

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Мордреш Маг на силе героя — новая сила Закаленных Степями. Большой гайд по архетипу

01.04.2021

Гайды

Закаленные степями

Мордреш Маг на силе героя — новая сила Закаленных Степями. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Мордреш Маг. Иначе его можно назвать Маг на силе героя, Пинг Маг, Хиропауер Маг и т.д. Как бы вы ни назвали этот архетип, он всегда построен вокруг синергий с силой героя и [Мордреша Огненного Глаза](#). Колода появилась только в Закаленных Степями — она молода и еще ищет оптимальные сборки, геймплей и в целом свое место в мете.

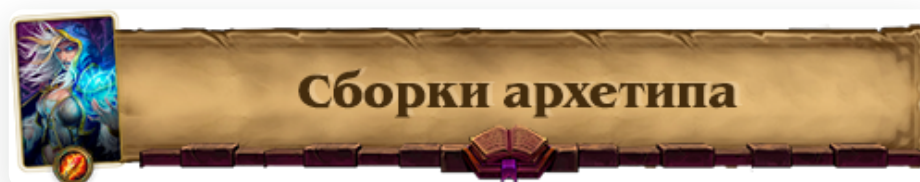
Мордреш Маг показывает хорошие результаты в первые дни Закаленных Степями. Им часто играют, у него положительный процент побед, несмотря на сырые сборки и неопытность игроков. Архетип, безусловно, будет развиваться в будущем. Пока что декбилдеры далеки от того, чтобы назвать оптимальный набор из 30 карт для Мордреш Мага. Вариантов сборок очень много, и это даже без учета еще формирующейся меты.

Мордреш Маг не только популярен и результативен, если вы выберете хорошую сборку. Архетип также приятен для игры и достаточно нетребователен к коллекции карт. Поскольку собрать его можно разными способами, многие игроки смогут адаптировать колоду под свою коллекцию карт. Нужно только создать [Мордреша Огненного Глаза](#). Но только крафта колоды недостаточно: нужно еще научиться ею играть. А это не такая простая задача.

Гайд представит всё многообразие колод Мордреш Мага в ранней мете Закаленных Степями. Вы научитесь собирать собственную колоду и адаптировать ее под условия меты. Речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, геймплея, а также о популярных матч-апах ладдера.

Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Как собрать колоду*
3. - *Основа колоды*
4. - *Чем дополнить основу*
5. - *Замены*
6. - *Максимально бюджетная версия (3720 пыли)*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. ◦ *Синергии силы героя и Мордреша*
 - *Особенности геймплея за разные сборки*
 - *Общие полезные советы по игре*
10. *Матч-апы*



Сборок Мордреш Мага очень много, потому что основные синергии занимают не больше половины колоды. Как заполнить вторую половину — зависит от вашего стиля игры и коллекции.

Ниже представлены многочисленные версии Мордреш Мага: по каким-то уже есть статистика, по другим нет. Точно не ясно, какая сборка по итогу окажется сильнейшей. Скорее всего оптимальная версия еще не открыта — на это потребуется какое-то время. Но кто ближе всех — пока что неизвестно.



Мордреш Маг с Заставами от Архvoid

Мордреш Маг с Заставами от Архvoid

<p>1 HS-MANACOST.ru</p> <p>Экскурсовод</p> <p>Боевой клич: ваша следующая сила героя стоит (0).</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>1 HS-MANACOST.ru</p> <p>Борода палочек</p> <p>Серия приемов: вы раскалываете заклинание мага.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	<p>1 HS-MANACOST.ru</p> <p>Болташья яница</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>2 HS-MANACOST.ru</p> <p>Пантарамаюел</p> <p>Боевой клич: если на этом ходу вы использовали силу героя, вы берете карту.</p> <p>2 3</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>2 HS-MANACOST.ru</p> <p>Дальняя застава</p> <p>Не может атаковать. После того как противник берет карту, ее стоимость увеличивается на (1) (лимит до 10).</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	<p>2 HS-MANACOST.ru</p> <p>Павший герой</p> <p>Ваша сила героя наносит на 1 ед. урона больше.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>2 HS-MANACOST.ru</p> <p>Звездочка Солария</p> <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>Предсмертный крик: увеличивает в руку колоду "Солария Сверхсмертного".</p> <p>3 2</p>
<p>2 HS-MANACOST.ru</p> <p>Звезда провинции</p> <p>Предсмертный крик: вы берете заклинание.</p> <p>3 1</p> <p>x2</p>	<p>2 HS-MANACOST.ru</p> <p>Дикий огонь</p> <p>Увеличивает урон от вашей силы героя на 1 ед.</p> <p>2 1</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>3 HS-MANACOST.ru</p> <p>Ядовитый скорпион</p> <p>Яд. Боевой клич: вы раскалываете существо.</p> <p>1 3</p> <p>Зверь</p>	<p>3 HS-MANACOST.ru</p> <p>Застава Моршан</p> <p>Не может атаковать. После того как противник разыгрывает существо, призывает урну 2/2.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	<p>4 HS-MANACOST.ru</p> <p>Нестороный ученый</p> <p>Боевой клич: применяет вашу силу героя ко всем противникам.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	<p>4 HS-MANACOST.ru</p> <p>Варден Луи-Фассета</p> <p>Боевой клич: замораживает существо противника. Если существо не заморожено, наносит ему 4 ед. урона.</p> <p>3 3</p>	<p>4 HS-MANACOST.ru</p> <p>Зелье иллюзии</p> <p>Вы кладете в руку копию 1/1 иллюзии существа. Она стоит (1).</p> <p>3 1</p>
<p>5 HS-MANACOST.ru</p> <p>Гелан Фораринг</p> <p>Провокация. Боевой клич: вы берете существо с максимальной стоимостью.</p> <p>3 3</p>	<p>5 HS-MANACOST.ru</p> <p>Властитель Рунтак</p> <p>Натск. Когда это существо атакует, существа у вас в руке получают +1/+1.</p> <p>3 6</p>	<p>5 HS-MANACOST.ru</p> <p>Джандис Барова</p> <p>Боевой клич: призывает две случайных существа за (0). Вы тайно выбираете одно из них. Оно летит, когда вы атакуете.</p> <p>2 1</p>	<p>6 HS-MANACOST.ru</p> <p>Дракон Хладарры</p> <p>Вы можете использовать силу героя сколько угодно раз.</p> <p>6 7</p> <p>Дракон</p>	<p>7 HS-MANACOST.ru</p> <p>Карга Луиссон Шрам</p> <p>Боевой клич: призывает дозорную 5/5 за каждую заставу, призванную вами в этом матче.</p> <p>5 5</p>	<p>10 HS-MANACOST.ru</p> <p>Мордреш Облетатель</p> <p>Боевой клич: если ваша сила героя нанесла 10 ед. урона в этом матче, наносит 10 ед. урона противнику.</p> <p>10 10</p>	

10040



Одна из самых популярных и результативных версий по статистике. Ее распространению поспособствовал Архvoid.

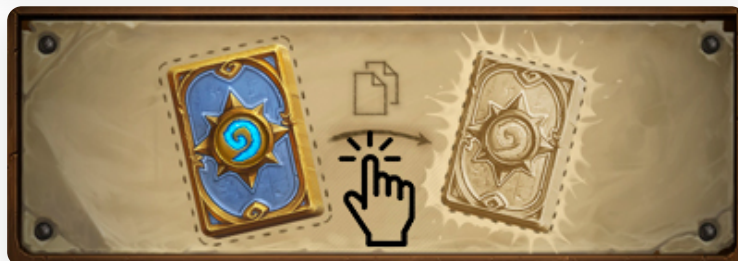
Идея колоды в небольшом количестве заклинаний. Так [Звездная провидица](#) достанет из колоды или важный [Дикий огонь](#), или [Зелье иллюзий](#) для мощных комбинаций в мид- и лейтгейме.

Большой потенциал у комбинации [Дракон Хладарры](#) + [Зелье иллюзии](#). Копия дракона за 1 маны позволит много раз за ход сыграть силу героя. Так вы или зарядите [Мордреша Огненного Глаза](#), или нанесете летальный урон.

Самая спорная карта в сборке — [Властитель Рунтак](#). Вместо него можно взять вторую копию [Ядовитого скорпида](#), [Кислотного слизнюка](#) или другое существо.

Мордреш Спд Маг от wing_eria

Мордреш Спд Маг от wing_eria



Одна из популярных версий Мордреш Мага с синергиями урона от заклинаний. Они помогают и в переборе колоды с **Зубрежкой**, и в нанесении взрывного урона **Огненным шаром**, **Рунической сферой** и другими заклинаниями.

Маги со взрывным уроном играют достаточно агрессивно и могут закончить партию к 10 ходу. Такой подход особенно эффективен в матч-апе с Контроль Чернокнижниками и

другими Магами. Но сложнее становятся поединки с Паладинами.

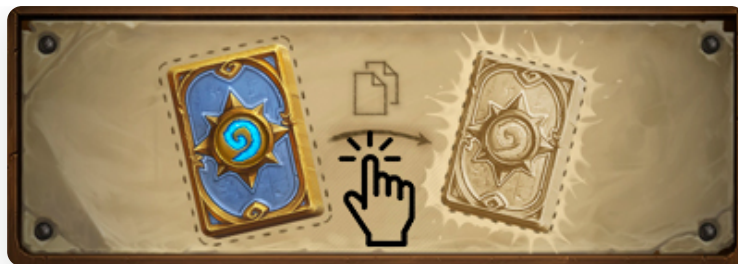
Версия неплохо сбалансирована и должна показать достойные результаты, хотя она достаточно сложная в исполнении.

Спорная карта тут — **Страж ключей Айвори**. Вместо нее можно взять Раса Ледяного Шепота, **Ледяную преграду** и многие другие опциональные карты.

Мордреш Спд Маг с Йогг-Сароном от DmoneyGames

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

11560

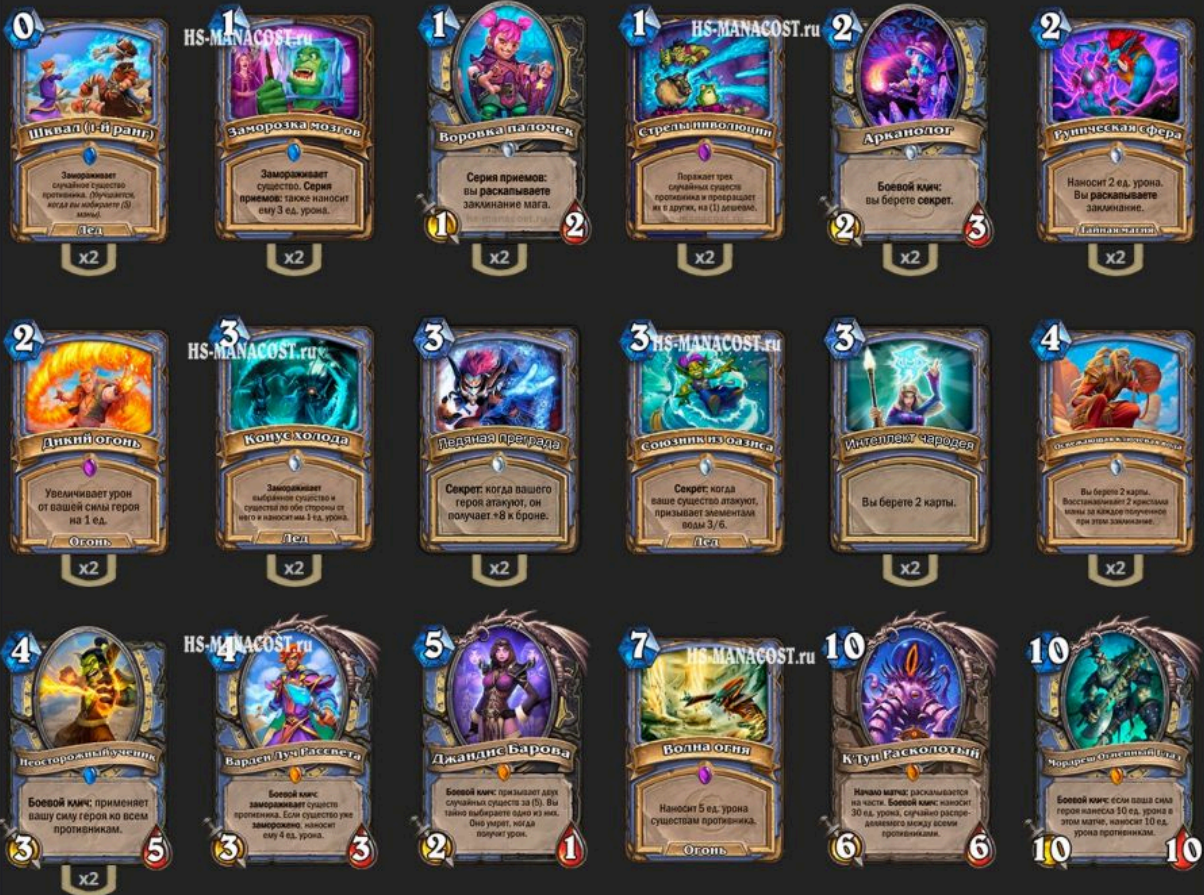


Еще одна версия Мордреш Мага с синергиями урона от заклинаний. Тут появляется еще больше взрывного урона из-за [Алекстрезы Хранительницы Жизни](#). Она же поможет в лечении, если ситуация тяжелая. В сборке есть две копии [Волн огня](#) — неожиданный выбор, который во многом зависит от локальной меты, в которой вы играете. От одной или даже двух копий заклинания вполне можно отказаться. Взять обе полезно, если вы часто встречаете [Миракл Разбойников](#) и другие архетипы с Заставами.

Другая интересная карта — [Йогг-Сарон Владыка Судьбы](#). Как и всегда, бог рандома станет инструментом последней надежды. Важно, что он плохо смотрится вместе с [Теланом Фордрингом](#), поэтому в этой колоде легендарки за 5 маны нет.

Мордреш Секрет Фриз Маг с К'Туном от shipohs








Мордреш Секрет Фриз Маг от shipohs




Необычная и редкая версия Мордреш Мага с синергиями секретов и заморозок стола. В качестве дополнительного тяжелого способа победы выступает К'Тун Расколотый. Дожить до него помогают секреты, заморозки, а часто и сам Мордреш Огненный Глаз — тут он не выступает как самостоятельный способ победы.

Мордреш Берн Маг

Мордреш Берн Маг

 <p>Экскурсовод Боевой кмчс ваша следующая сила героя стоит (0).</p> <p>x2</p>	 <p>Воровка палочек Серия приемов: вы раскрываете заклинание мага.</p> <p>x2</p>	 <p>Стрелы в вихорли Поражает трех случайных существ противника и превращает их в дружка, на (1) здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Кислотный салзминок Боевой кмчс уничтожает оружие противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Павший строй Ваша сила героя наносит на 1 ед. урона больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Элегантная прощница Предсмертный хрип: вы берете заклинание.</p> <p>x2</p>
 <p>Рушическая сфера Наносит 2 ед. урона. Вы раскрываете заклинание.</p> <p>x2</p>	 <p>Дикий огонь Увеличивает урон от вашей силы героя на 1 ед.</p> <p>x2</p>	 <p>Воспламенитель Результат: наносит 4 ед. урона, случайно распределяемого между существами противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Интелект чародея Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Огненный шар Наносит 6 ед. урона.</p> <p>x2</p>	
 <p>Неосторожный выбуцунчик Боевой кмчс применяет вашу силу героя ко всем противникам.</p> <p>x2</p>	 <p>Варден Дух Рассвета Боевой кмчс замораживает существо противника. Если существо уже заморожено, наносит ему 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Телад Фордариинг Провокация. Божественный щит. Предсмертный хрип: вы берете существо с максимальной стоимостью.</p> <p>x2</p>	 <p>Джандис Барова Боевой кмчс: прикладывает даун случайно существу за (0). Вы также выбираете одно из них. Оно урвет, но даун получит урон.</p> <p>x2</p>	 <p>Маска К'Туна Наносит 10 ед. урона, случайно распределяемого между всеми противниками.</p> <p>x2</p>	 <p>Мордреш Огненный Глаз Боевой кмчс: если сила сила героя нанесла 10 ед. урона в этом матче, наносит 10 ед. урона противникам.</p> <p>x2</p>



kolodahearthstone.ru



7180

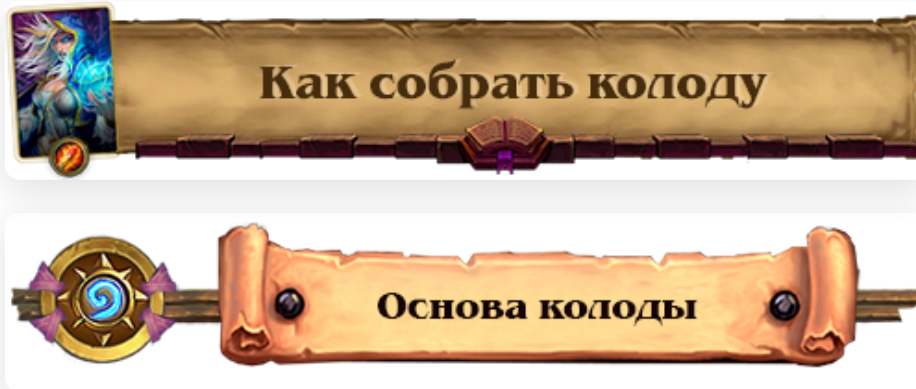




Агрессивная версия с большим количеством взрывного урона, но без Спд синергий. Отлично играет с Чернокнижниками, Жрецами, другими Магами и Воинами. Но трудны поединки с Паладинами и агрессивными колодами, потому что защитных инструментов тут немного.

В колоде много не только взрывного урона, но и добора. С ним Маг сможет постоянно оказывать давление на противника и вовремя находить ключевые карты.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех версиях архетипа. У Мордреш Мага в основе только 9 карт. Их так мало, потому что архетип еще молодой: никто не уверен, как правильно его нужно собирать, какие карты показывают хороший винрейт, а какие нет.

Основа колоды - Мордреш Маг (06/30)

Стоимость основы - 5880 пыли

--	--	--	--	--	--

Код основы колоды:



Даже среди основных карт есть одна, от которой при необходимости можно избавиться. Это **Воровка палочек** — этот первый дроп сильный, но не необходимый для

архетипа. То же справедливо и для **Джандис Баровой**, и для **Вардена Луча Рассвета**. Легендарки сильны сами по себе, но ни с чем не синергируют. В теории Маг может обойтись без них, хотя исключают их только бюджетные версии. Если легендарки есть в коллекции, берите их обязательно.

Далее о том, чем дополняют основу колоды.



Стрелы инволюции — техническая карта особенно полезна в матч-апе с Паладинами. Если часто встречаете этот класс, берите две копии.

Звездная провидица — можно брать не только в версии с тремя заклинаниями и Заставами, но и в обычные сборки ради дополнительного эффекта добора.

Звездочет Солариан — хорошо смотрится в сборках с уроном от заклинаний, хотя можно брать и самостоятельно, особенно если в сборке есть взрывной урон. Хорошо работает с Теланом Фордрингом в случае, если **Мордреш Огненный Глаз** уже в руке.

Павший герой и **Экскурсовод** — появляются в сборках с Заставами, хотя можно взять и в остальные, если есть свободные слоты. С ними будет проще нанести 10 урона с силой героя и совершать темповые комбинации.

Воспламенитель — сильная антиагро карта, которая будет полезна и во многих других матч-апах. Берите, если не хватает стабильности в быстрых поединках.

Интеллект чародея, **Освежающая ключевая вода** — источники добора, о выборе которых нужно подумать, если вы берете что-то одно. **Освежающая ключевая вода** лучше **Интеллекта чародея** в случаях, если в колоде хотя бы 15 заклинаний. Если их меньше, лучше взять **Интеллект чародея**.

Огненный шар и Руническая сфера — взрывной урон всегда берут в Спд сборки, но не только. Им пользуются и другие Мордреш Маги, чтобы улучшить матч-апы с Чернокнижниками и другими медленными оппонентами.

Телан Фордринг — гарантированный способ добора Мордреша Огненного Глаза из колоды. Есть во многих сборках, хотя иногда от него отказываются, потому что в сборке не хватает места. Если используете Телана Фордринга, подумайте о том, какое существо по стоимости идет после десятого дропа. В идеале там должна быть другая мощная угроза, с которой можно победить в партии.



Спд набор использует баффы урона от заклинаний, синергии с ними и взрывной урон. В сборки далеко не всегда попадают все карты из Спд набора, потому что для всего не хватает места. Но обязательна для включения **Зубрежка** — ключевой источник перебора колоды.

Если вы берете Спд набор, ваш Мордреш Маг станет намного сложнее в исполнении. Это хорошо, если вы опытный игрок. Но если нет, для начала стоит попрактиковаться с версиями попроще.

Сила Спд набора не только в доборе, но и в реализации взрывного урона. **Огненный шар** и **Руническая сфера** — сильные заклинания сами по себе, а с бонусным уроном становятся еще лучше.



Набор Застав не ограничивается только этими картами: вы должны заполнить сборку существами, а из заклинаний оставить только **Зелье иллюзии** и **Дикий огонь**.

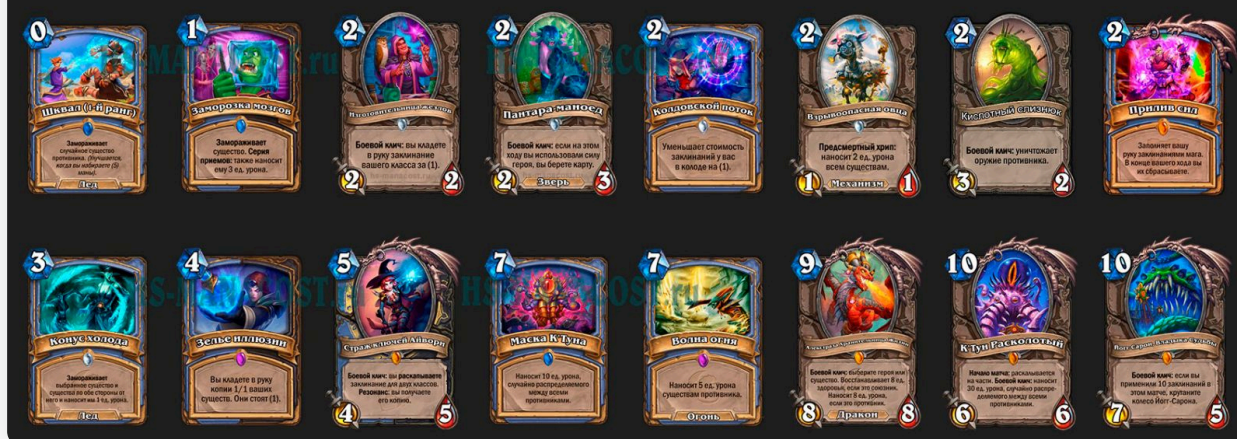
Сборка с набором Застав достаточно проста в исполнении и подойдет для тех, кто только знакомится с Мордреш Магом. Хотя она же по итогу может оказаться и самой близкой к оптимальной — по крайней мере, так говорит ранняя статистика.



Набор секретов не так популярен, так что информации по нему немного. В первую очередь секреты помогают в обороне: ценна **Ледяная преграда**, а остальные секреты выступают скорее бонусом.

Есть и другое преимущество секретов: они помогают в переборе колоды из-за **Арканолога**, **Правдоподобного посетителя** и реже из-за **Провидца Ворожея**. Если эти существа зайдут в руку до секретов, Маг получит значимое преимущество. Но если, наоборот, в руке сначала окажутся секреты, Маг вряд ли победит в поединке.

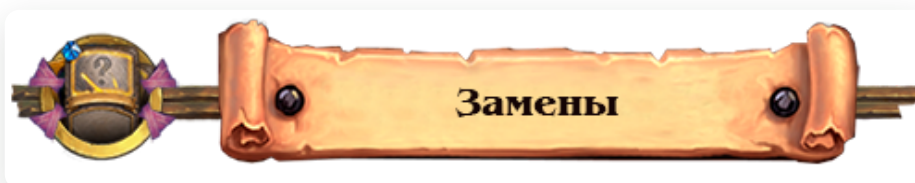
Необычные опциональные карты



Карты, которые можно взять самостоятельно или в синергии с другими. Тут представлены далеко не все доступные опции, но по крайней мере самые серьезные и того, что известно на данный момент об архетипе.

Обратите внимание на тяжелые способы победы. Они полезны в случае, если вы не берете много взрывного урона.

[К оглавлению](#)



Многие сборки Мордреш Мага достаточно дорогие. В колоде всегда есть легендарки и эпика. Часть из них обязательны, но далеко не все. Далее о том, как можно заменить и можно ли в принципе эпические и легендарные карты в колоде.

Речь пойдет только о легендарках и эпиках, которые можно скрафтить или распилить. Мы не будем обсуждать карты Основного набора, которые все игроки получили бесплатно.

Мордреш Огненный Глаз — единственная обязательная легендарная карта. Заменить нельзя.

Дикий огонь — две копии обязательны для включения в любую сборку. Не собирайте Мордреш Мага без них.

Джандис Барова — если какую-то легендарку и стоит скрафтить для колоды, то ее. Возможно, это самая сильная карта в мете после ротации Стандарта — многие слабые пятые дропы ушли в Вольный, появились топовые новые. Бонусом станет то, что Джандис можно взять не только в колоды Мага, но и Разбойника.

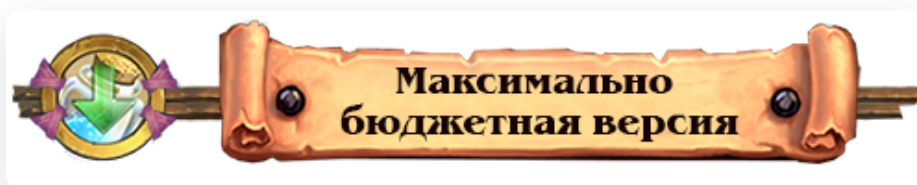
В теории Маг может обойтись без Джандис Баровой, но он значительно потеряет в силе. Легендарка сильна и в защите, и в наступлении, а еще всегда есть шанс, что вы попросту победите в партии с удачным заходом пятых дропов. Сложно отказаться от такой карты.

Варден Луч Рассвета — еще одна топовая легендарка, которую стоит скрафтить всем, кто любит играть Магом. Будет встречаться в большинстве колод класса, если те могут играть существ по условиям. *Варден Луч Рассвета* не делает чего-то уникального или необходимого для Мордреш Мага. Это просто сильная и универсальная карта, которую вы будете рады видеть в своей руке в большинстве ситуаций.

Зелье иллюзии и *Каргал Боевой Шрам* — обязательные карты только для Мага с Заставами. Если их нет, лучше выбрать другую сборку.

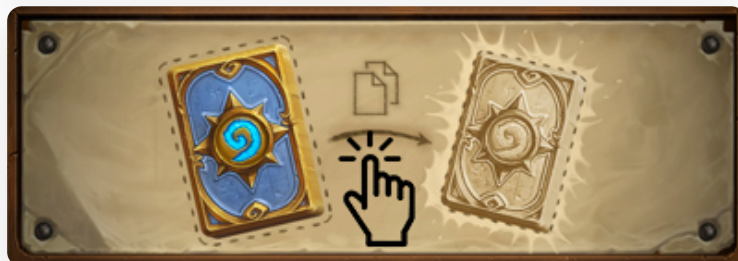
Звездочет Солариан — не обязательная карта ни для какой версии Мага. Можно заменить на *Мага крови Талноса*, если вы играете с Спд синергиями. Возможны и другие замены на ваши вкус и коллекцию.

Стрелы инволюции — сильная карта для текущей меты, которую берут все Мордреш Маги с большим количеством заклинаний в колоде. В теории без *Стрел инволюции* можно обойтись, но постарайтесь скрафтить хотя бы одну копию — она будет полезна. Прямой альтернативы нет, так что дополняйте сборку другой хорошей опциональной картой на ваш выбор.



Максимально бюджетный Мордреш Маг

Максимально бюджетный Мордреш Маг



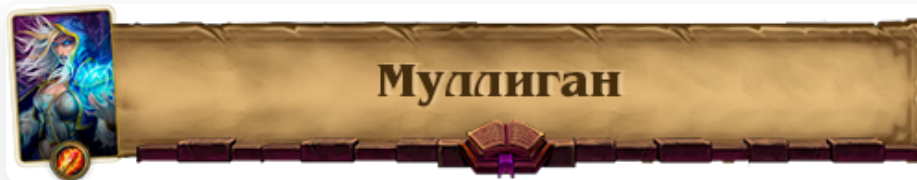
Максимально бюджетная версия стоит 3720 пыли и все еще потребует две дорогие карты: Дикий огонь и Мордреша Огненного Глаза. Также полезна одна копия Стрел инволюции, хотя обойтись можно и без нее.

Все остальные карты в сборке — обычного, редкого качества или из Основного набора, так что проблем с ними возникнуть не должно.

Такая сборка обращается к Спд синергиям и взрывному урону. Пусть она бюджетная, для новичков может быть не такой уж и простой в обращении.

Колода станет намного лучше, если вы добавите [Джандис Барову](#) и [Варден Луч Рассвета](#).

[к оглавлению](#)

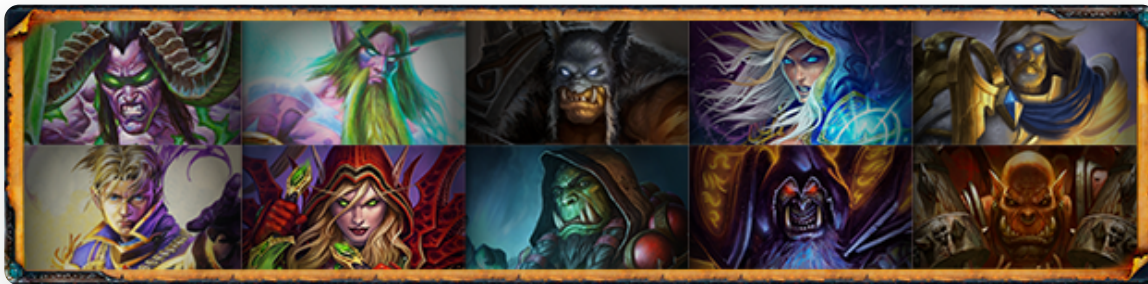


Муллиган Мордреш Мага во многом зависит от того, какой сборкой вы играете. В стартовую руку нужно не так много карт, и они почти всегда одинаковые вне зависимости от матч-апа. Хотя совсем уж простым муллиган не назвать. Далее об общих правилах выбора карт.

- Всегда оставляйте **Дикий огонь**. Две копии нужны только против медленных оппонентов или с Монеткой и хорошей рукой.
- Всегда оставляйте **Звездную провидицу** в любых количествах.
- Всегда оставляйте **Джандис Барову**. Карта слишком сильна, чтобы игнорировать ее на муллигане.
- **Телан Фордринг** нужен со старта с Монеткой или с хорошей рукой. В медленных матч-апах можно оставлять его всегда.
- **Дальняя застава** и **Застава Мор'шан** — топовые карты для муллигана, если они есть в вашей сборке. Оставляйте их всегда и в любых количествах.
- **Звездочет Солариан** — неплохая карта на муллигане. Оставляйте всегда с Монеткой или с хорошей рукой.
- **Неосторожный ученик** нужен всегда с **Диким огнем** или с Монеткой. Можно оставлять и без них в агрессивных матч-апах. Две копии обычно не нужны.
- **Варден Луч Рассвета** — оставляйте с Монеткой и хорошей рукой в темповых матч-апах.
- **Воспламенитель** — в темповых матч-апах оставляйте всегда. С Монеткой можно оставить и две копии.
- **Стрелы инволюции** — оставляйте против Паладина и Охотника
 - В комбинации можно оставить **Зубрежку** и **источник урона от заклинаний**, если вы играете сборкой с Спд синергиями
- С хорошей рукой и Монеткой можно оставить **Воровку палочек**
- **Интеллект чародея** хорош в стартовой руке всегда, но только в одном экземпляре
- **Освежающую ключевую** воду можно оставить с хорошей рукой и Монеткой



Остальные карты на муллигане оставляют редко.



Охотник на демонов: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Неосторожный ученик, Воспламенитель, Интеллект чародея.

Воин: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Телан Фордринг, Звездочет Солариан, Освежающая ключевая вода.

Паладин: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Стрелы инволюции, Варден Луч Рассвета, Неосторожный ученик, Воспламенитель. С хорошей рукой — Звездочет Солариан.

Охотник: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Стрелы инволюции, Неосторожный ученик, Воспламенитель.

Друид: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Телан Фордринг, Звездочет Солариан, Освежающая ключевая вода.

Разбойник: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Неосторожный ученик, Стрелы инволюции, Воспламенитель.

Шаман: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Неосторожный ученик, Стрелы инволюции, Телан Фордринг, Освежающая ключевая вода.

Маг: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Воровка палочек, Неосторожный ученик, Телан Фордринг.

Жрец: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Телан Фордринг, Звездочет Солариан, Освежающая ключевая вода, Стрелы инволюции.

Чернокнижник: Дальняя застава, Застава Мор'шан, Звездная провидица, Джандис Барова, Дикий огонь, Неосторожный ученик, Телан Фордринг.

[к оглавлению](#)





Синергии силы героя и Мордреша

Главное в Мордреш Маге — сила героя, синергии с ней и сам **Мордреш Огненный Глаз**. Они есть в каждой сборке архетипа, и ими вы будете активно пользоваться в каждой партии.

Дикий огонь — сильнейшая карта в колоде, хотя и достаточно медленная. В идеале заклинание нужно играть в начале партии: на второй ход или чуть позднее. Да, это жадный и медленный ход, что особенно критично в быстрых матч-апах. Но **Неосторожный ученик** и постоянный розыгрыш силы героя в будущем вернут преимущество по темпу Магу.

Не спешите играть **Дикий огонь**, если в руке нет **Неосторожного ученика**. Это все еще можно делать, если других хороших ходов нет или в самых медленных поединках.

Неосторожный ученик силен даже без **Дикого огня**. Это существо дает много темпа даже в случае, если не чистит стол полностью. Не жадничайте с этой картой ни в одном матч-апе: если видите несколько целей на столе, а других способов борьбы за стол нет, играйте силу героя во все цели. Так вы и ослабите стол оппонента, и активируете **Мордреша Огненного Глаза**.

Если в руку заходят хотя бы **Дикий огонь** или **Неосторожный ученик**, Маг должен к 10 ходу активировать боевой клич **Мордреша Огненного Глаза**. Это ключевая легендарка, хотя ее функция меняется в зависимости от сборки. Иногда он выступает как аналог **Огненной глыбы** и попросту наносит много урона герою противника. В темповых матч-апах **Мордреш Огненный Глаз** важен больше как зачистка стола и просто 10/10 угроза, от которой тяжело избавиться.

Силу героя не нужно играть каждый ход, даже если **Мордреш Огненный Глаз** еще не активирован. Как и всегда, ключевой элемент геймплея — темп. Совершайте максимально темповые ходы и боритесь за стол. Если на силу героя не хватает маны — ничего страшного, пока вы контролируете стол или генерируете преимущество по характеристикам.

Чаще силу героя играют, если получается улучшить ее хотя бы одной копией **Дикого огня**. Тогда сила героя становится уже неплохим самостоятельным инструментом для борьбы за стол или нанесения урона по герою противника.

Сложно поймать баланс розыгрыша силы героя, если в руке есть **Мордреш Огненный Глаз** и вы близки к 10 монетам. Чаще всего розыгрыш легендарки станет победным ходом или хотя бы очень мощным темповым ходом. И порой есть смысл в том, чтобы играть менее темповую силу героя на 8-9 маны ради того, чтобы завершить прогресс Мордреша и активировать его силу героя к 10 ходу.

Иногда в сборки берут и другие карты для синергий с силой героя — **Экскурсовода**, **Павшего героя** и **Дракона Хладарры**.

Павший герой отлично работает с **Неосторожным учеником**, а если этой четверки в руке нет, его играют вместе с силой героя в удобный ход. Обычно это существо тут же убирают со стола и тратят на это ценные ремувалы.

Экскурсовода реализовать сложнее. Часто его можно сыграть рано, а потом ждать с розыгрышем бесплатной силы героя до удачного момента. Например, ее можно сыграть только после розыгрыша **Дикого огня** или **Павшего героя**.

Дракон Хладарры используется чаще всего только сборками с **Зельем иллюзии**. Карты отлично работают друг с другом, хотя их не всегда комбинируют вместе. Подробнее об этой комбинации и особенностях геймплея Мордреш Мага с Заставами далее.

[к оглавлению](#)

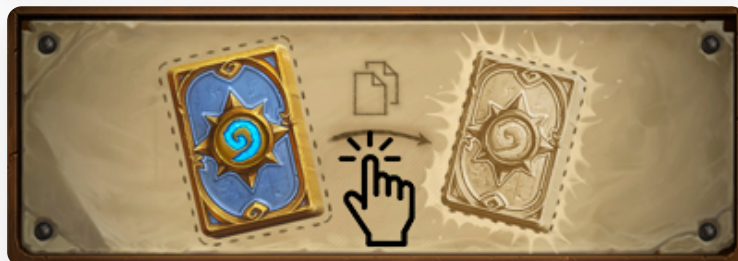
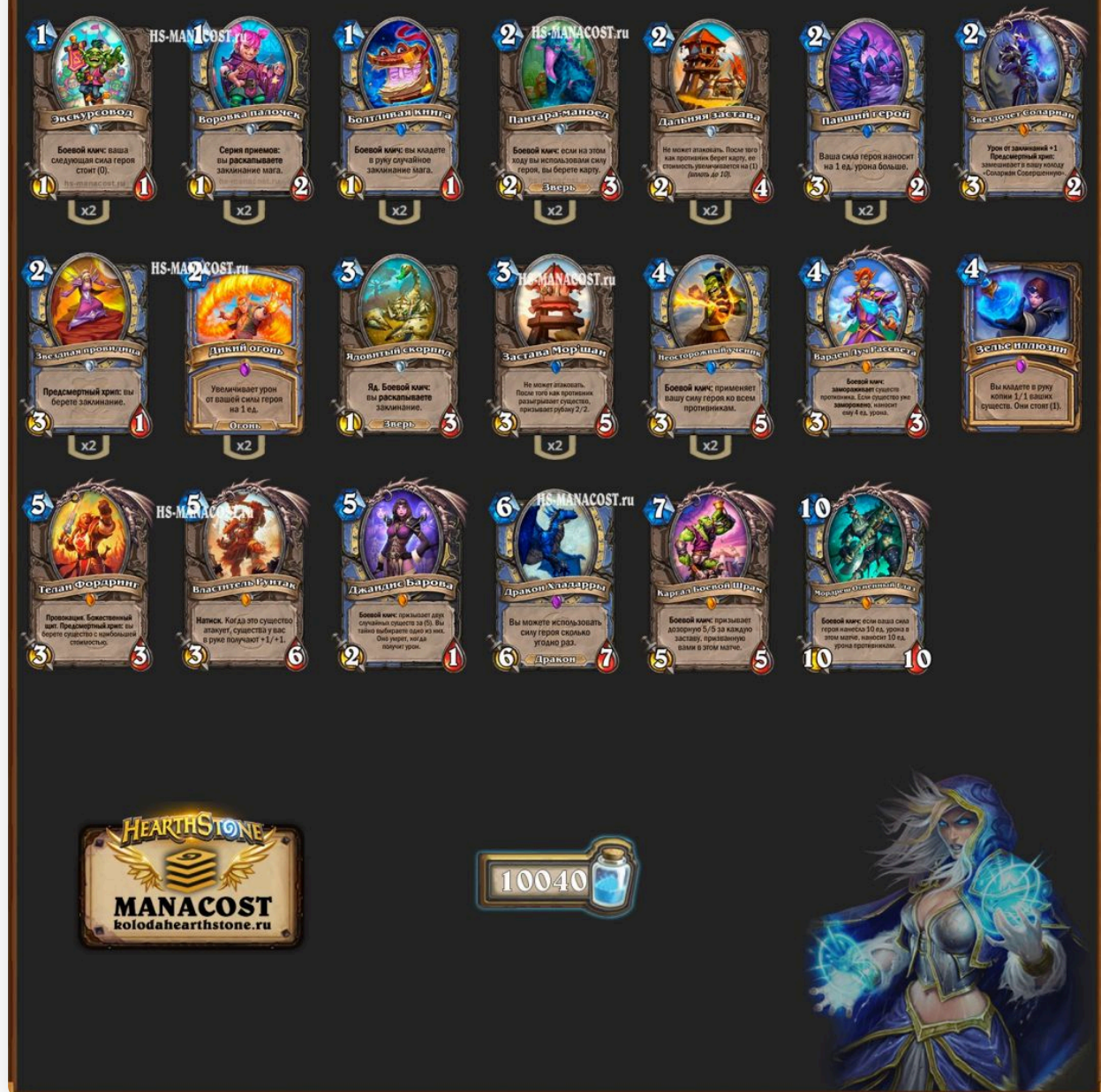


Особенности геймплея за разные сборки

- **Сборки с Заставами и минимумом заклинаний**

Колода Мордреш Маг с Заставами от Arxvoid

Мордреш Маг с Заставами от Архvoid



Колода с Заставами играет минимум заклинаний ради синергии с **Звездной провидицей**. Так вы значительно увеличите шансы захода **Дикого огня** на ранних стадиях игры, а часто и двух копий заклинания. Третья копия заклинания в сборке — **Зелье иллюзии**. Его можно использовать как дополнительный источник выгоды, потому что добора в сборке мало. **Зелье иллюзии** можно комбинировать и с **Драконом Хладарры** в самых медленных матч-апах.

Особенность колоды — наличие Застав. Застава Мор'шан и [Дальняя застава](#) — просто сильные карты, которые серьезно сбивают темп противника и часто вынуждают его совершать неудобные ходы. Карты полезны в разных поединках: и агрессивных, и медленных. Их дополняет [Каргал Боевой Шрам](#), сильный преимущественно в контроль матч-апах.

Поскольку в сборке нет заклинаний, этот Маг рассчитывает на генерацию ресурсов с помощью Болтливой книги, [Ядовитого скорпида](#) и подобных карт.

Самое сложное в геймплее за эту сборку — правильно реализовать [Зелье иллюзии](#). Заклинание можно сыграть на любых существ на столе: в идеале на [Мордреша Огненного Глаза](#) или [Каргала Боевого Шрама](#), но это получится сделать редко — нужно, чтобы легендарки пережили ход противника.

Не бойтесь играть [Зелье иллюзии](#) на более скромные цели: [Пантару-маноеда](#), Болтливую книгу или [Звездную провидицу](#). Конечно, если вы создаете 1/1 копии мелких существ, их на столе должно быть несколько — иначе большой выгоды вы не получите. Самостоятельно хорошей целью станет [Джандис Барова](#).

Интересна комбинация [Дракон Хладарры](#) + [Зелье иллюзии](#). На нее нужно 10 маны, так что один ход вы проведете достаточно пассивно. Подобное Маг может позволить себе преимущественно в медленных матч-апах. Зато мощным будет следующий ход, в который вы поставите Дракона Хладарры за 1 маны, а оставшуюся сможете потратить на силу героя, баффнутую [Диким огнем](#) и Павшим героем. Так вы сможете нанести 10+ урона с пустого стола.

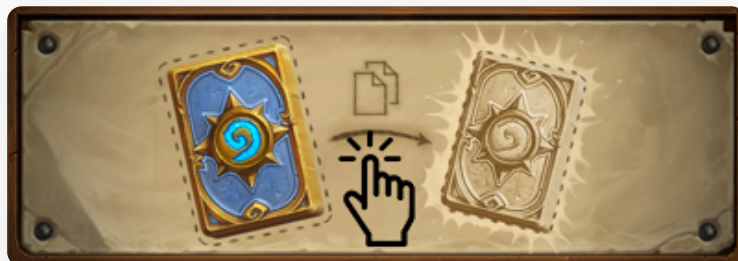
-

Сборки с Спд

Колоды Мордреш Спд Маг от wing_eria и DmoneyGames

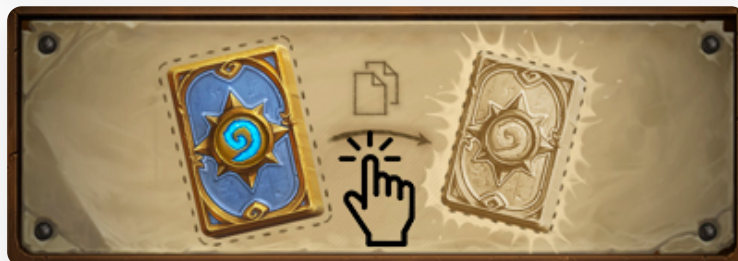
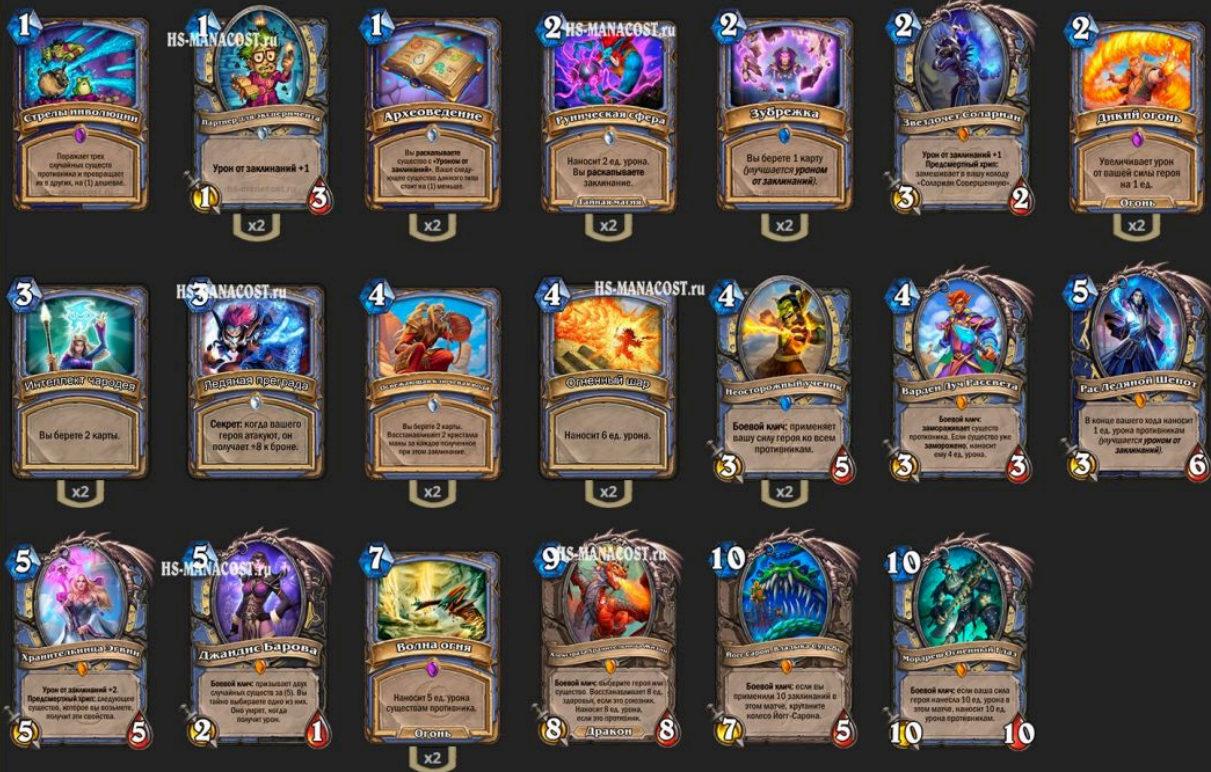
Колода Мордреш Спд Маг от wing_eria

Мордреш Спд Маг от wing_eria



Мордреш Спд Маг с Йогг-Сароном от DmoneyGames

Мордреш Спд Маг от DmoneyGames



Сборки с синергиями Спд обращаются к баффам урона от заклинаний и комбинаций с ними. Важнее всех **Зубрежка** — топовый источник перебора колоды, доступный Магу. Часто в сборки берут и **Интеллект чародея**, и **Освежающую ключевую воду** для дополнительного добора.

Урон от заклинаний полезен, естественно, и для наносящих урон заклинаний. Изначально из в сборке два — [Огненный шар](#) и [Руническая сфера](#). Но Маг может сгенерировать больше с помощью [Воровки палочек](#) и других источников. Также часто в сборках появляются [Рас Ледяной Шепот](#) и AoE эффекты, которые также наносят много урона.

Сильная и новая карта Спд синергий — Хранительница Эгвин. Сам по себе пятый друп достаточно жадный, но его сила в баффе следующих целей. Если эта легендарка заходит рано, Маг почти никогда не останется без баффа +2 к урону от заклинаний. А с ним сильнее станут [Зубрежка](#), AoE эффекты и наносящие урон заклинания. Остановить цикл баффа +2 к урону от заклинаний могут только эффекты немоты, а их в актуальной мете очень мало.

Спд сборки — самые сложные среди Мордреш Магов. Правильно реализовать их смогут только опытные игроки, а статистика будет достаточно скромной. Трудностями станут игра вокруг исцеления оппонента, использование взрывного урона для контроля стола и в целом понимание момента, когда нужно играть агрессивно, а когда защитно. К тому же далеко не всегда просто реализовать [Зубрежку](#), [Археоведение](#) и существ с уроном от заклинаний в принципе.

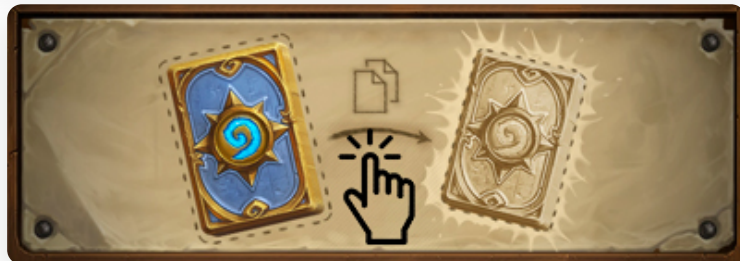
Спд сборки чуть хуже играют с Паладинами, что также станет важным фактором в вопросах оценки их потенциала. Паладины популярны, и их вполне можно переиграть, но для этого нужен хороший уровень исполнения.

Неотъемлемая часть Спд синергий — наносящие урон заклинания. Подробнее о них далее.

- **Сборки со взрывным уроном**

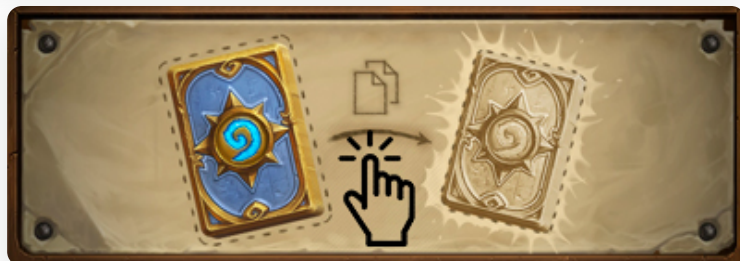
Колоды Мордреш Спд Маг от DmoneyGames и Берн Мордреш Маг
Мордреш Спд Маг с Йогг-Сароном от DmoneyGames

Мордреш Спд Маг от DmoneyGames



Мордреш Берн Маг

Мордреш Берн Маг



Взрывной урон — важная часть Спд Мордреш Магов, но его порой берут и без синергий урона от заклинаний, а самостоятельно.

Наличие взрывного урона значительно меняет геймплей Мордреш Мага — он становится куда более агрессивным. Взрывного урона будет очень много: это не только **Огненный шар** и **Руническая сфера** под баффами Спд и без, но и генерируемые заклинания, и улучшенная сила героя, и **Неосторожный ученик**, и сам **Мордреш Огненный Глаз**.

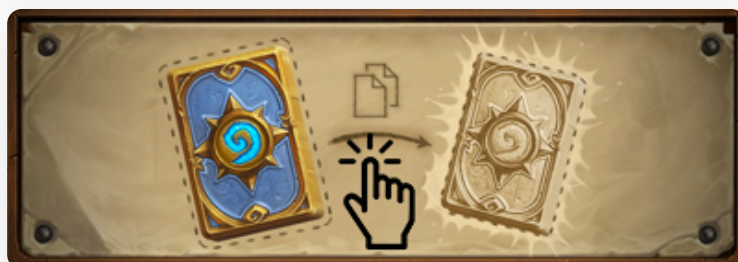
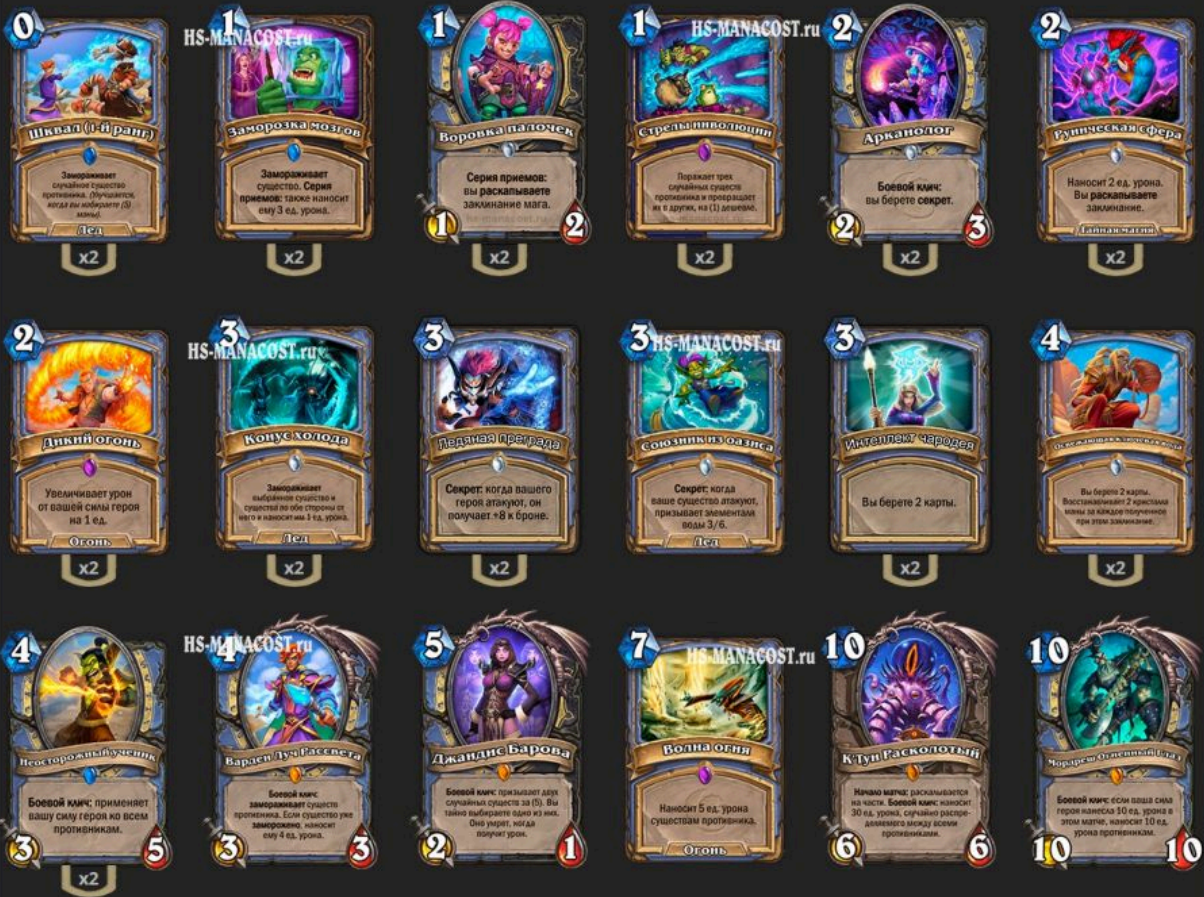
Если в других сборках **Мордреш Огненный Глаз** выступает больше как зачистка и мощная темповая карта, Маги со взрывным уроном могут заканчивать партии с Мордрешем к 10 ходу. Порой в сборки берут и **Алекстразу** Хранительницу Жизни — это и источник взрывного урона, и способ исцеления в трудных ситуациях.

Взрывной урон особенно полезен в медленных матч-апах, а особенно против Контроль Чернокнижников — самый популярный архетип в мете. Во многих поединках Маг может отказаться от контроля стола к 6-7 ходам и переключиться к полной агрессии. Особенно если в руке есть много взрывного урона.

- **Сборки с К'Туном**

Колода Мордреш Секрет Фриз Маг с К'Туном от shipohs

Мордреш Секрет Фриз Маг от shipohs



Сборки с **К'Туном Расколотым** — самые медленные и жадные. Они рассчитывают на тяжелый способ победы, а **Мордреша Огненного Глаза** используют преимущественно как массовый ремувал и мощный темповый ход. Хотя иногда получается закончить партию и без **К'Туна Расколотого**, а с помощью угроз со стола, темпа и силы героя. Но взрывного урона намного меньше без **Огненных шаров** и Спд синергий.

Чтобы быстро собрать **К'Туна Расколотого**, Магу нужно больше способов добора, а также способов борьбы за стол и замедления партии.

[к оглавлению](#)



Общие полезные советы по игре

- ❌ **Не наводите курсором на **Мордреша Огненного Глаза**** постоянно после розыгрыша силы героя. Так оппонент поймет, что эта легендарка есть в руке. Это не станет сюрпризом, если на вашей половине умер **Телан Фордринг**. Но во всех остальных случаях наличие ключевой легендарки за 10 маны лучше скрыть. Старайтесь запоминать, сколько урона осталось нанести до активации боевого клича. Или по крайней мере наводите курсором на легендарку быстро и не в самое очевидное время.
- ❌ **Телан Фордринг** нужен в сборке для стабильного **добра Мордреш Огненного Глаза**. В мете мало способов остановить его предсмертный хрип — это хорошие новости для Мага. Но часто Мордреш уже есть в руке, тогда **Телан Фордринг** доберет **следующее по стоимости существо** — оно тоже будет сильным. Тут все зависит от сборки: часто это **Джандис Барова**, **Алекстраза Хранительница Жизни** или **Каргал Боевой Шрам**. Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы точно знать, что даст **Телан Фордринг**.
- ❌ Если вы используете **силу героя** или **Неосторожного ученика** в **божественный щит**, она не нанесет урон, а значит и не продвинет прогресс активации боевого клича **Мордреша Огненного Глаза**.
- ❌ **Варден Луч Рассвета** используется всеми сборками Мордреш Мага, пусть там нет других эффектов заморозки. Почти никогда легендарка не нужна для нанесения урона, полезен ее **эффект Кольца льда**. Лучший ход для розыгрыша **Вардена Луча Рассвета** — 9 маны. Вы замедлите противника и подготовите ход с

Мордрешем Огненным Глазом, который зачистит всё игровое поле.

Но Варден Луч Рассвета используется и в другие ходы, если это необходимо.

Перевернуть игровую ситуацию можно и другими AoE способностями: **Волной огня**, **Неосторожным учеником**. А можно вовсе отказаться от контроля стола и перейти в агрессию взрывным уроном.




Воровка палочек, **Болтливая книга**, **Ядовитый скорпид** и **Руническая сфера** — способы генерации **случайных заклинаний Мага**. Из-за ротации Стандарта их **список существенно изменился**, так что с ним стоит познакомиться подробнее. Тем более заклинаний стало меньше.

Всего заклинаний 32 — вы сможете сгенерировать все из них. Исключением станет **Руническая сфера**, которая не может сгенерировать сама себя.

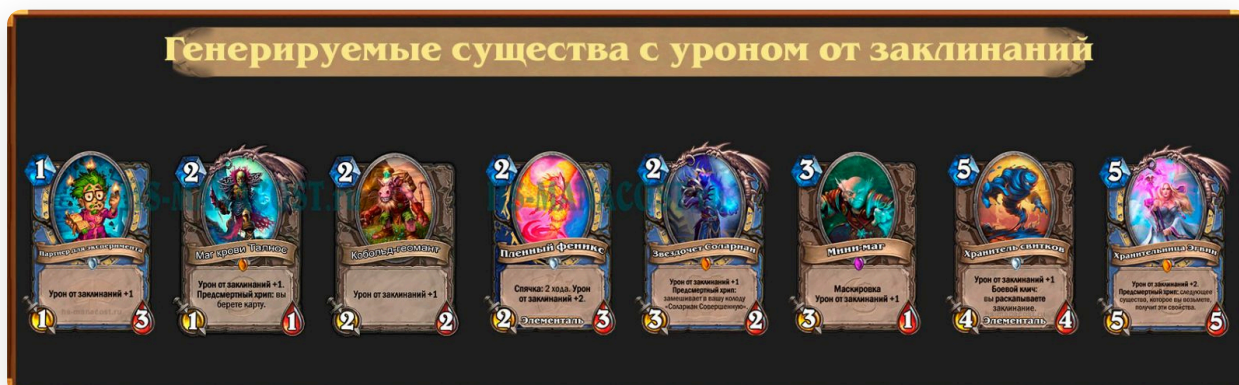
В коллекции Мага осталось не так много источников взрывного урона, но полезные заклинания для зачистки стола остались. В первую очередь обращайте внимание на карты, которые и так берут Мордреш Маги в колоду: **Стрелы инволюции**, **добор**, **Дикий огонь**, **Зелье иллюзии**. Могут быть полезны замораживающие эффекты: **Конус холода**, **Шквал**, **Трескучий мороз**.






 **Археоведение** открывает доступ к **случайным существам с уроном от заклинаний**. Как и всегда, Маг раскапывает или своих существ, или нейтральных.

Список существ с Спд уменьшился: их осталось только 8. Все существа могут быть полезны. Чаще всего раскапывают Партнера для экспериментов, **Звездочета Солариан**, **Мага крови Талноса**. Может быть интересен **Пленный феникс**, но если в руке есть хорошие синергии с ним: **Зубрежка** или взрывной урон, а лучше и то, и другое.



 **Джандис Барова** — еще одна карта со случайным эффектом. Она стала **намного сильнее после ротации**: слабые пятые дропы ушли, появилось много новых сильных.

Джандис Барова настолько сильна, что может чуть ли не самостоятельно принести победу в партии с удачным рандомом. Такое бывает далеко не каждый раз, но вы редко будете разочарованы двумя призванными существами.

Пул пятых дропов уменьшился с ротацией Стандарта. Их осталось только 64 — не считая саму **Джандис Барову**, которая не может призвать саму себя.

Мощных пятых дропов много: есть натиск, провокации, а также другие полезные свойства. С некоторыми из ними можно познакомиться ниже.

Что призывает Джандис Барова

Всего существ - 64

Провокация - 12 Рывок - 0 Натиск - 7

Топовые существа



Обманывайте противника с помощью Джандис Баровой. Если вы призвали двух примерно равных по силе существ, есть смысл сделать уязвимой ту, что чуть сильнее. Оппонент совершит невыгодные размены и потратит часть существ или ресурсов не оптимально.

Такой трюк не стоит проворачивать, если одно существо очень сильное, а другое нормальное. Разумеется, если вы призвали Верховную дуэлянтку Мозаки или Элементаля земли, их не нужно делать иллюзиями, которые умрут с одного удара.



Планируйте ходы с учетом Освежающей ключевой воды. Посмотрите, как много заклинаний осталось в колоде — больше ли их, чем существ. Если ситуация тяжелая, надейтесь на то, что вы доберете два заклинания и восстановите 4 маны. И наоборот, если все хорошо, можно отыграть надежнее и продумать ход с учетом добора двух существ.

[к оглавлению](#)



Контроль Чернокнижник

Выгодный матч-ап для любого Мордреш Мага, а в особенности для сборок с большим количеством взрывного урона. Действуйте с позиции силы и постоянно давите: как со стола, так и силой героя, и заклинаниями. У Чернокнижника будет очень много исцеления, так что будьте готовы к затянувшейся партии.

Из-за исцеления оппонента так важно давление существами вместе с агрессивной силой героя и заклинаниями. Если вы будете давить только взрывным уронem, Чернокнижник восстановит много здоровья. Если только со стола — он использует многочисленные зачистки. Но если делать и то, и другое, Гул'дан не преуспеет сразу в двух аспектах. Он или не сможет лечить много здоровья, или отпустит контроль стола и получит много урона от существ.

Мордреш Огненный Глаз не обязательно становится финишером в этом матч-апе. Часто его нужно использовать для темпового переворота: все угрозы Чернокнижника умрут от 10 AoE урона, он потеряет много здоровья сам и будет вынужден отвечать на 10/10 существо. На следующий ход вы сможете добить оппонента **Огненными шарами** и другим взрывным уронem.

Действуйте темпово и с позиции силы. Так вы не позволите Чернокнижнику добирать много карт, раскачивать **Билетикуса** и на максимум реализовывать свои карты. Сам **Билетикус** не так страшен, если вы уже добрали **Мордреша Огненного Глаза** — вы не планируете играть до усталости, так что потеря пяти карт в колоде чаще всего не критична.



Спелл Маг

По статистике матч-ап с небольшим перевесом в сторону Спелл Мага, но вряд ли цифры раскрывают все нюансы противостояния. Спелл Мага очень просто собрать, и все сборки в ладдере уже оптимальны или близки к оптимальным. С Мордреш Магом все наоборот: игроки даже не близки к оптимальным версиям, а плохие сборки сильно топят винрейт архетипа.

С хорошей сборкой Мордреш Маг неплохо показывает себя в этом поединке. Он лучше цепляется за стол, может убить все, что поставит оппонент, а взрывного урона у Мордреш Мага часто не меньше или даже больше.

В матч-апе важно играть первым номером и вынуждать противника защищаться. Помните про [Стрелы инволюции](#), которые могут "законтрить" Телана Фордринга или Хранительницу Эгвин.

Если вы играете сборкой с Заставами, не играйте Заставу Мор'шан в принципе, пока в руке есть другие карты. Спелл Маг поставит существ из руки только в случае, если сыграет [Источник силы](#).

Если вы видите [Колоду Безумия](#), готовьтесь к необычному и непредсказуемому поединку. Играть против чего-либо бессмысленно, так что просто действуйте от своих карт и не думайте о том, что есть в руке оппонента.



Секрет Паладин

Играет агрессивно и доставляет много проблем своими секретами. Чаще всего сборки берут [О мой Йогг!](#), [Скачущего спасителя](#) и [Отмщение](#). Появляется и [Самопожертвование](#), хотя не так часто.

Больше всего проблем доставит [О мой Йогг!](#). Постарайтесь приберечь под него Монетку или [Археоведение](#). При этом не играйте их тут же, как только увидите секрет: сначала проверьте на другие, особенно если Паладин достал секрет с помощью [Меча павших](#).

[Скачущий спаситель](#) можно обыграть, не разыгрывая более двух карт за ход. Это не так сложно, если у вас есть улучшенная сила героя. Ее можно играть каждый ход вместо третьей карты. Рано или поздно [Скачущего спасителя](#) придется активировать: постарайтесь сделать это в момент, когда вы зачистите или заморозите весь стол по крайней мере без 3/4 провокации.

[Отмщение](#) — сильный секрет, но его можно "законтрить" [Стрелами инволюции](#).

Отлично проявят себя [Варден Луч Рассвета](#), [Воспламенитель](#), Застава Мор'шан и [Неосторожный ученик](#). Наряду со [Стрелами инволюции](#) это топовые карты в матч-апе.

Играйте от защиты и планируйте переиграть оппонента по ресурсам в руке. Для зачистки стола нужно играть в том числе и [Мордреша Огненного Глаза](#).



Зеркальный матч-ап

Поединок быстрый и напряженный. Чаще всего его победит тот Маг, который быстрее найдет **Мордреша Огненного Глаза** и сыграет его. У Мага нет ответа на 10/10 угрозу, а часто он и не понадобится, потому что 10 урона убьет одного из Магов.

Увереннее чувствуют себя сборки с большим количеством взрывного урона. Они смогут готовить летальный урон уже с 6-7 ходов, особенно если в руке уже есть **Мордреш Огненный Глаз**.

Другая сильная карта в зеркальном матч-апе — **Стрелы инволюции**. С их помощью можно ответить на Телана Фордринга, Хранительницу Эгвин, Заставы или мощный пятый дроп с **Джандис Баровой**. В последнем случае нужно сначала убрать со стола саму Джандис и иллюзию. Проще всего сделать это **Неосторожным учеником** или генерируемым заклинанием.



Миракл Разбойник с Заставами и без

Матч-ап зависит от уровня исполнения обоих игроков. И Маг, и Миракл Разбойник могут сделать многое, если будут правильно распоряжаться своими картами.

Используйте **Стрелы инволюции** для ответа на Заставы оппонента. Другая хорошая цель — поставленный в темп **Эффективный осьмибот**, который еще не активировал эффект бешенства.

Ответить на **Каргала Боевого Шрама** или **Джандис Барову** оппонента можно с помощью **Волны огня**. Генерируйте это заклинание в матч-апе с Разбойником. Оно же поможет и против полного стола мелких угроз оппонента — такое будет часто.

Многое сделает **Варден Луч Рассвета**, особенно если вы играете сборкой со взрывным уроном. Чаще всего Разбойника не получится переиграть по выгоде: вместо этого нужно сосредоточиться на взрывном уроне и завершении партии к 10 ходу. В этом случае **Варден Луч Рассвета** станет отличной картой, которая замедлит противника.

Сам Миракл Разбойник тоже может нанести много урона с пустого стола. У него есть и **Метатель перьев**, и **Злобный удар**. Хотя основную часть урона оппонент все еще наносит со стола. И у Мага будет шанс ответить на эти угрозы.



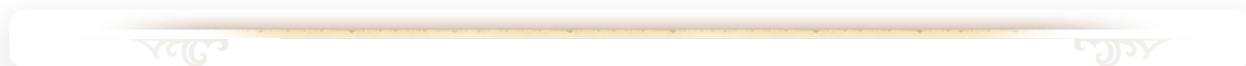
Манускрипт Паладин

Самый трудный матч-ап для Мордреш Мага. Сосредоточьтесь на обороне и выгодной реализации каждой карты. Старайтесь не получать много урона от существ оппонента, вынуждайте Паладина размениваться, а в идеале и обороняться.

Топовая карта в поединке — [Стрелы инволюции](#). Целей для заклинания очень много: угрозы с бафами больших характеристик, существа под [Манускриптом мудрости](#).

Задавить Паладина взрывным уроном не так легко, потому что у него есть [Манускрипт надежды](#). Вместо этого старайтесь переиграть Утера по выгоде и оставить его без карт в руке. В этом случае нужно рассчитывать на то, что Паладин не найдет [Леди Лиадрин](#). А если она есть, переходите в финальное наступление и старайтесь задавить противника существами и взрывным уроном.

Пусть матч-ап сложный, он далеко не безнадежный. Манускрипт Паладин только с очень хорошим заходом сможет переиграть Мага без шансов. В остальных ситуациях вы вполне можете дать бой.



Мордреш Маг — новый архетип Закаленных Степями. И его ждет долгая история в Стандарте. С выхода дополнения прошло немного времени, и герой статьи еще ищет себя в новой мете. Какой она будет через неделю или две — никто не знает.

Но вы наверняка найдете подробный разбор меты Закаленных Степями и большие гайды по всем метовым архетипам на нашем сайте.

До скорых встреч!

[к оглавлению](#)