

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Темпо Маг

06.05.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Темпо Маг, Секрет Маг

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется первый гайд по колоде Мага в Ведьминол лесу. Выбор пал, конечно же, на самый популярный архетип этого класса, называемый Темпо Маг или Секрет Маг.

Темпо Маг успешно пережил ротацию Стандартного формата: этот архетип был популярен и в Кобольдах и катакомбах, и сейчас. Хотя, конечно же, потери его были внушительными. В первую очередь, Джайна осталась без многих синергий секретов (Разносчица кристаллов, Лакей Медива, Прихвостень «Кабала», Ледяная глыба и другие), так что теперь куда логичнее называть колоду Темпо Маг, а не Секрет Маг. Хотя и секреты, и некоторые связки с ними все равно доступны и активно используются.

Как чувствует себя Темпо Маг в нынешней мете? Безусловно, это колода, которая может добиваться высших результатов, что доказывает, например, Архvoid – лучший Темпо Маг в мире. Архетип располагает целым рядом удобных и благоприятных матч-апов:



популярнейший Куболок, Нечетный Охотник, Квест Разбойник, Биг Спелл Маг и многие другие.

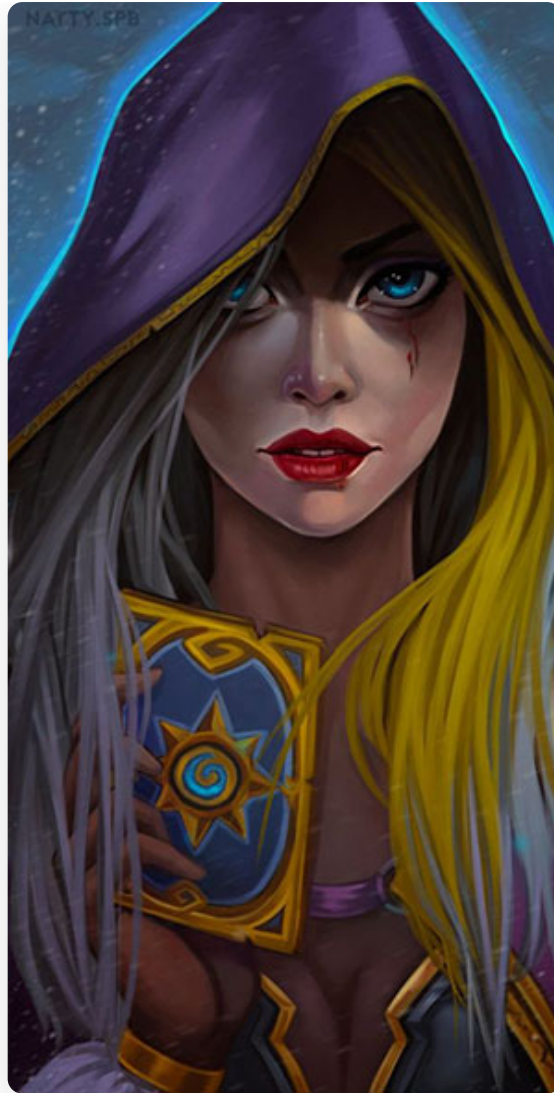
Несмотря на это, Темпо Мага не назвать колодой, разрушающей мету. Трудно игнорировать многие невыгодные матч-апы: Паладины, Нечетный Разбойник, Друиды и некоторые другие. Безусловно, Темпо Маг, скорее, нишевая колода, чем универсальная. То есть в определенной локальной мете он может быть безумно силен, а в другой – слаб. Хотя пример Архvoid наглядно демонстрирует обратное, пусть и уровень игры этого стримера намного выше большинства. Но это отличный стимул развиваться и улучшать свои навыки, не так ли?

Из данного гайда вы, как и всегда, узнаете все важные аспекты геймплея Темпо Магом: выбор сборки и ее балансировка, возможные замены, основы муллигана, общей стратегии, особенности конкретных матч-апов и многое другое. В тексте вы найдете и советы по геймплею от самого Архvoid, хотя они не всегда будут отдельно отмечены и выделены.








Что же, сказано было уже многое, настало время перейти непосредственно к самому гайду. Все важное и интересное вы найдете в следующих разделах статьи.

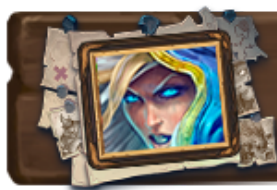
Оглавление:

-  *Что изменилось в Ведьмином лесу?*
-  *Сборки архетипа*



Основные карты

-  Опциональные и технические карты
 -  Замены карт
 - Бюджетная версия колоды
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - - Обыгрывание ключевых механик врага
 - - Как использовать секреты?
 - - Планирование летального урона
 - - Геймплей с Алунетом
 - - Прочие важные советы
-  Карты со случайными эффектами
 -  Матч-апы
 -  Как играть против Темпо Мага?
 -  Заключение

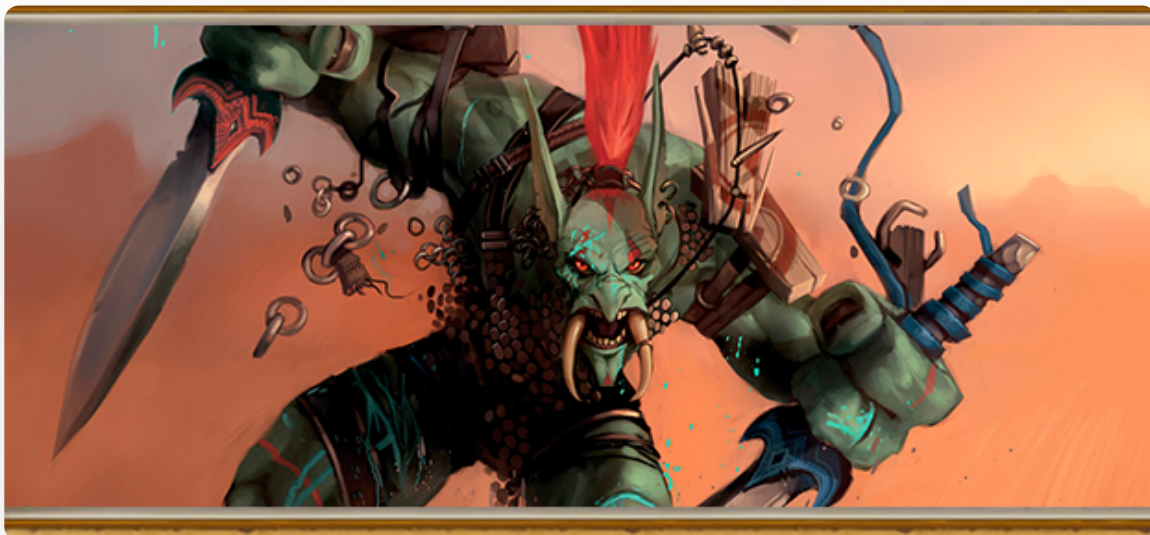


Что изменилось в Ведьмином лесу?



Ротация Стандартного формата не пощадила Секрет Мага в Кобольдах и катакомбах, данная колода потеряла массу сильнейших карт: [Прихвостень «Кабала»](#), [Лакей Медива](#), [Ледяная глыба](#), [Разносчица кристаллов](#) и [Портал: Огненные Просторы](#) оказались недоступны, так что Магу пришлось адаптироваться и искать новые мощные инструменты.

Благо, Ведьмин лес подарил архетипу достаточное количество приятных и полезных карт, некоторые вошли в основу ([Вихрь углей](#), [Жизнесос](#)), другие стали опциональными ([Волшебная взломщица](#), [Черная кошка](#)). Помимо этого, Темпо Маг располагает невероятно мощными картами и из недавно выпущенных дополнений (яркий пример – [Алунет](#)), так что пережить перемены стало чуть проще.



Интересно отметить, что Темпо Маги в условиях нехватки мощнейших карт стали возвращаться ко многим старым и забытым элементам колоды ([Чародейские стрелы](#), [Маг крови Талнос](#)) и даже к таким, которые ранее не рассматривались всерьез ([Аманийский берсерк](#)).

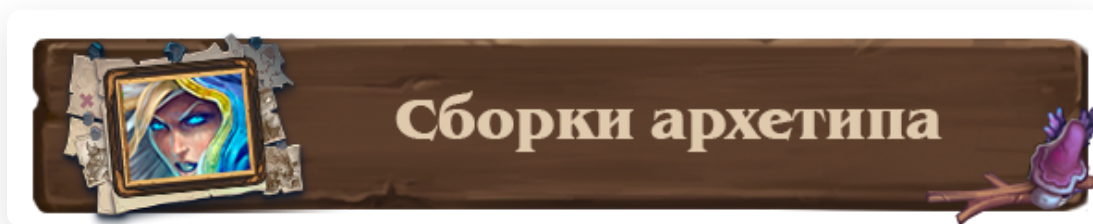
Пусть в начале Ведьминога леса велись активные эксперименты с синергией элементалей и [Сердитой вороной](#), нынешние версии Темпо Магов редко обращаются к данным картам, предпочитая более агрессивные инструменты для того, чтобы быстро побеждать в медленных матч-апах за счет взрывного урона из руки и минимальной поддержки существ на столе.

Этой же цели служат такие карты, как [Чародейские стрелы](#) и [Вихрь углей](#), хотя и то, и другое заклинание также играют роль своеобразных AoE эффектов в матч-апах с агрессивными Паладинами, Охотниками и Разбойниками, а это невероятно важно.

Последнее принципиальное изменение архетипа – секреты. Если раньше в распоряжении Секрет Мага была [Ледяная глыба](#), не только помогающая выиграть чуть больше времени для нанесения летального урона по противнику, но и значительно

усложняющая процесс обыгрывания секретов для оппонента, то сейчас большинство Темпо Магов используют лишь пару – [Антимагия](#) и [Взрывающиеся руны](#).

В таких условиях оппоненту становится намного проще их обыгрывать, он почти всегда уверен, что или его существо получит урон, или его заклинание прервется. Других хороших опций у Темпо Мага попросту нет.



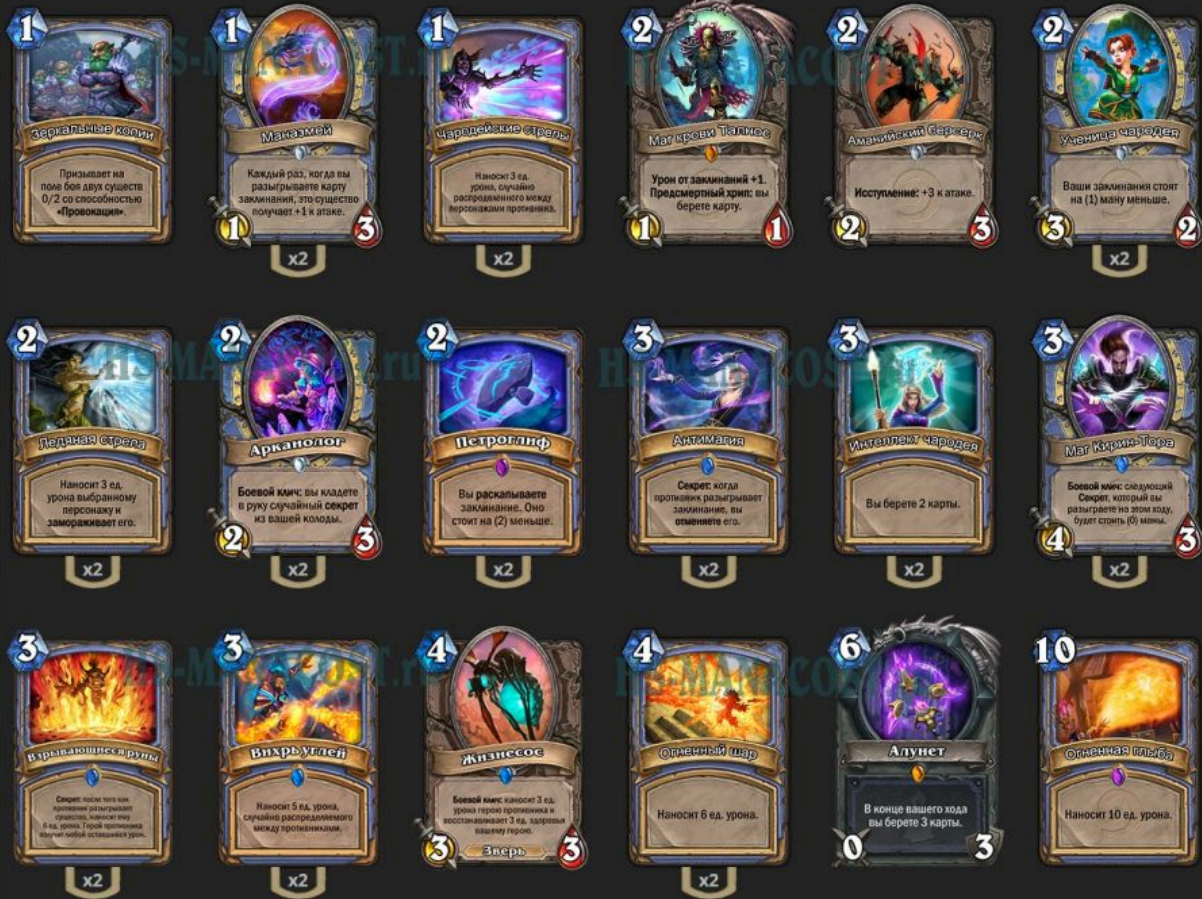
Темпо Маг – достаточно устоявшаяся колода с минимумом вариаций. Чаще всего все сборки архетипа отличаются 1-3 картами, так что рассчитывать на разнообразие не стоит. С одной стороны, игрокам за Темпо Мага будет достаточно просто выбрать оптимальную версию и не страдать от трудного выбора. С другой стороны, при встрече с Темпо Магом никаких неожиданностей быть не должно.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Темпо Маг от Archvoid

Темпо Маг от Archvoid





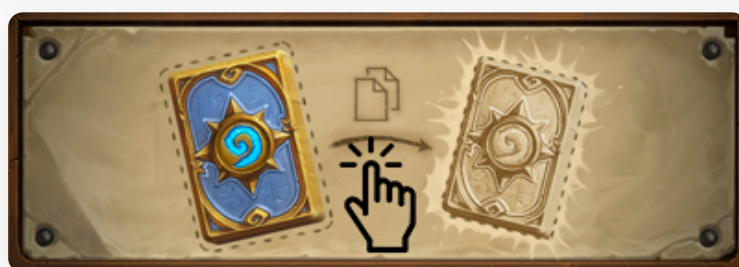
Нельзя изучать Темпо Мага и не говорить об Архvoid. Нельзя не упомянуть и его версию колоды, притом ее можно считать даже самой выверенной и оптимальной из всех, пусть от остальных она отличается совсем немного.

В сборке Архvoid есть несколько необычных опций: [Зеркальные копии](#), [Маг крови Талнос](#), [Аманийский берсерк](#). В отличие от многих других в его колоде только один [Жизнесос](#), поскольку две его копии порой могут привести к достаточно неудобной и тяжелой руке.

В целом такой Темпо Маг достаточно неплохо справляется с ранней агрессией, при этом не теряя своей мощи в контроль матч-апах.

Темпо Маг от Furyhunter

Темпо Маг от Furyhunter



Зеркальные копии – не единственный способ бороться за стол против агро колод на старте, можно взять и карту **Огневичок**, которая отлично разменивается с Паладинами-рекрутами и существами с 1 единицей здоровья, коих сейчас в достатке. Эта версия – одна из самых часто встречающихся в ладдере в настоящий момент. Еще одна популярная сборка меты отличается всего лишь одной картой – **Огневичок** заменен на вторую копию Аманийского берсерка.

При встрече с Темпо Магом ожидайте именно эту колоду.

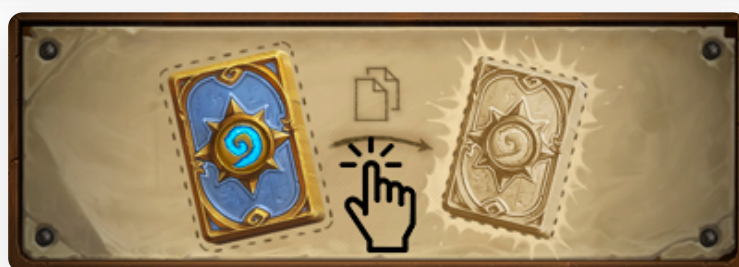
Темпо Маг от Meati

Темпо Маг от Meati

<p>Наносит 3 ед. урона, случайно распределяемого между персонажами противника.</p>	<p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p>	<p>Истощение: +3 к атаке.</p>	<p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p>	<p>Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p>	<p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p>
<p>Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p>	<p>Боевой клич: следующий Секрет, который вы разыграете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p>	<p>Вы берете 2 карты.</p>	<p>Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы опените его.</p>	<p>Секрет: после того как противник разыграет заклинание, нанесите ему 6 ед. урона. Герой противника получит любой оставшийся урон.</p>	<p>Наносит 5 ед. урона, случайно распределяемого между противниками.</p>
<p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p>	<p>Наносит 6 ед. урона.</p>	<p>Боевой клич: вы раскрываете секрет и выкладываете его.</p>	<p>В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p>	<p>Наносит 10 ед. урона.</p>	

MANACOST
kolodahearthstone.ru

4480



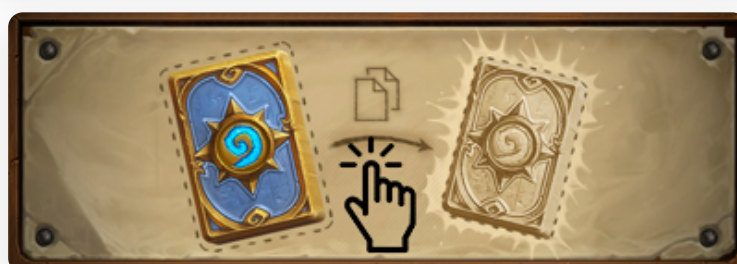
Версия от Meati удивляет одной картой, в остальном это традиционный Темпо Маг без каких-либо изменений и особенностей. Волшебная взломщица – инструмент, обеспечивающий Джайну гибкостью и эффектом неожиданности, так вы можете найти что-то полезное в конкретном противостоянии, удивить или отыскать еще одну копию мощнейших Взрывающихся рун или Антимагии.

Темпо Маг от SyuSyu

Темпо Маг от SyuSyu

<p>1</p> <p>Зеркальные копии</p> <p>Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Провокация».</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Маназмей</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Чародейские стрелы</p> <p>Наносит 3 ед. урона, случайно распределяемого между персонажами противника.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Алхимия сфинкса</p> <p>Наносит 2 ед. урона случайному существу противника и замораживает его.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Ученица чародея</p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Ледяная стрела</p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Арколог</p> <p>Боевой магс вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Петроглиф</p> <p>Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Анимация</p> <p>Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы опемнете его.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Маг Кири-Тора</p> <p>Боевой магс следующий секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (4) маны.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Врывающиеся руны</p> <p>Секрет: после того как противник разыгрывает заклинание, нанесите ему 6 ед. урона. Герой противника получит любой оставшийся урон.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Вихрь ледя</p> <p>Наносит 5 ед. урона, случайно распределяемого между противниками.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Жизнесос</p> <p>Боевой магс наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>3 3</p> <p>Зверь</p>	<p>4</p> <p>Огненный шар</p> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Сердцая ворона</p> <p>Когда вы разыгрываете заклинание, призывает случайное существо за (2).</p> <p>3 3</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Алунет</p> <p>В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p> <p>0 3</p>	<p>10</p> <p>Огненная плыба</p> <p>Наносит 10 ед. урона.</p> <p>10 3</p>	

4100



Многим игрокам нравится **Сердитая ворона**, и пусть сборки с ней не особенно сильны и популярны, порой они достигают высоких позиций в легенде. Например, такая версия от SuuSuu показывает себя достаточно неплохо. Помимо **Сердитых ворон** в ней есть и дополнительные синергии с этой угрозой: **Дыхание Синдрагосы** и **Зеркальные копии**.

Темпо Маги с **Сердитой вороной** в большей степени ориентируются на борьбу за стол и его захват.

Вопрос: а где версия Темпо Мага с картами **Сердитая ворона**, **Архимаг Антонида** и массой дешевых заклинаний?

Ответ: скорее всего, вы имеете в виду версию Темпо Мага от Trump, которая была невероятно популярна в первые дни после выхода **Ведьмино** леса и далее. Увы, данная колода откровенно слаба в сравнении с теми, что представлены выше. И дело не в том, что Trump – плох в конструировании колод, просто эту он составлял еще до выхода дополнения, а значит в деле опробовать ее не мог. Как вы понимаете, такие теорикрафт колоды не могут быть такими же сильными, как отточенные и выверенные сборки, открытые уже после выхода актуального дополнения.

Удивительно, что Темпо Маг от Trump стал настолько популярным в **Ведьмино** лесу, вы даже сейчас можете встретить его на ранговой лестнице, особенно если вы пока что играете на низких рангах. Но рекомендовать ее авторский состав сайта вам не может, ведь это далеко не оптимальная версия колоды.



Выбрано 27 / 30 карт

1	Маназмей	2
1	Чародейские стрелы	2
2	Арконолог	2
2	Ледяная стрела	2
2	Петроглиф	2
2	Ученица чародея	2
3	Антимагия	2
3	Взрывающиеся руны	2
3	Вихрь углей	2
3	Интеллект чародея	2
3	Маг Кирин-Тора	2
4	Жизнесос	
4	Огненный шар	2
6	Алунет	
10	Огненная глыба	

Основа колоды – это карты, использующиеся каждой или почти каждой версией

архетипа. Темпо Маг настоящий рекордсмен по количеству карт, входящих в основу колоды: у него их 27 штук.

Как вы понимаете, это значит, что при составлении своего Темпо Мага особо не разгуляться. Вы, конечно, можете избавиться от **Жизнесоса**, Огненной глыбы, **Вихря углей** или каких-либо других карт, но что бы вы ни взяли, едва ли ваш Темпо Маг станет более эффективным, чем классические версии, представленные выше.

Вакантные три слота в колоде обычно заполняются дешевыми дропами (**Огневичок**, **Аманийский берсерк**, **Маг крови Талнос**), также не редко встречается вторая копия **Жизнесоса**.



Раз основа колоды настолько велика, опциональных карт у Темпо Мага остается совсем немного. Их подробный разбор вы увидите в данном разделе.

Зеркальные копии – отличная опция для улучшения матч-апов с Нечетным Разбойником, Четным и Нечетным Паладинами и другими колодами, которые готовы рано бороться за стол. Также **Зеркальные копии** хороши в зеркальном противостоянии. Главная цель Зеркальных копий – защитить ваши ранние угрозы, дабы те могли не бояться разменов и сосредоточиться на герое противника. Также в некоторых ситуациях это заклинание помогает защитить вашего героя.

Дыхание Синдрагосы – темповое заклинание, помогающее в первую очередь в агрессивных матч-апах. Обычно использует в сборках, где есть **Сердитая ворона** и/или **Архимаг Антонида**.

Чародейский взрыв – еще одна анти-агро опция, особенно хорошо показывающая себя, естественно, против Охотников и, в особенности, Паладинов, обладающих массой угроз с 1 единицей здоровья. Отлично синергирует с источниками урона от заклинаний, но не используется часто потому, что у Мага есть **Петроглиф**, который помогает найти АоЕ эффекты, если это необходимо. **Чародейский взрыв** не так хорош во всех других матч-апах.

Отраженная сущность – секрет, может быть, и не так силен, как **Взрывающиеся руны** или **Антимагия**, но его достоинство в том, что это неожиданная для оппонента опция, которую тот едва ли будет учитывать. Правильно применить Отраженную сущность достаточно сложно в большинстве матч-апов, так что берите ее в колоду, если вы уверены в своих силах и игровых навыках.

Кольцо льда – сдерживающий инструмент для колод, играющих от стола: помогает вам выиграть один ход, в который вы или сможете атаковать вашими угрозами по герою противника, или же найти дополнительные ресурсы для завершения партии с помощью заклинаний взрывного урона. **Кольцо льда** эффективно в первую очередь на поздней стадии игры.



Черная кошка – да, в вашей колоде почти всегда будет что-то с четной стоимостью, но это не столь важно. Четная кошка для Темпо Мага – просто существо 3/3 с уроном от заклинаний, что уже неплохо.

Волшебная взломщица – обеспечит вас гибкостью и непредсказуемостью, что порой важно в трудных и напряженных матч-апах. Проблема лишь в том, что оппонент будет знать, что разыгранный Волшебной взломщицей секрет может быть любым (всего их доступно 8 штук), а значит обыгрывать их он будет с особой осторожностью. Данный четвертый дроп хорош в первую очередь тогда, когда вы играете первым номером.

Сердитая ворона – не всегда вписывается в план на игру нынешних версий Темпо Мага, которым не так важно присутствие на игровом столе, как преимущество в темпе и давление. Несмотря на это, вы можете поэкспериментировать с **Сердитой вороной**, которая сделает вашу колоду чуть медленнее и жаднее. Конечно, в сборку стоит добавить еще несколько дешевых заклинаний.

Архимаг Антонидас – еще одна очень медленная опция, на которую у Темпо Мага будет время далеко не всегда. **Архимаг Антонидас** может помочь вам в медленных матч-апах, но часто взрывного урона в вашей колоде более, чем достаточно для того, чтобы добить любого противника, особенно если вам удалось найти **Алунет**. Как и в случае с **Сердитой вороной**, это существо требует дополнительных синергий, то есть дешевых заклинаний для своей раскрутки.

Огневичок – улучшает матч-апы с Паладином, Охотником и Разбойником, ради которых и берется. **Огневичок** хорош в борьбе за стол, но вот в наступлении слаб. Это плохой «топдек» на поздних этапах, да и во многих других матч-апах в принципе. Никаких способов усилить Огневичка или извлечь из него больше выгоды у вас, увы, нет.

Аманийский берсерк – стал настоящим открытием Ведьминого леса, в первую очередь в сборках Паладина, хотя и Темпо Маг нашел ему применение. Главная идея – колоде нужны дополнительные ранние дропы, дабы стабильнее захватывать стол со старта, не всегда хватает Маназмеем, **Арканологов** и Учениц чародея, но в коллекции осталось не так много мощных дешевых дропов, а лучший из них – **Аманийский берсерк**. Это существо хорошо разменивается с ранними дропами Разбойника, Паладина, Охотника, переживает многие дешевые AoE эффекты (**Осквернение**, прокрутка Яростного

пироманта, **Вихрь углей**), а в медленных матч-апах способно оказывать отличное давление в комбинации с силой героя Мага.

Маг крови Талнос – у Темпо Мага много наносящих урон заклинаний, и пусть особо мощных и безумных взаимодействий нет, порой даже 1-2 дополнительные единицы урона помогают выиграть партию. **Маг крови Талнос**, конечно, не очень полезный борец за стол, из него слабый второй дроп, но большинство противников захочет устранить его, а вы не только отвлечете их внимание, но и не опустошите вашу руку.

Кислотный слизнюк – ремувалы оружия полезны в нынешней мете, хотя не всегда это так важно для Темпо Мага, так что **Кислотный слизнюк** – редкий гость в сборках. И все же, если вы часто страдаете от архетипов с любым оружием (а таких немало), взять Кислотного слизнюка – хорошая идея.

Магический оборотень – интересный источник урона от заклинаний. Едва ли он лучше Мага крови Талноса, но, если у вас нет этой легендарной карты, можно обратиться к данной бюджетной альтернативе.



Жизнесос (вторая копия) – во многих сборках Темпо Мага две копии **Жизнесоса**, но все же использовать вторую не обязательно, так как карта достаточно дорога, и в стартовую руку заполучить ее вы, определенно, не хотите. С другой стороны, **Жизнесос** все равно хорош: это источник прямого урона по герою, что важно почти во всех матч-апах, а дополнительное исцеление порой решает исход быстрых поединков.

Разрушитель чар – было бы ошибкой не взять Разрушителя чар в сборку, если на вашем пути попадается очень много Куболоков и Контроль Чернокнижников. В других матч-апах **Разрушитель чар** не так хорош, но применение ему можно найти практически всегда. Важно, что мало кто будет ожидать эффект немоты от Темпо Мага. Вы можете задуматься также о том, чтобы взять в колоду не этот источник немоты, а карту **Железноклюв**.

Охотник Хеминг – необычная и оригинальная опция, которая подойдет для любителей повеселиться и расслабиться. Уничтожив большую часть колоды, вы останетесь с крайне мощными и агрессивными «топдеками»: **Огненный шар**, **Огненная глыба**, **Жизнесос**. А вот **Алунет** будет уже не столь полезным.



В целом Темпо Маг считается достаточно дешевой колодой с минимумом дорогостоящих карт. Большинство из них достаточно легко создать, некоторые дорогие можно так или иначе заменить, но, конечно же, не все.

Маг крови Талнос – легко заменяется на другие опции с уроном от заклинаний (**Магический оборотень**, **Черная кошка**) или в принципе на карту с совершенно любым эффектом (от заклинания **Зеркальные копии** до Аманийского берсерка). Если у вас нет Мага крови Талноса, создавать его специально для Темпо Мага не стоит, хотя все равно задумайтесь об этой карте, так как она входит в классический набор и ее уровень силы достаточно высок. Наверняка в будущем найдется еще множество колод, в которых найдет свое место данный второй дроп.








Огненная глыба – приятная и полезная опция, которая улучшит самые медленные матч-апы с Куболоком, Контроль Жрецом, Контроль Чернокнижником и другими, хотя пользу может принести в любом поединке, если, конечно, вы не найдете Огненную глыбу слишком рано. Если у вас нет этого заклинания, ваш Темпо Маг, возможно, станет чуть слабее, но вместо нее можно взять карту **Жизнесос**.

Петроглиф – а это достаточно мощное заклинание, заменить которое Темпо Магу особенно нечем. **Петроглиф** помогает Джайне стать гибче и вариативнее, и что важнее – часто это дополнительный источник прямого урона по герою, что ценно для Темпо Мага, как ни для кого другого. Едва ли Маги в течение Года Ворона откажутся от **Петроглифа**, так что создавать это заклинание можно достаточно спокойно, но, если все же вы этого делать не хотите, замените **Петроглиф** такими картами, как **Аманийский берсерк**, **Кислотный слизнюк** или **Зеркальные копии**.

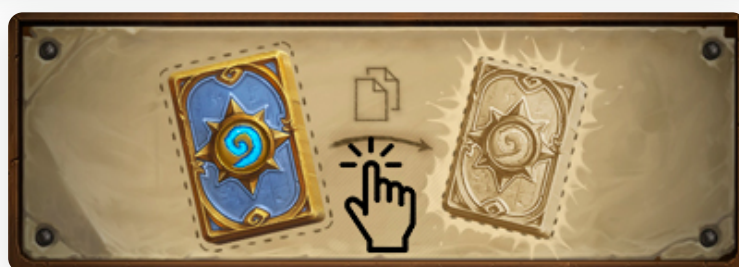

Алунет – единственная обязательная и важная легендарная карта в сборках Темпо Мага. Увы, **Алунет** слишком хорош и универсален, так что ваша колода без него потеряет очень и очень многое. Если вам нравится герой сегодняшней статьи, есть смысл раскошелиться и создать данную карту, за отведенный ей год в Стандартном режиме вы ее увидите в сборках Темпо Мага почти наверняка. Как таковых замен у **Алунета** нет, но вы можете попробовать взять вместо него такие карты, как **Архимаг Антонидас**, **Охотник Хеминг** (если они у вас, конечно, есть) или любую другую опцию из раздела выше.

Максимально бюджетный Темпо Маг

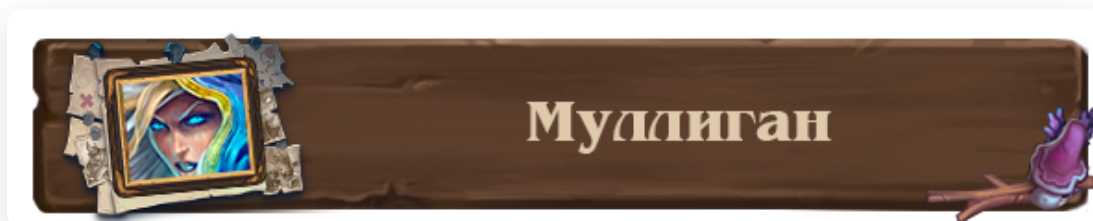
Максимально бюджетный Темпо Маг

 <p>1</p> <p>Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Провокация».</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Наносит 3 ед. урона, случайно распределяемого между персонажами противника.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Иступление: +3 к атаке.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>x2</p>
 <p>2</p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Боевой маня: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Боевой маня: следующий Секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы отменяете его.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Секрет: когда кто-то или противник разыгрывает заклинание, наносит ему 6 ед. урона. Герой противника получает любой оставшийся урон.</p> <p>x2</p>
 <p>3</p> <p>Наносит 5 ед. урона, случайно распределяемого между противниками.</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Боевой маня: наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>6</p> <p>В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p> <p>0 3</p>		



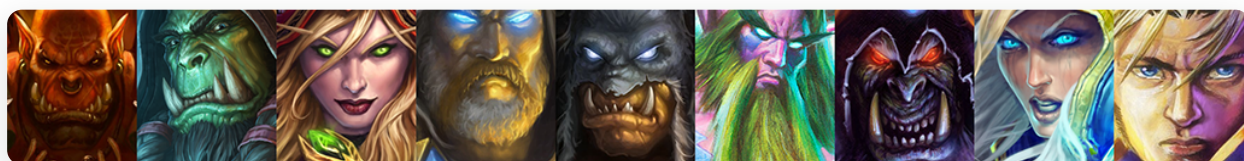
Приблизительно так выглядит Темпо Маг с минимумом дорогостоящих карт. Приятная новость в том, что он достаточно силен уже в таком виде, подобная колода вполне способна привести вас в легенду. Хотя добавить в нее Огненную глыбу вместо одного Жизнесоса бы не помешало. Если у вас нет Петроглифов, замените их картами Кислотный слизнюк и Разрушитель чар. Так ваш Темпо Маг будет стоить уже менее трех тысяч чародейной пыли.



Стадия муллигана – достаточно важный игровой аспект, не всегда однозначный и простой, особенно когда речь заходит о Темпо Маге. В данном разделе вы найдете не только общие правила выбора карт в стартовую руку, но и иллюстрации, которые помогут определиться с грамотным муллиганом против каждого конкретного класса. Следует отметить, что муллиган ведется непосредственно против класса в целом, а не каких-то отдельных его архетипов, так как в ладдере вы не всегда можете быть уверенными, с кем именно столкнулись. В таких условиях к процессу выбора карт следует подходить со всей внимательностью и учитывать множество факторов.

Общие советы:

- Маназмей, Аманийский берсерк и Арканолог оставляются в вашей стартовой руке при любых обстоятельствах.
- Маг Кирин-Тора – еще одна крайне важная и сильная карта, которую можно оставлять всегда с Монеткой или Маназмеем/Арканологом, а порой и просто так.
- Алунет – отличный выбор в любых матч-апах за исключением Разбойника и Охотника. Оставляйте оружие всегда, если вы встретили не эти классы.
- Ледяная стрела, Петроглиф и Чародейские стрелы вы можете оставлять лишь тогда, когда у вас уже есть Ученица чародея или Маназмей, и то не во всех ситуациях, а только когда эти заклинания действительно хороши и вписываются в вашу кривую маны.
- Петроглиф, например, вы оставляете лишь тогда, когда у вас есть Маназмей и нет Монетки, или тогда, когда у вас есть Маназмей+Ученица чародея+Монетка.
- Зеркальные копии, Интеллект чародея, Взрывающиеся руны, Антимagia и Вихрь углей вам нужны далеко не всегда, а лишь с хорошей стартовой рукой и в нужном матч-апе.



Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

Очень важная карта, постарайтесь найти ее



Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода



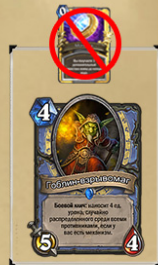
Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда



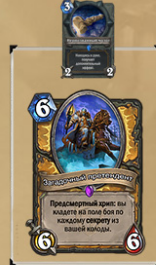
Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов



Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке



Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки



Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней



Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Против Друида

Мудлиган против Друида



Против Охотника

Мудлиган против Охотника



Против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника



Против Мага

Мудлиган против Мага



Против Паладина



Против Разбойника



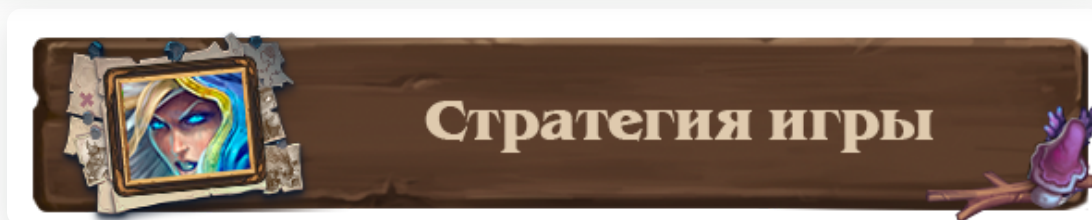
Против Шамана



Против Воина



Против Жреца



Темпо Маг – агрессивная колода, но это совсем не значит, что она бездумная. Да, порой, если все складывается хорошо, Маг может не задумываясь атаковать вражеского героя противника и легко выигрывать партии, но происходить подобное будет далеко не всегда. Если вы хотите правильно распоряжаться Темпо Магом, вам постоянно придется задавать себе трудные вопросы, размышлять о том, как именно распоряжаться своими существами и взрывным уроном из руки.

Ваш основной план на игру, впрочем, часто неизменен: вы выставляете ваши ранние, дешевые и темповые угрозы, защищаете их столько, сколько это возможно, заклинаниями или другими слабыми существами, пока основные силы атакуют героя противника. Чаще всего Темпо Маг не сможет оборонять свои первые угрозы достаточное количество времени, дабы они закончили партию, но это и не столь важно, поскольку все ваши существа – только вспомогательный инструмент для заклинаний

взрывного урона, которыми вы обычно и будете ставить жирную точку в любом противостоянии.





Самый непростой элемент геймплея, но невероятно важный: когда именно вы решите перестать бороться за стол и направите все ваши силы для завершения противостояния. Под борьбой за стол подразумеваются не только эффективные размены с угрозами противника (размены в первую очередь заклинаниями, но иногда и существами), но и в целом внимание к ситуации на столе. Дело в том, что от Темпо Мага достаточно просто закрыться провокацией или другими источниками борьбы за стол, и вам важно нанести максимум урона существами до этого момента.

Таков геймплей Темпо Мага в общем, хотя это только краткое его описание, не учитывающее массы важнейших факторов и игровых тонкостей. Что же еще следует знать и учитывать игрокам, когда они отправляются покорять ранговую лестницу данным архетипам?



В первую очередь, если вы хотите победить вашего врага, вам нужно узнать его. Особенно вас интересуют следующие инструменты противника: **АоЕ эффекты, исцеление и прочие защитные опции**, например, провокаторы. Вам важно знать, есть ли в колоде оппонента данные карты, сколько их, сколько маны они стоят и какой именно эффект оказывают. Да, эти знания помогают не только при игре Темпо Магом, но для него они часто полезнее из-за того, что почти всегда Джайна способна обыграть их с помощью своих секретов или других опций.

В случае с АоЕ эффектами все достаточно просто: вы должны постараться защитить от них ваши угрозы, что делается несколькими способами:

-  Вы разыгрываете Антимагию и не даете оппоненту применить АоЕ заклинание (важно, что в этом случае противник может дать другое менее ценное заклинание, например, Монетку, а уже после совершить задуманное).
-  Вы выводите ваших существ из зоны поражения АоЕ способности (у большинства ваших угроз 3 единицы здоровья, так что обыграть можно далеко не все, но такие заклинания, как **Освящение**, **Осквернение** или **Размах** – вполне реально).
-  Вы выставляете на стол не все ваши угрозы, ожидая какой-то АоЕ эффект, дабы выставить новую волну существ после того, как тот будет использован (самый надежный вариант, но медленный и не темповый. Обычно к нему прибегают тогда, когда у вас все хорошо и вы ведете).
-  Вы не обыгрываете АоЕ эффект в принципе, потому что надеетесь, что его нет в руке оппонента в настоящий момент (самый авантюрный и рискованный путь, актуальный чаще всего тогда, когда игровая ситуация плачевна и без риска не победить).

Еще одна проблема Темпо Мага – **исцеляющие эффекты оппонента**. Опять же, вам нужно знать обо всех них, например, что у Контроль Жреца есть Божественный гимн, Темный жнец Андун и базовая сила героя, а у Куболока – Темный пакт, Оберег: малый аметист и Кровопийца Гул'дан.

Обычно Темпо Магу намного проще, если у противника мало исцеляющих эффектов или их нет вообще, так как в его колоде масса взрывного урона, которого более, чем достаточно для того, чтобы нанести 30 единиц здоровья. Но и колоды со значительными возможностями восстанавливать здоровье или накапливать броню не являются настолько уж серьезными оппонентами, просто Темпо Маг должен нанести чуть больше урона своими существами, а не только заклинаниями. Соответственно, если вы ожидаете исцеляющие эффекты от противника, готовьтесь играть от стола чуть дольше, защищать ваши угрозы и жертвовать часть взрывного урона для ликвидации вражеских существ, при этом обыгрывая потенциальные AoE эффекты противника.



Следует помнить и о **других защитных механиках оппонента**, как, например, провокаторы, оружие или точечные ремувалы. Знание – ваше главное оружие, хотя его еще нужно грамотно использовать. Старайтесь предотвратить выставление провокаторов противника, это можно сделать, например, вовремя сыгранными Взрывающимися рунами, но не только ими.

Если на вашей половине есть какие-то угрозы, которые не могут из-за провокации атаковать героя противника, не жалейте какое-либо заклинание взрывного урона для ликвидации преграды, даже если оно наносит больше урона, чем у вас есть на столе. В конце концов заклинание действует лишь однажды, а существа могут атаковать снова и снова каждый ход. Уничтожать вражеских провокаторов поможет Петроглиф, с помощью которого можно раскопать множество полезных опций. И это не только дополнительный взрывной урон, но, например, Превращение, являющиеся идеальным ответом на Повелителя Бездны Чернокнижника или Гнилую яблоню Таунт Друида.



Немаловажный инструмент в вашей колоде – **секреты**, их нужно **правильно использовать**. Скорее всего, в вашей сборке есть только **Антимагия** и **Взрывающиеся руны** в двух экземплярах, что, казалось бы, не очень много. Действительно, это так, но важно то, что оба данных секрета блокируют практически все действия оппонента, которые связаны с розыгрышем новых карт. Исключение – розыгрыш оружия или рыцаря смерти, здесь вы не в силах помешать вашему противнику.

Все секреты важно использовать грамотно и вовремя, четко понимая, почему вы это делаете, чего хотите добиться и каков шанс, что вам это удастся. Со **Взрывающимися рунами** все проще, поскольку чаще всего, чтобы ни сделал противник, вы добьетесь желаемого: или нанесете урон по герою противника и уберете со стола мелкую угрозу, или попросту уничтожите выставленное существо. Но все же в мете есть несколько целей, которые не против подставиться под **Взрывающиеся руны**.

В первую очередь это существа с мощнейшими предсмертными хрипами, как **Одержимый лакей**. Не столь эффективен ваш секрет и тогда, когда у вражеской угрозы есть мощный боевой клич (например, **Вестник заката**), ведь он будет использован в любом случае, даже если вражеское существо умрет от секрета. Бывают и угрозы со слишком большим запасом здоровья, которые «впитывают» **Взрывающиеся руны** и все равно приостанавливают вашу агрессию (**Доисторический дракон**, **Повелитель Бездны**).

Не забывайте о необычном взаимодействии **Взрывающихся рун** с божественными щитами. Если под действие секрета попадет, например, **Сквайр Авангарда** или **Праведная защитница**, то **Взрывающиеся руны** нанесут им 1 единицу урона (то есть собьют божественный щит), а герою – 5. Намного меньше урона получит противник при розыгрыше карт **Хрустальный лес** (одну единицу) или **Тирион Фордринг** (0 урона по герою), при этом, разумеется, божественный щит с данных целей будет сбит.



Правильно реализовать Антимагию намного труднее, чем **Взрывающиеся руны**, поскольку оппоненту часто проще обыграть ее, использовав какое-либо незначительное заклинание. Королева незначительных заклинаний, конечно же, **Монетка**, идеально подходящая для ответа на ваш секрет, и она будет в руке половины ваших противников в ладдере. Постарайтесь не использовать Антимагию до того, как **Монетка** будет отдана, а чтобы ее выманить, играйте **Взрывающиеся руны**, которые многие захотят проверить именно **Монеткой**. Помимо нее, во многих колодах есть не особо ценные

заклинания, подходящие для ответа на Антимагию. Постарайтесь активировать данный секрет тогда, когда у противника не будет маны и на незначительное заклинание, и на важное (AoE эффект, исцеление или что-то другое). В целом думайте, когда и почему вы играете Антимагию, что именно вы хотите заблокировать и почему.

Важно отметить важность блефа при использовании секретов. Да, чаще всего у вас только два секрета и для противника по сути все часто сводится к шансам 50 на 50, но в ваших силах обмануть его и заставить думать, что вы разыграли не тот секрет, который он ожидает. Не действуйте шаблонно и пугайте оппонента вашими действиями, заставляйте его ошибиться. Например, если разыграть секрет перед четвертым ходом Четного или Мурлок Паладина, тот, наверняка, будет бояться Антимагии, которая заблокирует его **К оружию!**. Аналогично и Друид будет опасаться Антимагии, если разыграть любой секрет перед его десятым ходом.

Не забывайте, что если вы разыгрываете два секрета из руки (не раскопанных с помощью карт **Петроглиф** или **Волшебная взломщица**), никаких проблем у оппонента в распознавании секретов не возникнет. Он будет точно знать, что это **Антимагия** и **Взрывающиеся руны**, что, впрочем, не всегда облегчит его положение, особенно если ресурсов в его руке мало.



Важнейший элемент геймплея Темпо Мага – **планирование игры таким образом, чтобы нанести летальный урон в течение нескольких ходов**. Обычно это важно тогда, когда вы уже потеряли возможность бороться за стол, например, у вас не осталось угроз или им мешают пройти тяжелые провокаторы, которых не убрать. В этом случае вы начинаете надеяться только на взрывной урон из руки, который часто нельзя использовать в течение одного хода.

Многое, разумеется, зависит от того, что именно есть в вашей руке. Если там **Огненная глыба** и два Огненных шара, то в течение двух ходов вы способны нанести 22 единицы урона, чего часто более чем достаточно для победы, даже если противник сможет восстановить какой-то запас здоровья в свой ход. И хотя у вас не всегда будут данные мощнейшие заклинания, планировать нанести летальный урон вы все равно можете.

Учитывать стоит не только текущие заклинания в вашей руке, но и потенциальные «топдеки». Посмотрите еще раз на колоду Темпо Мага, там есть: **Чародейские стрелы**, **Ледяная стрела**, **Петроглиф**, **Вихрь углей**, **Взрывающиеся руны**, **Огненный шар**, **Огненная глыба** и **Жизнесос** – это 50% вашей колоды, способные нанести урон по герою противника, пусть иногда и с некоторыми оговорками. Следовательно, каждый ваш «топдек» примерно с 50% шансом будет наносить урон по противнику, и важно помнить, что часто вы способны убить оппонента за несколько ходов.

Причем планировать урон следует не только в течение этого и следующего хода, но и тех, что последуют далее до тех пор, пока не будет убит ваш собственный герой. Думайте о том, сколько взрывного урона вы можете «топдекнуть» в будущем и считайте, хватит ли вам его для победы. Порой, если ситуация трудная, вы должны

рассчитывать не просто на «топдек», наносящий урон, но даже на конкретный «топдек», как **Огненный шар** или **Огненная глыба**. Опять же, рискуйте, если ситуация тяжелая и это единственный реалистичный способ победить.



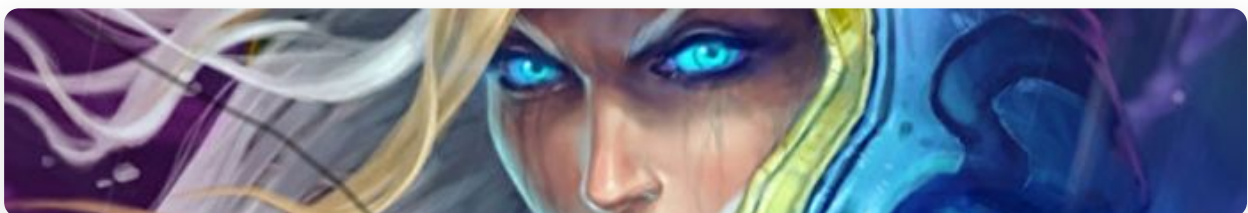
Как только в вашей руке оказывается **Алунет**, геймплей существенно преобразуется. Для начала, это легендарное оружие нужно использовать, что бывает непросто, особенно если вы играете с агрессивно или темпо колодой. Все-таки **Алунет** требует 6 кристаллов маны, а в момент своего разыгрывания не делает ничего. По сути вы просто тратите 6 маны, то есть очень много темпа. Конечно, это окупится в дальнейшем, но до этого момента еще нужно дожить.

Если у вас уже есть **Алунет**, вы можете не бояться тратить ваши заклинания взрывного урона для контроля стола. Без оружия делать это следует далеко не всегда, а с ним в руках вам куда важнее не просесть по темпу и не позволить противнику закрепиться на столе. Если вы можете надеть **Алунет** тогда, когда преимущество по темпу за вами, победа практически всегда в ваших руках.









Впрочем, после того, как **Алунет** надет, вам предстоит сделать еще многое. Вы будете получать очень много карт в руку, так что партия просто не должна затягиваться, **Алунет** очень быстро убьет вас, когда карты в колоде закончатся. Поэтому вам придется поспешить. Использовать полученные с помощью **Алунета** ресурсы можно по-разному: захватить стол и продавить существами или же сконцентрироваться на взрывном уроне и атаке по герою противника – все зависит от того, с кем вы играете, и в целом ситуации на столе.

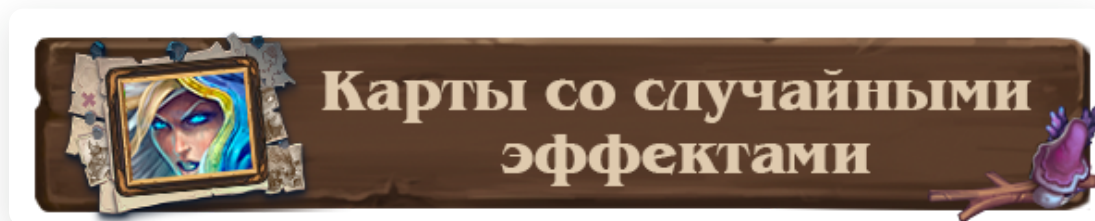
Невероятно мощной становится **Ученица чародея**, использовать которую нужно с умом. Постарайтесь не отдавать ее просто так, но использовать для того, чтобы совершать безумнейшие ходы с массой заклинаний, в том числе **Петроглиф**, **Чародейские стрелы** и другие.

Старайтесь не допускать сжигания ваших ресурсов при доборе, то есть своевременно разыгрывайте ваши карты, даже если это не принесет так много выгоды, как обычно. Особенно помогает **Маг Кирин-Тора**, так как помогает избавиться от двух карт в руке всего лишь за 3 маны (она сама и секрет), а также уже упомянутая **Ученица чародея**, если после нее вы разыграете более двух заклинаний.



Прочие **важные советы**, которые помогут вам освоить Темпо Мага:

-  Относитесь серьезно к вашей силе героя, пусть это и источник всего лишь одной единицы урона, часто даже этого количества не хватает для победы. Если у вас мало ресурсов в руке и есть 6 кристаллов маны, **Огненный шар** и **Ледяная стрела** в руке, в этот ход вы можете использовать **Огненный шар** + силу героя, а Ледяную стрелу, опять же, с силой героя разыграть в будущем. Так вы нанесете больше урона по противнику.
-  Не забывайте, что силу героя можно использовать и на союзных существ, например, на Аманийского берсерка, чтобы активировать его особый эффект и выгодно разменяться или нанести много урона по герою противника.
-  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, чтобы получить дополнительные опции, а до прочтения заклинаний - поставить на стол Маназмья или Ученицу чародея. Если вы добываете карты и **Арканологом**, и Интеллектом чародея в один ход, сначала делайте это с помощью **Арканолога**.
-  **Чародейские стрелы** и **Вихрь углей** могут играть и роль источника взрывного урона (обычно в медленном матч-апе), и роль своеобразных зачисток стола от мелких угроз противника. Всегда думайте, как именно лучше использовать данные карты в конкретном матч-апе.
-  Если вы ожидаете, что у противника в колоде есть **Крадущийся упырь**, постарайтесь реализовать **Чародейские стрелы**, **Зеркальные копии** и другие заклинания с базовой стоимостью в 1 кристалл маны до шестого хода оппонента.
-  Внимательно используйте Ученицу чародея, это невероятно мощное существо и со старта (особенно в темповых матч-апах и под защитой Зеркальных копий), и на поздних этапах игры, когда на вас надет **Алунет**. Старайтесь не отдавать эту угрозу просто так, а реализовывать ее сразу же при розыгрыше или делать так, чтобы убить ее противнику было трудно.
-  Если вы отстаєте от оппонента по темпу, старайтесь не просто использовать ваши заклинания для нейтрализации вражеских угроз, но при этом и разыгрывать хоть каких-то существ, так вы совершите переворот в темпе и существенно увеличите шансы на победу. Темпо Маг не может постоянно отсиживаться в защите.
-  Случайные эффекты карт в вашей колоде крайне важны, особенно когда речь заходит о **Петроглифе**. Подробнее об этом читайте в следующем разделе.



У нынешней версии Темпо Мага не так много карт со случайными эффектами: две из них достаточно просты, а вот **Петроглиф** – важнейший инструмент, о котором нужно знать несколько важных вещей.

Чародейские стрелы/Вихрь углей – каждая выпущенная данными заклинаниями стрела отправляется в случайную цель, это может быть и вражеское существо, и герой противника. Собственно, только если целей будет несколько, **Чародейские стрелы** и **Вихрь углей** будут обладать каким-либо случайным эффектом. Рассчитать, с какой вероятностью случится то или иное событие при использовании данных заклинаний достаточно трудно. Самый простой пример: если на столе противника есть только угроза с 2 единицами здоровья, от Чародейских стрел она умрет с 50% вероятностью.

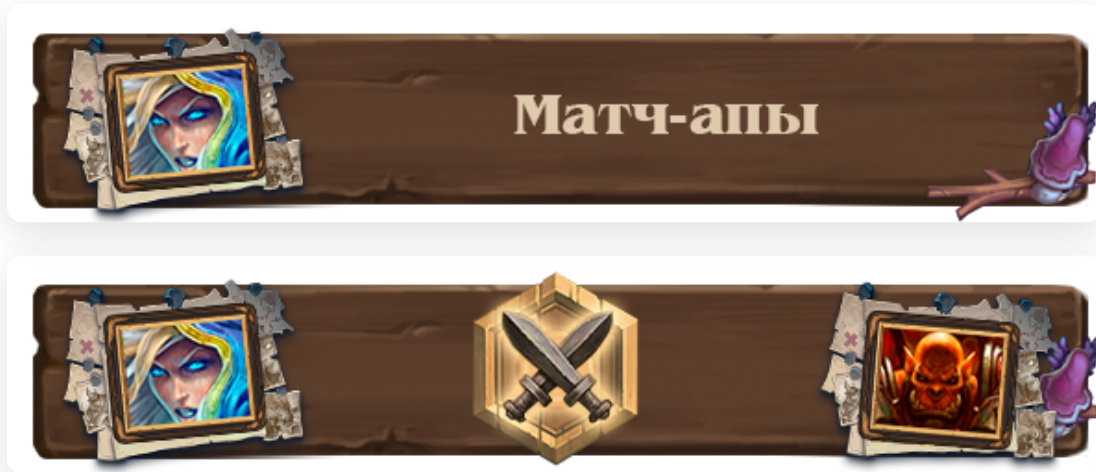
Петроглиф – предлагает вам три случайных заклинания из 34 возможных. Шанс найти конкретное – примерно 9%. На следующей иллюстрации вы найдете все доступные Магу для генерации заклинания.

0	Свиток-перевертыш	3	Ледяные двойники
1	Дыхание Синдрагосы	3	Обращение в пар
1	Зеркальные копии	3	Отраженная сущность
1	Чародейские стрелы	3	Симулякр
2	Книга привидений	3	Узы маны
2	Ледяная стрела	3	Чароплет
2	Оберег: малый рубин	4	Конус холода
2	Огненный гейзер	4	Копия из лавы
2	Петроглиф	4	Огненный шар
2	Трескучий мороз	4	Превращение
2	Чародейский взрыв	5	Колода чудес
3	Антимагия	5	Ярость дракона
3	Взрывающиеся руны	6	Метеорит
3	Вихрь углей	6	Снежная буря
3	Интеллект чародея	7	Волна огня
3	Кольцо льда	8	Ледяные загадки
3	Ледяная преграда	10	Огненная глыба

В коллекции есть восемь заклинаний, которые наверняка или с высокой вероятностью помогут вам нанести урон по герою противника: **Чародейские стрелы**, **Ледяная стрела**, **Огненный гейзер**, **Петроглиф**, **Взрывающиеся руны**, **Вихрь углей**, **Огненный шар**, **Огненная глыба**.

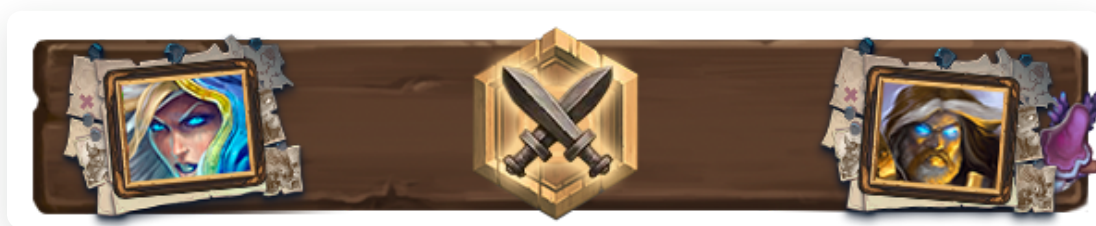
В итоге, шансы найти нужный взрывной урон, используя [Петроглиф](#), достаточно высоки, однако искать только его вы будете в самых трудных ситуациях, а в остальных вам может пригодиться абсолютно любое заклинание, даже плохое и неэффективное с первого взгляда.

Обратите внимание на заклинание [Свиток-перевертыш](#), когда он превратится в случайное заклинание Мага, оно будет стоить на 2 маны меньше.



Матч-ап с **Нечетным Воином** будет непростым и напряженным. Главная ваша проблема – сила героя Воина, способная давать ему слишком много брони. Ваша задача в данном матч-апе – использовать по максимуму ваших существ, только они могут принести вам победу, одних только заклинаний взрывного урона будет недостаточно. Чтобы защитить ваших существ от массы зачисток Воина, используйте секреты: [Антимагия](#) поможет уберечься от Потасовки, а [Взрывающиеся руны](#) – от существ с натиском. Еще одна ваша надежда на победу – [Алунет](#), найденный рано и оставшийся без ответа в лице Харрисона Джонса. Если последнее случится, вы уже едва ли выиграете.

Матч-ап не выгоден для вас изначально, так что идите на обоснованные риски и надейтесь, что у Воина нет идеальных ответов на ваши действия.



Матч-апы с любым популярным **Паладином (Нечетный, Четный, Мурлок)** мало чем отличаются друг от друга, так что и говорить о них стоит вместе. Каждый из данных противников заставит вас поволноваться и показать максимум своих игровых навыков, данные матч-апы выгодными назвать нельзя, но и совсем безысходными для Темпо Мага тоже.

Практически всегда исход партии будет предрешен в течение первых 4-5 ходов, в которые или вы найдете ужасные карты и ничего не сможете сделать, или перехватите инициативу и вовремя используете Антимагию.

Как и во многих других агрессивных матч-апах, вам очень помогут [Чародейские стрелы](#) и [Вихрь углей](#), эти заклинания зачистят вражескую половину игрового поля от массы 1/1

и даже 2/2 угроз. Если вы сможете комбинировать данные эффекты с выставлением каких-либо угроз на стол, у вас есть все шансы нанести достаточное количество урона по герою противника и закончить партию в будущем, даже если ваш стол будет потерян.

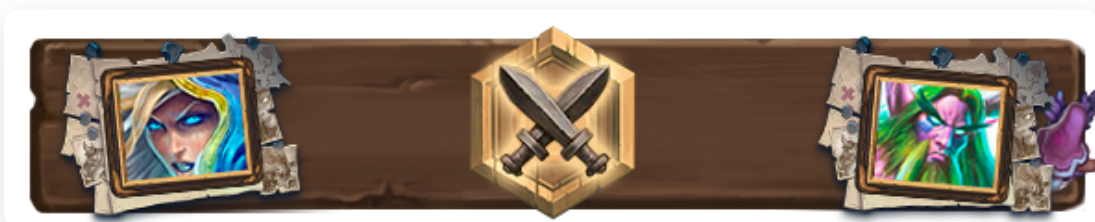
Антимагия – еще один мощнейший инструмент, который Паладину будет крайне непросто обыграть без Монетки. Старайтесь использовать этот секрет перед ключевыми ходами Паладина, когда у того будет мана только на **К оружию!** или **Новый уровень!** или **Освящение**. Если вместо Антимагии в вашей руке оказались **Взрывающиеся руны**, блефуйте и делайте вид, что вами разыграна именно **Антимагия** перед типовым ходом оппонента. Паладины часто будут бояться разыгрывать **К оружию!**, если увидят неизвестный секрет, так вы выиграете достаточное количество времени.

Бороться с Паладинами за стол бесконечно вы не сможете, но вам это и не нужно. Заканчивать партию вы будете обычно с помощью взрывного урона, останется только позаботиться о том, чтобы Паладин не убил вас раньше, в распоряжении класса очень много баффов своих угроз, так что долго вы часто не протянете.



Кому-то может показаться, что **Нечетный Охотник** выигрывает в данном матч-апе, так как он достаточно агрессивен и быстр, что всегда было проблемой для Темпо Мага, да и исцеления у героя статьи за исключением **Жизнесоса** нет. На деле же данный матч-ап выгоден для Джайны, она способна быстро избавиться от мелких угроз Охотника и закончить партию намного быстрее оппонента. Сияют в данном матч-апе **Чародейские стрелы** и **Вихрь углей**, способные за небольшое количество маны убрать несколько целей со стола оппонента. Также хороши и **Зеркальные копии**.

Охотник просто не может игнорировать Ученицу чародея или Маназмея, старайтесь защитить их. Если у вас получится, победа будет достаточно быстрой и легкой. С неудачным муллиганом и медленным стартом вы можете проиграть, так что расслабляться не стоит. Не забывайте о мощи силы героя в данном матч-апе, она способна уничтожать многие угрозы Нечетного Охотника.



Таунт Друид – один из сложнейших матч-апов для Темпо Мага, так как в распоряжении оппонента есть не только мощнейшие ранние провокаторы, которые вас существенно замедлят, но и масса способов наращивания брони (**Развилка**, **Зов чащобы**, **Тотальное заражение** и другие).

Ваша надежда в данном матч-апе – хорошее стечение обстоятельств и секреты, способные заблокировать и многие тяжелые заклинания, и уничтожить или существенно повредить провокаторов. Как и в случае с Воином, вам предстоит полагаться на ваших существ, именно они должны наносить основную часть урона, а с помощью заклинаний вы будете их защищать. Опять же, надежды вы возлагаете на **Алунет**, зашедший в вашу руку вовремя.

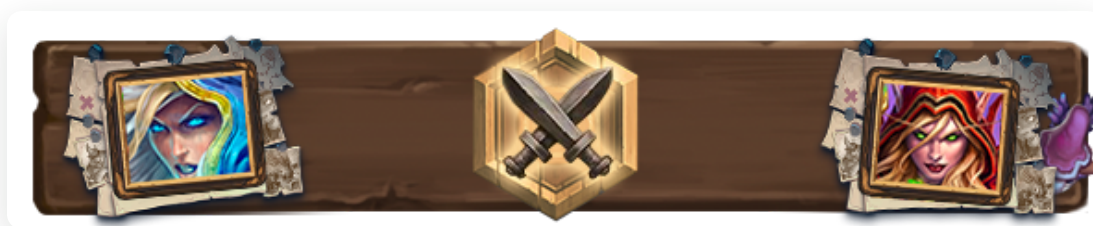
Старайтесь разыграть любой секрет перед десятым ходом Друида, дабы помешать тому использовать **Тотальное заражение**. Не важно, если это не **Антимагия**, Друиды все равно будут бояться тратить 10 кристаллов маны.

С помощью **Петроглифа** вы можете раскопать **Превращение**, это хорошая карта в данном матч-апе, но не для Темпо Мага. Да, вы можете испортить **Время ведьмовства**, но не об этой карте вам следует переживать, она редко будет полезна для Таунт Друида в данном матч-апе. Берите **Превращение**, если вам нужно ликвидировать тяжелого провокатора. Другого хорошего применения у этого заклинания нет.

Биг Спелл Друид – не столь трудный матч-ап, в котором вы должны пользоваться отсутствием ремувалов в колоде оппонента (только два Тотальных заражения) и способов наращивания брони (только то же заклинание и **Малфурион Пагубный**). Поскольку у оппонента нет большого количества ремувалов, защита ваших ранних угроз не должна стать проблемой. Именно они и должны принести вам победу, в то время как заклинания лучше направить для защиты ваших существ.

Если вам не удалось опередить Друида по темпу со старта, тогда дела ваши идут не очень успешно. Надеемся, что оппонент не найдет хороших карт и удача повернется к вам лицом.

Антимагия – не самый полезный секрет в данном матч-апе, так как из заклинаний у Биг Спелл Друида есть только **Тотальное заражение**. Не используйте Антимагию до наступления десятого хода оппонента, вы только зря потратите ману и покажете Друиду, что вы активировали именно этот секрет.



Нечетный Разбойник – интересный матч-ап, в котором ключом к победе станут ваши угрозы с 3 единицами здоровья, так как их не сможет уничтожить улучшенная сила героя Валиры. Если старт для вас выдался напряженным, старайтесь затянуть партию, это сыграет вам на руку, вот только потерять много здоровья вы не должны. У Нечетного Разбойника нет добора или какого-то долгосрочного плана на игру, так что если вам удастся втянуть оппонента в размены и сделать партию вязкой, Разбойника можно будет переиграть по выгоде.

Он будет часто использовать свое оружие для зачистки ваших угроз, что приятно, так как вам не потребуется делать многого для того, чтобы убить оппонента в последствии.

Поэтому к поздним этапам игры вам важно переключиться на вражеского героя и рассчитывать, что тот не найдет взрывного урона для завершения партии.

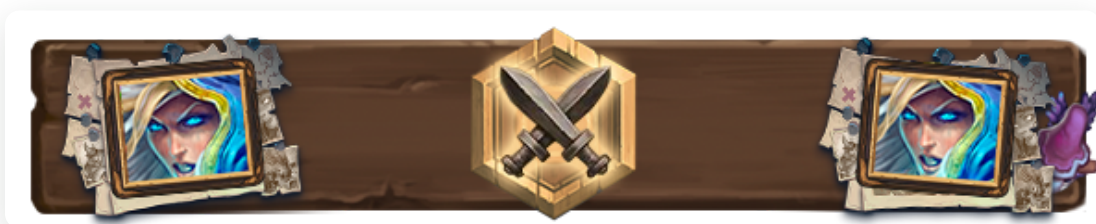
Квест Разбойник не очень рад встрече с агрессивными и темповыми колодами, так что едва ли он обрадуется матч-апу с Темпо Магом. У оппонента не так много исцеления, ремувалов и защитных механик, чем вы и должны пользоваться, начиная с первых ходов. Вам не стоит быть слишком агрессивным, старайтесь избавляться от угроз, которые Разбойник может использовать для выполнения легендарной задачи (идеально подойдут для этого **Чародейские стрелы** или **Вихрь углей**). Особенно опасны **Ледниковый осколок**, **Злобный чешуйник** и **Соня Тенепляс**.

Если вы не получили ужасную руку, а Разбойник – великолепную, ваши шансы на победу крайне высоки.



Дрыжеглот Шаман достаточно уязвим со старта, особенно если вы сможете ответить на рано выставленного Вестника рока. Опасной может быть **Гроза**, но лишь тогда, когда Шаману повезет нанести ей максимальный урон или же найти **Тотем гнева воздуха** (оставлять его на половине врага ни в коем случае нельзя). Старайтесь заблокировать и **Грозу**, и **Вулкан** Антимагией, тогда ваши угрозы будут в полной безопасности.

Матч-ап достаточно прост для вас, и даже **Целительный ливень** редко оказывается достаточным источником исцеления для Тралла, особенно если на вашей половине во время использования оппонентом этого заклинания есть какие-то угрозы.



Зеркальные противостояния двух **Темпо Магов** нельзя назвать простыми. Вы должны сосредоточиться на контроле стола со старта, нельзя игнорировать ни Ученицу чародея, ни Маназмея, ни другие угрозы врага, так как они могут легко разменяться с вашими. Большое преимущество будет за Магом с Монеткой, так как с помощью нее можно легко ответить на Антимагию. Зато Маг без Монетки способен раньше взять в руки **Алунет**, что, опять же, может принести победу.

Если у вас получилось захватить стол со старта и закрыться одним или несколькими секретами, часто этого будет более чем достаточно для победы, ведь у оппонента не так много способов переворота игровой ситуации. И даже надетый **Алунет** поможет далеко не всегда.

А вот если ни один из Темпо Магов не смог захватить преимущество на старте, легендарное оружие часто предрешит исход партии. Очень полезен в данном матч-апе

Жизнесос. Порой дополнительные 3 единицы здоровья – это очень много. Также защитит вас от взрывного урона **Антимагия**.

В противостоянии с **Биг Спелл Магом** очень важно раннее давление. Как таковых, ответов до пятого хода у оппонента на ваш стол нет, а если вы вовремя найдете Антимагию, ситуация для Биг Спелл Мага станет совсем грустной. Разумеется, очень важно выманить у него Монетку как можно раньше, если она вообще есть.

Взрывающиеся руны – отличный ответ на карту **Магический бронник**, постарайтесь подгадать ход, в который этот первый дроп будет поставлен на стол (легко это сделать на 7 кристаллах маны и позже).



Контроль Жрец – не столь страшный оппонент для вас, если действовать правильно. Старт этой колоды уже не столь мощен, как ранее: **Яростный пиромант** далеко не всегда сможет трижды нанести 1 единицу урона всем существам на столе, а Вестника заката найти стало намного сложнее из-за того, что в Вольный режим ушел **Историк гнева Пустоты**. Важны ваши **Взрывающиеся руны**, с их помощью стоит ловить такие угрозы, как **Яростный пиромант** и **Чешуйчатый червь**. Не обыгрывайте Вестника заката к четвертому-пятому ходам, далеко не всегда Жрец сможет найти его так рано.

Антимагию Контроль Жрец часто сможет остановить с помощью своих не столь эффективных и дешевых заклинаний, как **Слово силы: Щит** и **Взрыв разума**, но все же данный секрет полезен, так как заставляет Андуина тратить ману в пустую, что особенно полезно перед седьмым и восьмым ходами, когда выйти должны **Ментальный крик** и **Темный жнец Андуин**. Рыцаря смерти вы, конечно, не остановите, но у вас на столе редко будут угрозы, которые он может забрать.

Контроль Жрецы используют карту **Крадущийся упырь**, так что постарайтесь разыграть заклинания за 1 кристалл маны (**Чародейские стрелы** и **Зеркальные копии**) до шестого хода Андуина.



Куболок и Контроль Чернокнижник – невероятно популярные противники в нынешней мете, чему вы не можете не радоваться. Впрочем, совсем уж легкой победы не ждите, вам нужно постараться, все-таки перед вами сильнейший архетип Ведьминоного леса.

Ваш план на игру в данном матч-апе прост – отправляйте все, что есть, «в лицо» противника. Обращать внимание на угрозы без провокации вы можете лишь тогда, когда это поможет вам нанести больше урона по герою в будущем или тогда, когда

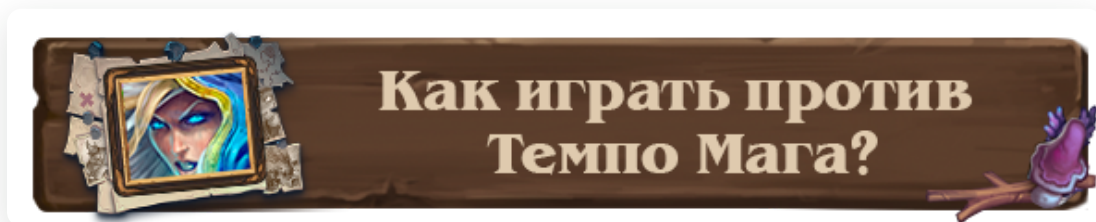
ваше здоровье находится на критической отметке. До того, как на столе появится **Повелитель Бездны**, вам нужно нанести как можно больше урона вашими существами, после они станут практически бесполезными, если у вас нет Превращения или эффекта немоты. В ход, когда Чернокнижник разыграет **Череп Ман'ари** или Одержимого лакея, у него не останется маны для зачистки стола, так что в этот момент на вашей половине должно быть много опасных существ.

Антимагия – ключевой инструмент в данном матч-апе, особенно если Монетка оказалась в ваших руках. Старайтесь использовать данный секрет перед четвертым ходом противника, дабы не дать тому применить **Адское пламя** или **Оберег: малый аметист**.

Взрывающиеся руны использовать чуть труднее, ведь вас может наказать розыгрыш Одержимого лакея или Плотоядного куба. Старайтесь разыграть этот секрет как можно раньше по ходу партии, до того, как у Чернокнижника будет пять маны. Лучше, чтобы **Взрывающиеся руны** уничтожили какую-то раннюю угрозу оппонента. Если у него уже есть 5 кристаллов маны, порой имеет смысл вовсе не играть **Взрывающиеся руны** до выхода на стол Одержимого лакея. Хотя это все равно 4 урона по герою противника, и если вы уверены, что взрывного урона в вашей руке хватит, то бояться вам нечего.

Чародейские стрелы и **Вихрь углей** – еще две карты, которые вы хотите разыграть рано, до того, как Чернокнижник заполнит стол своими угрозами с провокациями и без. Не стесняйтесь использовать данные заклинания, когда у оппонента на столе нет угроз или есть какая-то одна. Порой эти заклинания будут выступать в роли простого источника урона по герою, что очень важно для вас.

В данном матч-апе, как ни в каком другом, необходимо планировать ваш урон на несколько ходов вперед, также постарайтесь максимизировать исходящий от вас урон всеми возможными способами, в том числе используя силу героя каждый ход, начиная со средней стадии игры, когда маны у вас будет достаточно.



Темпо Маг и Маг в целом пока что не так популярны и распространены, чтобы мета адаптировалась под них. Все же знать, как играть против героя данной статьи стоит, вы наверняка встретите его достаточное количество раз на любом ранге.

Как только вы увидели портрет Джайны, Медива или Кадгара напротив вас, думайте о том, какой именно это Маг. Самые распространенные опции – Биг Спелл Маг и Темпо Маг, причем последний пока что популярнее, так что муллиганить вам чаще всего нужно, учитывая то, что вам предстоит темповый поединок.

Большинство сборок Темпо Мага схожи между собой, а различия не столь принципиальны, так что вам будет легко представить, против каких именно 30 карт вам предстоит бороться. Да, Маг может взять карту **Архимарг Антонида**, но это редкость (особенно на высоких рангах), не ожидайте данную угрозу, но помните про карты

Алунет, Огненная глыба, Жизнесос, Вихрь углей – они у противника будут почти наверняка.

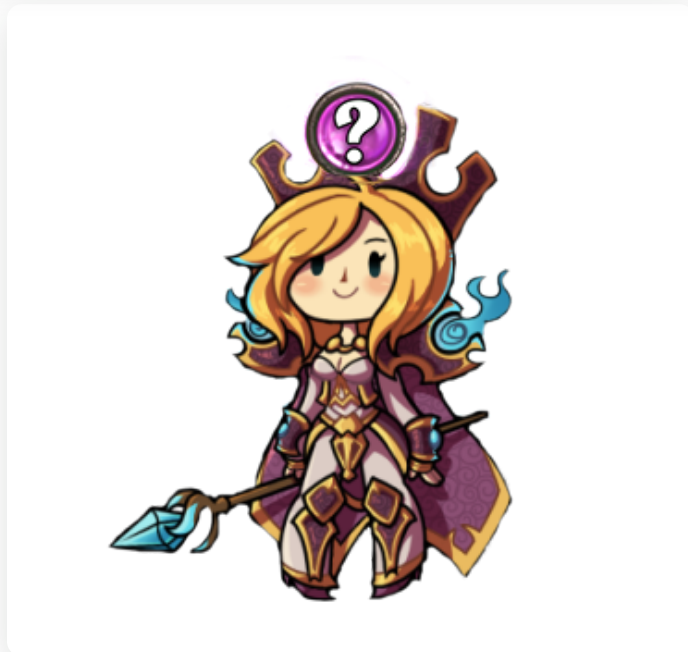
Из популярных технических карт вам пригодится разве что какой-то ремувал оружия. Едва ли вы захотите брать в сборку Старшего инспектора, все-таки секретов в нынешней мете не так много, чтобы занимать целый слот столь специфичной опцией.



Общие советы, которые помогут вам улучшить матч-ап с Темпо Магом:

- Грамотно обыгрывайте секреты оппонента, ожидайте только пару Антимагия + Взрывающиеся руны. Постарайтесь сохранить Монетку любой ценой для того, чтобы ответить на первый секрет, но помните, что часто Маг не будет разыгрывать Антимагию, пока вы не отдадите Монетку.
- Следите за использованием Петроглифа. Если Маг тут же не использовал полученное заклинание, постарайтесь предугадать, что это: взрывной урон или что-то ситуативное? Если Маг разыграет секрет из руки, понять, раскопан ли он с Петроглифа или нет можно по потраченным на него кристаллам маны и, конечно же, положению относительно других карт в руке (следить за этим важно).
- Если Маг разыграл случайно сгенерированный секрет каким-либо способом, будьте готовы к чему угодно. Всего в коллекции Мага сейчас 9 разных секретов, которые активируются от совершенно разнообразных ваших действий. Помните, что все секреты могут быть активированы только в ход оппонента Мага.
- Обратите внимание на позиционирование ваших существ, дабы обыграть заклинания Метеорит и Конус холода, их Маг может получить с помощью Петроглифа.
- Пользуйтесь тем, что у Темпо Мага очень мало защитных инструментов. Восстановить здоровье он может только Жизнесосом, у него не будет Ледяной глыбы или провокаторов (редко появятся Зеркальные копии), так что если вы действуете агрессивно и темпово, победить оппонента достаточно просто.
- Если вы играете с Темпо Магом от защиты, не допускайте атаки по вашему герою существами противника, защищайтесь от них всеми возможными способами и надейтесь, что вам придут нужные ответы и исцеляющие способности.

Заклучение



Темпо Маг – яркий пример достаточно сложной, многогранной и многофункциональной колоды, и играть интересно не только за Темпо Мага, но и против него, что достаточно нетипично для агрессивных колод. Плюс Темпо Мага еще и в том, что для его создания требуется минимум карт Ведьминого леса (как, собственно, и для многих других популярных колод меты, но это другая история).

Пока что трудно предсказать, что будет с героем статьи в будущем: станет ли он популярнее или о нем забудут, а на первый план выйдет Биг Спелл Маг или другой еще не открытый архетип Мага. Может быть, класс в целом не выдержит конкуренции с другими представителями ладдера, а может и наоборот.

Но пока что Темпо Маг – отличный выбор для ладдера, способный подарить вам не только победы, но и удовольствие от геймплея.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!

