: вы раскрываете кошку, одного из них.</p> <p>Лавная магия</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Нераскрытое дело</p> <p>Призывает два взрывоопасных скелета 2/2. Вы получаете +4 к броне.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Любопытное сокрытие</p> <p>Боевой клас: наносит 1 ед. урона против существа противника. Применяется по каждому из своих карт. Заклинание который вы используете и теряет карты?</p> <p>3</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Леди Паз-жар</p> <p>Пока эта карта находится в руке, она превращается, когда вы применяете заклинание огня. Кладь ману (бронной карты).</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Мудрость Нор-аниона</p> <p>Вы берете 2 карты. Стоит на (1) меньше за каждую карту ману, заклинание которой вы разыграли в этом матче.</p> <p>Лавная магия</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Сиф</p> <p>Урон от заклинаний +1 (Рискивается за каждую школу ману. Заклинание которой вы разыграли в этом матче?)</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Заклинания в замешивание</p> <p>Призывает карты 4/5 с дополнительным эффектом за каждую школу ману, примененную боем в этом матче.</p> <p>x2</p>	



Самая эффективная колода на всех рангах, в том числе и в топе Легенды. Тут есть **Леди Назжар** для улучшения медленных матч-апов. Рекомендуем брать эту деку, если для нее есть все карты.

Сиф Маг с Прочным алиби

Сиф Маг

 <p>Чародейский змей Боевой маг: вы кладете в руку «Чародейскую стрелу».</p> <p>x2</p>	 <p>Магический бронник Когда вы применяете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости.</p> <p>x2</p>	 <p>Изучение магии Вы раскрываете заклинание той школы, которую вы не применяли в этом матче. (Боевой класс)</p> <p>x2</p>	 <p>Огненный гейзер Наносит 2 ед. урона. Вы кладете в руку элементаль 1/2.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	 <p>Бесконечный часовой Вы раскрываете заклинание. Его стоимость увеличивается на (1). Финакс возвращается в руку в конце хода.</p>	 <p>Призрачные альянсы Боевой маг: вы раскрываете заклинание любого класса. Оно стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>
 <p>Космический владычица Людоед: когда вы применяете заклинание, увеличивает в корабельности, равной его стоимости. Тренирует 1 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Манускрипт бездны Вы раскрываете заклинание. Если у вас хватает маны его разыграть, вы применяете его только к случайному противнику.</p> <p>Льда</p> <p>x2</p>	 <p>Прочное алиби До начала вашего следующего хода ваш герой получает только 1 ед. урона от любого источника.</p> <p>Льда</p>	 <p>Раскаленная рука Наносит 3 ед. урона. Вы кладете в руку случайное заклинание Кавас, срабатывает дважды.</p> <p>Огонь</p>	 <p>Эхо Призывает копию существа. И копия, и оригинал получают урон. Все поочередно.</p> <p>Льда</p> <p>x2</p>	 <p>Нераскрытое дело Призывает два взрывоопасных скелета 2/2. Вы получаете +4 к броне.</p> <p>Льда</p> <p>x2</p>
 <p>Добавить громкости Вы берете 3 заклинания. Финакс: вы раскрываете копию одного из них.</p> <p>Голубая магия</p> <p>x2</p>	 <p>Любопытное создание Боевой маг наносит 1 ед. урона всем существам противника. Демонстрирует на карте до конца матча. Заклинание, которое вы использовали и не было запущено.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Леди Назжар Пока эта карта находится в руке, она прерывается, когда вы применяете заклинание огня, льда или той же школы.</p> <p>Нейтрал</p>	 <p>Мудрость Нор'аннона Вы берете 2 карты. Стоит на (1) меньше за каждую карту школы, заклинание которой вы разыграли в этом матче.</p> <p>Голубая магия</p> <p>x2</p>	 <p>Сиф Урон от заклинаний +1 (Считается за каждую школу магии, заклинание которой вы разыграли в этом матче)</p>	 <p>Элементальный альянс Призывает войну 4/5 с дополнительными эффектами с каждой школы магии, примененную хотя бы в этом матче.</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



9200

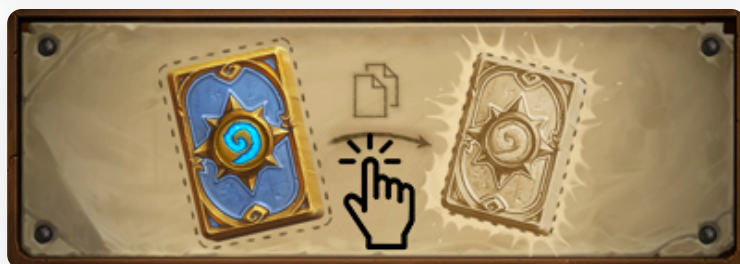




Прочное алиби — всё еще неплохое заклинание, которое будет полезно в ряде матчей, например против Контроль Воина и Контроль Чернокнижника. Одна копия пригодится и против темповых оппонентов. Но две копии **Прочного алиби** лучше в сборку не брать.

Сиф Маг с Норганноном

Сиф Маг



Сборка похожа на первую, но использует Норганнона. Титан не станет обязательной картой, но если она есть в коллекции, можно потестить такой вариант. Норганнон сильно плох в зеркальных матч-апах, если часто встречаете других Магов, лучше не брать эту легу.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти всех колодах архетипа. Мы собрали основу колоды для классических версий Сиф Мага — тех, которыми играют на высоких рангах и которые показывают лучшие цифры винрейта.

Основа колоды Сиф Мага (26 из 30)



Скопировать код основы колоды:



Особенность Сиф Мага — в коллекции много хороших карт, которые хотелось бы использовать. К сожалению, все из них в деки не помещаются, так что приходится чем-то жертвовать. Порой из основы колоды исключают 1-2 карты — это может быть одна копия **Добавить громкости**, одна копия **Раскаленной руны** и другие карты.



Опциональные карты



Лощман сэр Финли — хорошая карта, потому что помогает найти столь важную для победы Сиф. Если Сиф находится на самом дне колоды, только Финли может достать ее оттуда до того, как закончится партия. К тому же просто обновить руку — часто хороший ход, ведь Маг может отыскать какие-то важные карты.

Ряженный певец + Протестую! — пара карт для улучшения матч-апов с Контроль Воином и Рамп Друидов, которые используют много тяжелых существ. Протестую будет полезен и во многих других матч-апах, но проблема в том, что опытный игрок будет знать, какой секрет вы используете в сборке, так что часто сможет обыграть эту карту.

Подозрительный алхимик — приятный первый дроп, который помогает генерировать дополнительные ресурсы, станет топовой целью для муллигана. Но в сборках обычно не хватает места для этой карты.

Морозное касание — чтобы использовать это заклинание, в сборку стоит взять больше мелких существ и способов их призыва. Обычно берут вместе со **Святилищем Ночных Плащей**, **Подозрительным алхимиком** и **Хранительницей Эгвин**.

Прочное алиби — после нерфов уже не обязательная карта для Сиф Мага. Но ее все еще можно взять, если вы часто встречаете Контроль Воинов и Токен Друидов, это пара матч-апов, где **Прочное алиби** даже за 3 маны все еще очень сильно.

Святилище Ночных Плащей — сильная карта, но обычно места в деке ей не хватает. Если и берут, то с **Морозным касанием**, потому что **Святилище Ночных Плащей** помогает в активации насыщения.

Сила звезд — сильная зачистка стола, которая помогает Магу в обороне. Часто можно увидеть одну копию заклинания в деках, хотя класс может легко отказаться от этого заклинания.

Леди Назжар — не рекомендуем крафтить эту легендарку, но если она уже есть в коллекции, то можно потестить ее. Лучшей часто станет опция на удешевление заклинаний. Так Маг лучше справится с ДК Крови, Контроль Жрецом, Контроль Воинами и другими медленными колодами.

Норганнон — хорошая карта за 6 маны, которая тут же делает что-то полезное после розыгрыша и после заставляет противника искать ответ на 3/8 юнита. Норганнона чаще всего используют для нанесения урона или повышения стоимости карт противника. Случайный секрет не так хорош в большинстве ситуаций. Не берите Норганнона в деку, если часто встречаете зеркальный матч-ап или Биг Лока. Из-за Эха противника Норагннов слишком слаб.





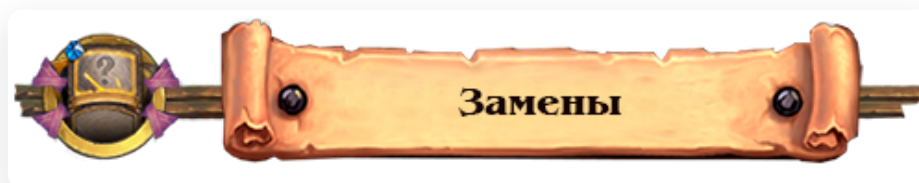
Элементальное вдохновение — сильная карта, которая помогает заспамить стол. Часто у призываемых юнитов будут провокация или натиск, так что можно тут же повлиять на игровое поле. Чаще всего берут в сборки, хотя порой встречаются версии и без них, но обычно они не оптимальные.

Солнечный Колодец — случайные заклинания могут дать Магу дополнительные касты разных школ. А еще спелл просто хорош потому, что заполняет руку, если в ней мало ресурсов.

Верховный магистр Роммат — скорее фановая карта, которую не стоит брать, если вы играете на победу. Но если вам важнее процесс и лега есть в коллекции, то Роммата точно стоит потестить.

Менее популярные опциональные карты: Чародейская стрела, Асталор Кровавая Клятва, Аудиоусилитель, Дозорный Солнца, Интеллект чародея, Принц Ренатал, Чародей-сокрушитель, Горячие скидки, Игнис Вечное Пламя, Командир Сивара, Дитя смерти, Снежная буря, КелТузад Неизбежный и другие.

[к оглавлению](#)



Сиф Маг — средняя по стоимости колода, в которой есть несколько важных и незаменимых карт. Но есть и такие легендарки и эпикки, от которых можно избавиться, сильно не потеряв в винрейте. Далее разберем все дорогие карты из классической колоды и способы их замены.



Бесконечный максимум — сильная легендарка, но заменяемая. Взять можно другие способы генерации ресурсов: [Великую мудрость](#), [Солнечный Колодец](#), [Манускрипт Бездны](#). Не так плохи Норганнон и [Сила звезд](#).



Призматический элементаль — сильный эпик, потому что может раскопать заклинания других школ (не Огня, Льда или Тайной магии). Но если этого второго дропа нет, можно взять [Подозрительного алхимика](#).



Добавить громкости — хорошее заклинание, которое лучше скрафтить. Временно можно обойтись другими источниками добора и генерации ресурсов ([Мудрость Норганнона](#), [Великая мудрость](#), [Солнечный Колодец](#), [Манускрипт Бездны](#) и т.д.).



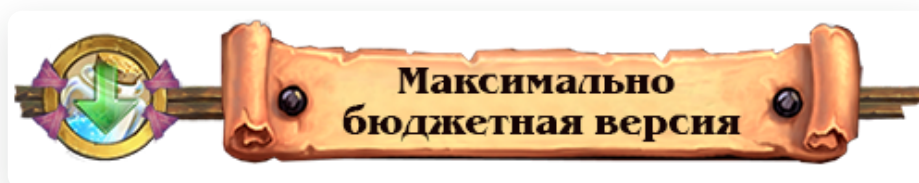
Мудрость Норганнона — от заклинания можно отказаться без серьезных проблем. Вместо можно брать не только способы добора и генерации ресурсов, но и другие опциональные карт, например [Силу звезд](#), Норганнона, [Элементальное вдохновение](#) и т.д. Но в оптимальных сборках спелл все-таки должен появиться, а если его нет, то обязательно использовать две копии [Добавить громкости](#).



Сиф — единственная обязательная карта, в честь которой названа колода. Без нее архетип потеряет свой смысл.



Элементальное вдохновение — можно играть без этого заклинания, даже если не получается заменить другой тяжелой картой. Маг вполне может играть без других тяжелых карт за исключением Сиф. Но вместо можно взять и Норганнона



Максимально бюджетный Сиф Маг

Бюджетный Сиф Маг

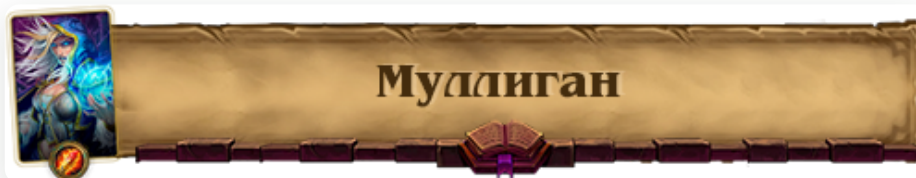
 <p>Подзорная труба в ладони Боевой маня: вы раскрываете заклинание. Если противник уберет ваш выбор, вы не получаете маня. 1 3 x2</p>	 <p>Чародейский змея Боевой маня: вы кладете в руку «Чародейскую стрелу». 1 2 x2</p>	 <p>Магический бронник Когда вы применяете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости. 1 3 x2</p>	 <p>Изучение магии Вы раскрываете заклинание той школы, которую вы не применяли в этом матче. (Безаго класса). 1 2 x2</p>	 <p>Огненный гейзер Наносит 2 ед. урона. Вы кладете в руку элементалей 1/2. 1 2 x2</p>	 <p>Морозное касание Наносит 3 ед. урона. Насыщение (3): вы кладете в руку «Морозное касание». 2 2 x2</p>
 <p>Космические владения Если того как вы применяете заклинание, заклинание уничтожит в корольстве, заклинание, которое вы использовали в этом матче? Тратит 1 ед. маня. 2 3 x2</p>	 <p>Священный Огонь в ладони Замораживает выбранное существо. Призывает взрывоопасный скелет 2/2. 3 2 x2</p>	 <p>Раскаленная руна Наносит 3 ед. урона. Вы кладете в руку случайное заклинание. Квест: срабатывает дважды. 3 2 x2</p>	 <p>Эло Призывает котика существа. И котика, и призываемого котика после поимения урона. 3 2 x2</p>	 <p>Нераскрытое дело Призывает два взрывоопасных скелета 2/2. Вы получаете +4 к Броне. 4 2 x2</p>	 <p>Добавить громкости Вы берете 3 заклинания. Финис: вы раскрываете котика, одного из них. 4 2 x2</p>
 <p>Любопытное сокрытие Боевой маня: наносит 1 ед. урона выбранному существу противника. Применяется до выбора из этой школы. Заклинание, которое вы использовали в этом матче? 3 4 x2</p>	 <p>Хранительница знаний Урон от заклинаний +2. Предсказанный урон: случайное существо, которое вы возьмете, получит это свойство. 5 5 x2</p>	 <p>Сила звезда Наносит 5 ед. урона случайному существу противника. Эффект повторяется, наносит 1 ед. урона от школы. 5 2 x2</p>	 <p>Сиф Урон от заклинаний +1 (Получается за каждую школу противника. Заклинание автором для заклинаний в этом матче?). 6 4 x2</p>		



Максимально бюджетная версия отказывается от целого ряда дорогих карт, оставляя только Сиф, **Добавить громкости** и Мудрость Норганнона. Добор слишком важен, так что отказываться от всех этих эпиков не стоит.

Дека все еще остается конкурентоспособной, интересной и сильной. В первую очередь создайте **Призматического элементаля**, а после — **Бесконечный максимум**.









[к оглавлению](#)



Муллиган Сиф Мага достаточно сложный и не всегда очевидный. Оставить в стартовой руке можно целый ряд карт — от самых дешевых до самых дорогих. Многое зависит от матч-апа и других карт в руке.

Сначала мы отметим общие правила муллигана, а затем обсудим выбор карт при встрече с каждым из 11 классов.

Оставлять всегда

 <p>Чародейский змей Боевой клич: вы кладете в руку «Чародейскую стрелу».</p>	 <p>Космические клавишные После того как вы применяете заклинание, призывает элементаль с характеристиками, равными его стоимости. Теряет 1 ед. прочности.</p>	 <p>Призматический элементаль Боевой клич: вы раскапываете заклинание любого класса. Оно стоит на (1) меньше.</p>	 <p>Нераскрытое дело Призывает два взрывоопасных скелета 2/2. Вы получаете +4 к броне.</p>
Против контроля	С очень хорошей рукой	Против агро	
			



Чародейский змей — отличный первый дроп в большинстве ситуаций.

Сбрасывать стоит только в самых медленных матч-апах. Вторая копия нужна только с Монеткой, хотя можно задуматься о ее сбросе даже в этом случае.



Космические клавишные — оставляйте всегда в одном экземпляре. Две копии со старта не нужны.



Призматический элементаль — лучший второй дроп для Мага, оставляйте всегда. С Монеткой можно оставить и две копии.

- ▶ **Нераскрытое дело** — одну копию можно оставлять всегда. Если есть Монетка, можно задуматься и о второй.
- ▶ **Огненный гейзер** — неплохая карта со старта в темповых матч-апах, хотя и редко лучшая. Вторую копию всегда сбрасывайте.
- ▶ **Любопытное создание** — обычно оставляют с хорошей рукой против темповых оппонентов. Против Паладина, Охотника и Мага можно оставить с любыми другими картами. Вторую копию всегда сбрасывайте.



- ▶ **Мудрость Норганнона** — во многих ситуациях заклинание можно оставить с хорошей рукой (обычно это Монетка и 1-2 источника заклинаний разных школ,

например Огненный гейзер и Чародейский змей). Вторую копию всегда сбрасывайте.



Бесконечный максимум — легендарное заклинание оставляют слишком часто, хотя на деле оно полезно со старта только в самых медленных поединках.



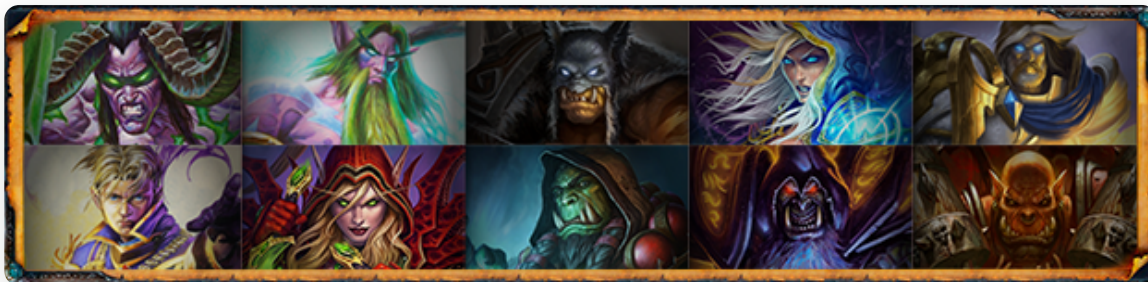
Добавить громкости — это заклинание нужно или с очень хорошей рукой (много карт за 1-2 маны), или против самых медленных классов. Вторую копию всегда сбрасывайте.



Сиф — оставляйте только с идеальной рукой и Монеткой.



Другие карты — оставляют на муллигане редко.



Рыцарь смерти: Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Бесконечный максимум, Чародейский змей. С хорошей рукой — Добавить громкости.

Охотник на демонов: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Огненный гейзер.

Воин: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Добавить громкости. С хорошей рукой — Мудрость Норганнона.

Паладин: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Огненный гейзер, Любопытное создание. С хорошей рукой — Магический бронник.

Охотник: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Любопытное создание. С хорошей рукой — Добавить громкости, Магический бронник, Огненный гейзер, Бесконечный максимум.

Друид: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Огненный гейзер.

Разбойник: Эхо, Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело. С хорошей рукой — Бесконечный максимум, Любопытное создание, Добавить громкости, Огненный гейзер.

Шаман: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Добавить громкости. С хорошей рукой — Любопытное создание, Сиф.

Маг: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Бесконечный максимум, Добавить громкости.

Жрец: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Добавить громкости, Любопытное создание, Бесконечный максимум.

Чернокнижник: Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Добавить громкости.

[к оглавлению](#)



Как работает колода

Сиф Маг — в первую очередь **темповая колода**. Ошибочно думать, что вы можете победить только за счет безумной комбинации с Сиф на 20+ урона с пустого стола. Сиф часто станет отличным финишером и источником большого урона, но не единственным по ходу партии. Много урона нанесут существа и заклинания даже без Сиф. И порой этого хватит для победы, а ключевая легендарка даже не понадобится.

Дека построена вокруг разных **школ магии**. Изначально Магу доступны только 4 школы заклинаний — **Лед**, **Огонь**, **Тайная магия**, а также одно заклинание **Тьмы** — **Эхо**. Но с помощью Изучения магии, **Призматического элементаля** и других карт в руку можно получить и заклинания других школ. Их есть еще 3 — **Свет**, **Скверна** и **Природа**.

Каждая школа заклинаний баффает не только Сиф, но и Любопытное создание, Мудрость Норганнона. И поскольку синергия есть не только с Сиф, геймплей можно построить не только вокруг нее.



Но сперва поговорим о **комбинациях с Сиф**, раз уж в их честь названа колода. В 95% случаев вы будете играть Сиф только в последний ход в партии, в который нанесете летальный урон по герою противника.

Саму Сиф можно разогнать максимум до +8 к урону от заклинаний (7 школ магии и еще +1 дает Сиф изначально). Но в большинстве ситуаций в этом нет необходимости, достаточно и меньшего баффа.



Сами комбинации простые — вы играете Сиф и после все источники взрывного урона, на которые хватит маны. Отлично с Сиф работает Раскаленная руна, потому что в улучшенной версии атакует дважды — и каждый выстрел получает бонус от Сиф. У Мага обычно нет способов удешевить карты в руке, так что комбинация Сиф + Раскаленная руна + Огненный гейзер (или [Чародейская стрела](#)) — максимум, на который вы можете рассчитывать. Можно обойтись и без Раскаленной руны, разыграв больше копий [Огненного гейзера](#), [Чародейской стрелы](#) и сгенерированных карт.

Альтернативная комбинация — Сиф + [Эхо](#) + [Чародейская стрела](#) или [Огненный гейзер](#), Обычно такая комбинация наносит меньше урона, но ситуации бывают разными.

Другие способы победы Мага — просто давление со стола и заклинаниями без с минимальным участием Сиф или вовсе без нее. Вы можете нанести летальный урон просто существами на столе или при помощи наносящих урон заклинаний без баффов к урону. И сделать всё это получается куда чаще, чем кажется тем, кто никогда не играл Сиф Магом. Колода темповая, быстрая и агрессивная. Вы можете легко захватывать стол, чистить его от вражеских юнитов и леталить оппонента спеллами. Пока в руке нет Сиф, все это и должно быть основным планом на игру.

Маг часто хочет действовать со стола в начале и в середине партии. И даже если он потеряет контроль над игровым полем, его все еще можно вернуть с помощью Любопытного создания, **Силы звезд** или Элементального вдохновения. А если этих карт уже нет в руке, Маг переходит только к давлению взрывным уроном. Он может делать это в течение нескольких ходов, полностью игнорируя игровое поле. Тут ситуацию спасает **Прочное алиби**, которое не даст противнику нанести летальный урон. И даже если **Прочного алиби** нет в вашей сборке, часто Маг терпит атаки противника просто за счет высокого запаса здоровья и брони. Много брони дают **Магический бронник** и **Нераскрытое дело**.

Наконец, Маг может найти способ победы с помощью генерации случайных карт. Изучение магии и **Призматический элементаль** открывают доступ к заклинаниям других классов — тут у Мага огромный выбор как полезных, так и не очень карт. Есть много способов генерации своих заклинаний. Тут нет чего-то имбалансного и слишком сильного, но есть приличное количество взрывного урона, добора и т.д.



Важной картой в затянувшихся партиях станет **Бесконечный максимум**. Эта легендарка может бесконечно генерировать заклинания, если вы будете играть ее с активным свойством финала. Обычно это полезно только в самых медленных матч-апах. Хотя порой Маг остается без руки и против темповых противников.

Оставшиеся карты в колоде — способы добора, нанесения урона, разгона Сиф и т.д. Пожалуй, отдельно стоит отметить **Магического бронника**. Этот первый дроп с большим потенциалом, потому что может дать много брони. В первую очередь это важно против других темповых колод и в зеркальном матч-апе. Но пока у Мага высокий запас здоровья, переживать о **Магическом броннике** не стоит. Иногда Маг вовсе играет **Магического бронника** в темп в начале партии, не рассчитывая получить так уж много брони с этой карты.

[к оглавлению](#)

Как играть ключевые карты и комбинации

Эхо



Одна из самых сильных карт в колоде с огромным потенциалом. Самое простое использование — создать копию любого вражеского существа и использовать на нее силу героя, чтобы убрать его со стола.

Но есть и куда более выгодные способы реализации карты. **Эхо** отлично работает на **титанов** противника: их можно скопировать, убрать со стола и тут же активировать эффект копии на вашей половине стола. Другие топовые цели — **Таддиус Чудище**, **Тощая Гончая**, все существа-гиганты, союзные Сиф и Норганнон. Во всех этих случаях вы тут же сможете извлечь выгоду из скопированного юнита с эхом, а часто и заработать победу в партии.

К тому же **Эхо** — единственное заклинание Тьмы в колоде Мага, что важно для баффа Сиф и других карт.



Изучение магии



Старайтесь играть это заклинание уже после того, как вы сыграете хотя бы одну копию заклинаний Льда, Огня и Тайной магии. Так вы часто найдете [Эхо](#) и заклинания других школ, которые разгонят Сиф и другие синергии.

Но Изучение магии важно не передержать в руке. Если вы сыграете заклинания всех 7 школ, то Изучение магии просто ничего не даст.

Если все плохо, Изучение магии можно играть рано (до розыгрыша спеллов Огня, Льда и Тайной магии).

Бесконечный максимум



Обычно Маг старается играть **Бесконечный максимум** с активным свойством финал, чтобы не потерять копию **Бесконечного максимума** в руке. Впрочем, это не всегда важно: порой ресурсов в руке слишком много, порой ситуация безвыходная и только случайная генерация может спасти.

начинайте бесконечно крутить этот легендарный спелл до того момента, пока в руке совсем не останется карт. В этом случае свойство финала вы уже не активируете.

Созданные **Бесконечным максимумом** карты отлично подойдут для ОТК комбинаций с Сиф из-за сниженной стоимости.

Космические клавишные



Большинство заклинаний Мага (как в колоде, так и генерируемые) стоят 1-4 маны, так что вы не извлечете из **Космических клавишных** огромное количество выгоды. Но это и не страшно: даже 2/2 и 1/1 юниты полезны, если вы призываете их рано одновременно с реализацией обычных эффектов заклинаний.

Космические клавиши особенно хороши в начале партии, хотя и в мидгейме они отлично работают с **Силой звезд** и другими заклинаниями, которые чистят стол.

Разыгрывая заклинания за 0 маны, вы не потратите прочность **Космических клавишных**.

Раскаленная руна



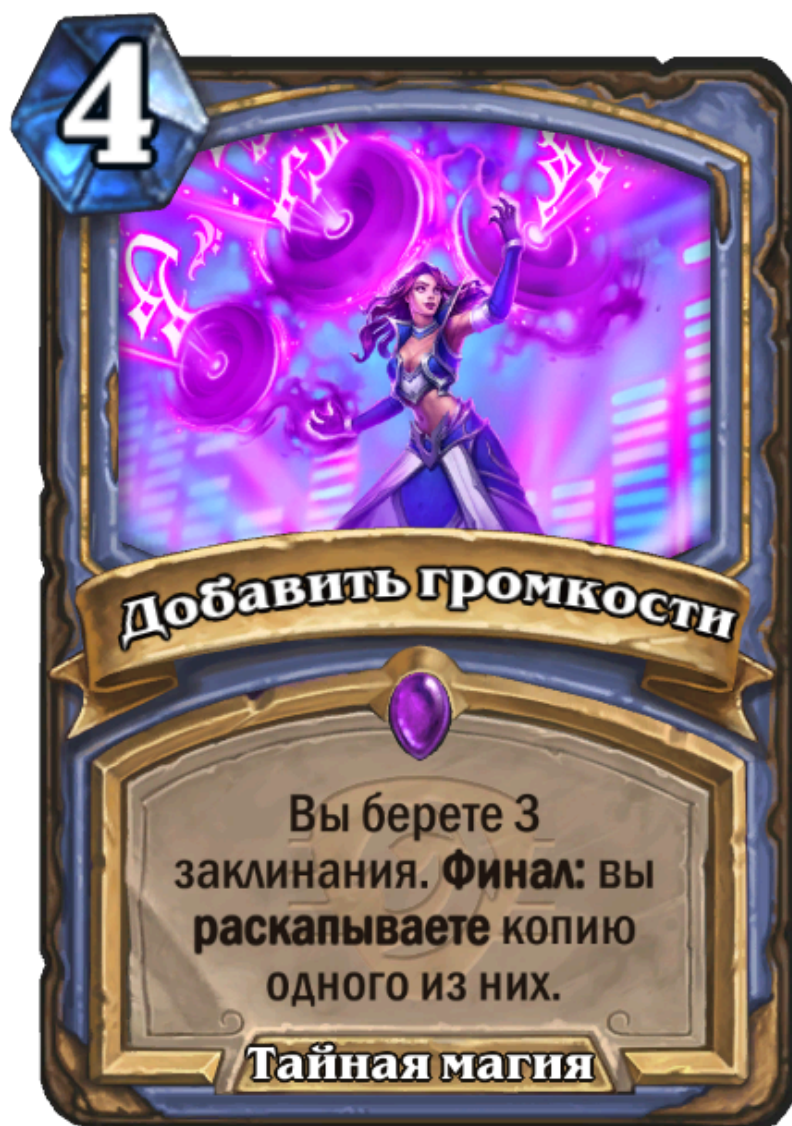
Всегда здорово активировать свойство ковки для Раскаленной руны, чтобы залеталить противника с помощью этого спелла под баффом Сиф. Но это не обязательно: порой под Сиф хватит и обычной копии или других заклинаний. А порой Раскаленная руна сама по себе убьет противника даже без легендарки.

Важно не жадничать с Раскаленной руной в темповых матч-апах, если других способов зачистки стола нет. Играйте обычную копию руны для того, чтобы убрать юнита со стола. Заклинание сильное даже без улучшений.

В улучшенной версии Раскаленная руна — не только синергия с Сиф, но и хорошая версия [Огненного шара](#) сама по себе. А еще спелл можно отдать просто для генерации

ресурсов, если в руке не хватает карт.

Добавить громкости



Обычно в колоде Мага много заклинаний, так что угадать, что вы получите, можно не всегда.

Заклинание не всегда нужно играть со свойством финала: порой в руке не хватает места для дополнительной копии карты. Порой дополнительная копия не так полезна. Лучшей копией почти всегда станет [Прочное алиби](#).

Леди Назжар



Чаще всего эту легендарку Маг использует для того, чтобы удешевить все заклинания в руке. Так вы сможете провернуть очень сильные ОТК комбинации с Сиф и удешевленным взрывным уроном.

Формы с Огнем и Ледом используют только в крайних случаях: если нет хода лучше или Маг в отчаянной ситуации.

Норганнон



Каждая следующая способность Норганнона становится в 2 раза сильнее: 2 секрета, увеличение стоимости карт на 2, 10 урона. После уже 4 секрета увеличение стоимости на 4, 20 урона.

Отличной синергией с Норганноном станет Эхо, хотя такую комбинацию провернуть — дорогое удовольствие. Часто титан хорош и сам по себе, особенно если стол противника пуст: убрать юнита с 8 здоровья будет сложно.

Лучшими опциями чаще всего будут нанесение урона и увеличение стоимости карт. Не стоит рассчитывать, что Норганнон переживет ход противника, а если это все-таки случится, то вы почти всегда победите в партии в любом случае.

Элементальное вдохновение



Дополнительные эффекты — провокация, натиск, похищение жизни, перерождение или яд. Даже если вы призовете 5 существ, не факт, что вы получите все эти свойства. Могут появиться юниты с одинаковыми эффектами, например две провокации или три существа с перерождением.

Сила заклинания зависит от матч-апа. В каких-то поединках особой пользы от него не будет, в других оно может принести победу.

Прочное алиби



Одно из самых сложных заклинаний для розыгрыша, но и одно из самых важных в матч-апах с ОТК Шаманом и Токен Друидом. Порой от реализации **Прочного алиби** зависит исход матч-апа. Заклинание затягивает партию, дает вам время для подготовки летала в течение нескольких ходов или для поиска Сифа.

Но у **Прочного алиби** есть свои проблемы. Если сыграть спелл на 5-10 здоровья, то он уже вас не спасет, так как противник сможет добить вас даже с лимитом в 1 урона от

одного источника. Плохо **Прочное алиби** работает и в случае, если оппонент спамит стол мелкими юнитами. Еще spell пробивает финальная форма **Асталора Кровавая Клятва**, потому что наносит по 1 единице урона отдельно.

Поэтому играйте **Прочное алиби** до того, как опуститесь до низкого запаса здоровья. Пока spell активен, ищите летал, а если это невозможно, планируйте вернуться в игру с помощью случайных генераций карт и Любопытного создания.

Наконец, **Прочное алиби** станет отличным блоком для юнитов с похищением жизни, если других целей на вашей половине стола не будет. Даже огромная **Тощая Гончая** восстановит оппоненту только 1 здоровье, атаковав по герою под **Прочным алиби**.

[к оглавлению](#)



Полезные советы

➤ **Не бойтесь играть агрессивно** даже против агрессивных противников. Часто Маг побеждает агро колоды, потому что готовит контрлетал с помощью взрывного урона или Сиф, пока его защищает высокий запас здоровья и броня. Обычно у быстрых колод нет исцеления, так что их можно легко продавить заклинаниями даже без стола. Значит, в начале партии выгодно нанести пусть небольшой, но все же важный урон по герою противника, а размены оставить на потом. Но правило не универсальное: во многих случаях стоит размениваться, особенно если в руке нет способов зачистки стола на следующие ходы.

➤ У Мага нет хода, в который бы всегда хотелось использовать **Монетку**. Играйте заклинание по необходимости в любой момент. Обычно сильными станут карты за 4 маны, так что можно приберечь Монету для третьего хода. Держать Монетку для комбо с Сиф — часто плохая идея.

➤ Сиф Маг часто будет **сетапить летальный урон** в течение нескольких ходов, то есть постепенно наносить урон заклинаниями. При этом важно понимать, сколько взрывного урона вы можете нанести в течение нескольких ходов, как его максимизировать (может быть полезна даже сила героя), а еще что может зайти с топдека, чтобы увеличить ваши шансы на победу.

Второй важный фактор — что может сделать противник. Есть ли у него исцеление, броня, существа с похищением жизни и т.д.

Вопрос подготовки летала сложный, требует знания не только своей колоды, но и колоды оппонента. А еще вычислений и в целом большого опыта. Поэтому Сиф Магом куда лучше играют в Легенде.



Считайте, **сколько школ магий вы уже сыграли**. В этом нет необходимости, если в руке есть Сиф, Мудрость Норганнона, Элементальное вдохновение или Любопытное создание — в тексте или стоимости этих карт будет вся необходимая информация.



Все **заклинания Огня** в стартовой колоде Сиф Мага наносят урон. Но это не значит, что все их нужно держать для комбинации с Сиф. Во-первых, весь взрывной урон с Сиф вы вряд ли скомбинируете из-за высокой стоимости карт. Во-вторых, нужно сыграть хотя бы один спелл Огня раньше, чтобы улучшить все связанные со школами карты, в том числе саму Сиф.

Играйте одно заклинание Огня в руке в начале партии, пока на это есть время и мана.



Каждый ход **следите за порядком действий**. Самый простой пример: старайтесь в начале хода генерировать и добирать карты, потому что новые ресурсы в руке могут поменять планы на ход.



Считайте летальный урон, особенно если Сиф есть в руке. Порой Маг может залеталить противника из самых неожиданных ситуаций, но игроки пропускают такие моменты.

[к оглавлению](#)



Сиф Маг

В зеркальном матч-апе важно играть темпово, а не сидеть и копить идеальную ОТК комбинацию. Спамьте стол мелкими и средними угрозами, наносите ими урон по герою противника, чтобы позднее было проще закончить партию с Сиф.

Никогда не ставьте Сиф, если вы не наносите летальный урон. Противник сможет скопировать ее **Эхом** всего за 3 маны и залеталить вас. То же может случиться и с Норганноном.

Любопытное создание станет лучшим способом перехвата инициативы. Играть этот мех можно как на 4 ход, так и позднее для ответа на Элементальное вдохновение.



Контроль Воин

В этом матч-апе нужно играть темпово и рассчитывать на давление в том числе со стола, потому что у Воина много способов накопления брони, есть и много жадных карт, после розыгрыша которых Магу будет тяжело.

Полагайтесь на темп и давление, но при этом обыгрывайте массовые зачистки Воина. Ожидайте **Обеззараживание**, **Потасовку** и **Вихрь клинков**. Все эти массовые зачистки нужно обыгрывать разными способами, особенно важно делать столы, которые не сможет легко зачистить **Вихрь клинков** одним кастом, — то есть столы с разными показателями здоровья.

Постарайтесь сгенерировать **Протестую!** — это отличный секрет против Воина, потому что он играет мало существ — и каждое из них ценное.



Чумной Рыцарь смерти

Чума опасна в первую очередь из-за эффекта, который делает розыгрыш карт дороже. Из-за этого затягивать поединок не стоит: постарайтесь закончить его в мидгейме, пока вы не добрали слишком много карт. Обычно у ДК не так много способов давления со стола в начале партии, а в мидгейме вы уже можете готовить летальный урон.

Если вы готовите летал в течение нескольких ходов, помните про **Гномоеда** — иногда Чумной ДК играет этого юнита. **Эхо** оставляйте на Примаса, **Гномоеда**, Скованного стража и другие тяжелые карты.

•



•

Аркейн Охотник

В начале партии Маг должен играть темповее и захватить инициативу — или по крайней мере давать равный бой. Многие сделают **Космические клавишные**, а позднее **Любопытное создание** — это очень сильные карты в поединке.

И Маг, и Охотник играют агрессивно — и если получают хотя бы небольшое преимущество в темпе, переходят в агрессию с помощью взрывного урона. Из этой

ситуации очень сложно вернуться в игру Охотнику, потому что защитных карт у него почти нет. Зато Мага спасет **Магический бронник**.



Биг Чернокнижник

Противник может быстро захватить стол тяжелыми юнитами и начать давление. Спасет от этого не только **Прочное алиби**, но и **Эхо**. Целью для Эха должны стать **ДарХан Дратир** или **Таддиус Чудище**. С последним очень просто реализовать ОТК комбинацию.

У Лока много способов контроля стола, но с исцелением всё не так хорошо. Поэтому его Маг чаще всего давит взрывным уроном в мид и лейтгейме.



Контроль Жрец

В этом матч-апе Жрец часто сможет держать себя на высоком запасе здоровья. Но вы все равно должны действовать первым номером и вынуждать Жреца как чистить стол, так и восстанавливать здоровье. Пусть он тратит ману на это, а не на исцеление.

Многое сделает ОТК комбинация с Сиф — старайтесь нанести ей 20-30 урона с пустого стола. Важно только не подставить ключевую легендарку под Грязную крысу. Держите в руке несколько других слабых существ, чтобы уменьшить шансы Жреца на победу. Помните, что Жрец может сделать 2-3 копии Грязной крысы и сыграть все их за один ход. Поэтому нужно держать несколько слабых юнитов в руке вместе с Сиф. Используйте **Леди Назжар**, чтобы повернуть более мощные варианты ОТК.

Контроль Жреца можно переиграть и со стола с помощью **Бесконечного максимума**. Многие сделают копии Элементального вдохновения, с которыми Жрецу очень сложно справиться.



Андед Жрец

Равный матч-ап, в которое ключевыми станут первые несколько ходов. Кто захватит инициативу со старта, тот, скорее всего, и победит в этом противостоянии. Пусть у Сиф

Мага и Андед Жреца совсем разные колоды, по стратегии они очень похожие: захват стола в начале партии и давление столом и взрывным уроном в мидгейме.

Важно не подставить стол под **Слово тьмы: несмертие** на 5+ ходу. Это лучше всего сыграть на Амантула, но подойдут и юниты поскромнее, особенно с перерождением.



Воин на исступлении

Это сложный матч-ап как для Сиф Мага, так и для почти всех других представителей меты. Старайтесь захватить стол рано и не позволяйте Воину реализовывать баффы. Если на столе все же появляется крупный вражеский юнит, отвечайте на него **Эхом**.

Пусть у Воина есть сила героя, все же его вполне реально задавить взрывным уроном в мид и лейтгейме. Нужно только дожить до этого этапа с какими-то картами в руке.



Чистый Паладин

Результаты в этом матч-апе во многом зависят от того, какую сборку Чистого Паладина вы встретите. Если Паладин играет много первых дропов и находит их, справиться с ним будет сложнее. Старт партии, опять же, станет самым важным этапом: важно играть первым номером и не давать Паладину реализовывать баффы. Единичные крупные угрозы не так опасны из-за Эха, да и стол мелких существ можно зачистить Любопытным созданием. Зато проблемы доставят божественные щиты, с которыми Магу сложно справиться, несмотря на наличие силы героя — она слишком медленная в этом матч-апе.

Паладина можно продавить как со стола, так и взрывным уроном, если партия затянется.



Рыцарь смерти Крови

В этом матч-апе все еще нужно действовать темпово и агрессивно со старта и в мидгейме. Но часто задавить со стола не получится, зато вы сможете реализовать полноценную ОТК комбинацию с Сиф. Поможет **Леди Назжар**, с которой можно пробить

и 40+ здоровья противника. Главное, чтобы вы не подставили Сиф под **Лоскутика** или реже Грязную крысу. Держите в руке мелких юнитов, чтобы обыграть эти карты.



Токен Друид

У Токен Друида достаточно предсказуемый урон, если учитывать баффы **Круга барабанов** и **Культивации**. И от этого урона можно защититься массовыми зачистками стола, замораживающими эффектами и **Прочным алиби** — старайтесь сгенерировать что-то из этого. В матч-апе нет хороших целей для Эха и точечных ремувалов в принципе, зато хорошо покажет себя **Сила звезд**, но слишком долго spell держать в руке не нужно. В какой-то момент Друид баффнет Душу леса или огромные статуи своим существам, так что **Силы звезд** не хватит.

Зато у Друида нет исцеления, так что вы можете задавить его взрывным уроном. Нужно только успеть сделать это до того, как Друид сам найдет летал. Цепляйтесь за стол в начале партии в мидгейме, разменивайтесь с юнитами противника: пока его половина стола пуста, вам не о чем беспокоиться.

•



•

ОТК Шаман на перегрузке

Противник постарается задавить вас взрывным уроном с помощью своей ОТК комбинации. Хорошо то, что ОТК комбо Шамана предсказуемо: за ход до этого он всегда использует **Вспышку** молнии. Каждый раз, когда видите это заклинание, давайте в ответ **Прочное алиби** — если его нет в сборке, старайтесь сгенерировать каким-либо способом. В дополнение к этому можно копить много брони с помощью **Магического бронника**. Так вы обезопасите себя от ОТК комбо и сможете раньше залеталить противника.



Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[к оглавлению](#)