

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Маг с Поджигателем — самая сложная колода меты. Гайд по архетипу

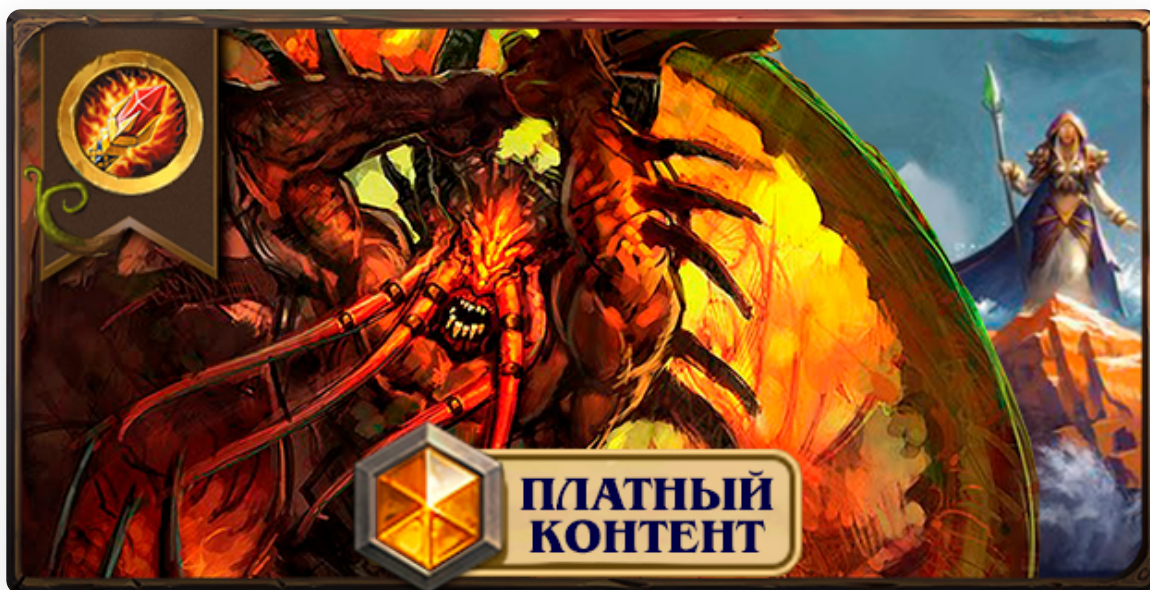
15.10.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Маг с Поджигателем

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Маг с Поджигателем. По статистическим данным это одна из самых плохих колод в мете Спасителей Ульдума после патча с вольными картами. Процент побед колоды близок к 40%, она почти не встречается в топах Легенды.

Но действительно ли Маг с Поджигателем безнадежен? Или дело в том, что это сложная и неочевидная колода, которой попросту почти никто не умеет играть?

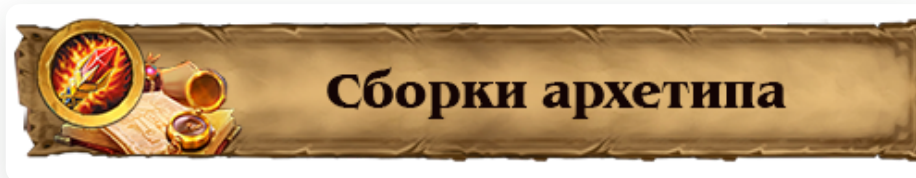
Архvoid — один из лучших, если не лучший игрок за Мага — стабильно занимает топ-100 Легенды со своими сборками Рено Мага и Мага с Поджигателем. В его руках архетип силен и результативен.

Поиграть Магом с Поджигателем может каждый: это дешевая колода, доступная любому. Проблема в том, что ни у кого не получится сразу же играть Магом с

Поджигателем хорошо: готовьтесь к запутанному геймплею, неочевидным решениям и низкому рейтингу.

Только вдумчивый подход к игре и практика помогут достичь достойного процента побед. Даже этот подробный гайд не претендует на полноценное освещение геймплея архетипом: настолько многое в нем ситуативно. Но гайд — определенно, хорошее начало. Вы узнаете, какую сборку выбрать и как собрать собственную. Внимание уделено основам муллигана, стратегии игры и популярным матч-апам меты.

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. Суть архетипа
10. 6 Способов победы
11. *- ОТК комбинация*
12. *- Почти ОТК комбинация + взрывной урон*
13. *- Защита Поджигателя и других существ*
14. *- Архимаг Антонидас и дешевые заклинания*
15. *- Генерация случайных заклинаний Мага*
16. *- Уничтожение способа победы противника*
17. Когда и как играть комбинацию
18. *- Общие полезные советы*
19. Матч-апы
20. Заключение



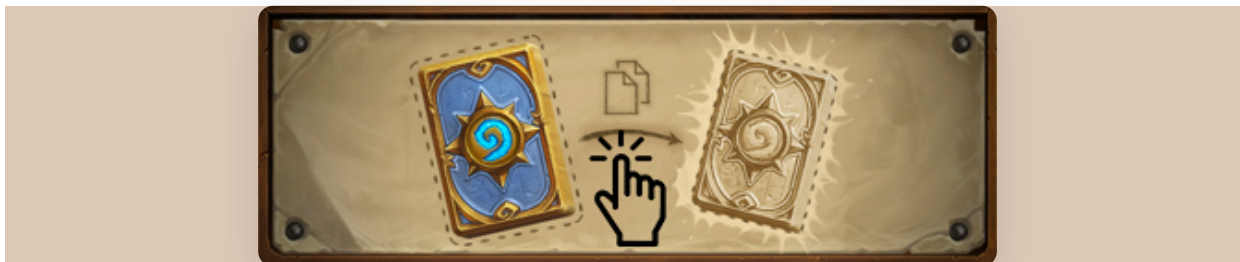
Вы можете встретить много сборок Мага с Поджигателем, но все они отличаются несколькими нюансами.

Какие-то версии тяжелее: в них больше дорогостоящих существ вроде [Рагнарса](#), Императора Тауриссана и т.д. У таких сборок обычно выше процент побед, поскольку ими проще играть, также они лучше в медленных матч-апах.

Реже встречаются версии с [Безликим манипулятором](#) и Императором Тауриссаном — с ними можно проверить ОТК-комбинацию, но только на поздних этапах игры и с



















идеальной рукой. Пока что этот подход не считается оптимальным.

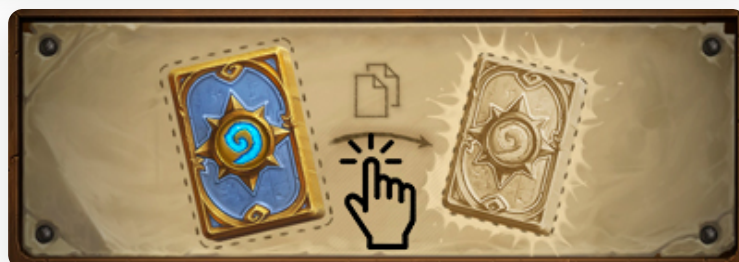
Не все Маги сошлись на оптимальных источниках добора. Почти всегда обращаются к [Магу крови Талносу](#), но [Инженер-новичок](#), [Собиратель сокровищ](#), [Научный проект](#), [Лесная флейтистка](#) и [Повелитель песков](#) — опциональные способы добора. Какие-то из этих карт необходимы в любом случае.



Маг с Поджигателем от Архvoid

Маг с Поджигателем от Архvoid

 <p>Призыв стихий</p> <p>Следующий разыгранный вами на этом ходу заклинатель будет стоить на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Чародейские стрелы</p> <p>Наносит 3 ед. урона, случайно распределенного между персонажами противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Зеркальные копии</p> <p>Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Провокация».</p> <p>x2</p>	 <p>Шальная звезда</p> <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу и существам по обе стороны от него.</p> <p>x2</p>	 <p>Морозный луч</p> <p>Дует. Замораживает выбранное существо. Если оно уже заморожено, наносит ему 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Фокус</p> <p>Вы раскрываете заклинание за (3) или меньше.</p> <p>x2</p>
 <p>Инженер-новичок</p> <p>Боевой клещ: вы берете карту.</p> <p>1 1</p>	 <p>Маг кроши Таллес</p> <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>1 1</p>	 <p>Ученица чародея</p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная стрела</p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	 <p>Научный просек</p> <p>Каждый игрок берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Манасмерч</p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку случайное заклинание мага из колоды заклинаний, разыгранное вами на этом ходу.</p> <p>2 2</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Кольцо льда</p> <p>Замораживает всех существ противника.</p> <p>3</p>	 <p>Звездочет Душ</p> <p>После того как вы разыгрываете крайнюю правую карту в руке, вы берете карту.</p> <p>2 4</p>	 <p>Банановое</p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку 2 банана.</p> <p>2 2</p>	 <p>Интеллект чародея</p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Поджигатель</p> <p>После разыгрыва карты заклинания наносит 2 ед. урона, случайно распределенного между всеми персонажами противника.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>Архимат Антонидас</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» в себе в руку.</p> <p>5 7</p>






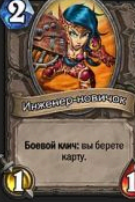
















Последняя сборка от Архvoid, в которой стример обращается к Архимагу Антонидасу для улучшения медленных матч-апов. Вместо него в сборку можно взять Императора Тауриссана или Рагнароса. Сам Архvoid не считает Архимага Антонидаса оптимальной картой, хотя пока что он не заменил его на что-то другое.

Это уже почти традиционная версия «small» Мага с Поджигателем, в которой минимум тяжелых угроз, но максимум способов добора и дешевых заклинаний.


Маг с Поджигателем от Архvoid (вторая версия)


Маг с Поджигателем от Архvoid

<p>0</p>  <p>Призыв стихии</p> <p>Следующий розогранный аспект на этом ходу заклинания будет стоить на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Чародейские стрелы</p> <p>Наносит 3 ед. урона, случайно разнесенного между вражескими персонажами.</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Зеркальные копии</p> <p>Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Проклятие».</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Морозный луч</p> <p>Дрифт. Замораживает выбранное существо. Если оно уже заморожено, наносит ему 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Фокус</p> <p>Вы раскалываете заклинание за (3) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Интеллектуальность</p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>1</p>	<p>2</p>  <p>Маг Фрэнк Вальмир</p> <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>1</p>
<p>2</p>  <p>Ученица Чародея</p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Ледяная спираль</p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Научный проект</p> <p>Каждый игрок берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Манасторм</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага из колоды заклинаний, если главное маня на этом ходу.</p> <p>Элементаль</p> <p>2</p>	<p>3</p>  <p>Кубок льда</p> <p>Замораживает всех существ противника.</p>	<p>3</p>  <p>Звездочет Луна</p> <p>После того как вы разыгрываете крайнюю карту в руке, вы берете карту.</p> <p>2</p>	<p>3</p>  <p>Бананопопс</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку 2 банана.</p> <p>2</p>
<p>3</p>  <p>Матрица зарядов</p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Поджигатель</p> <p>После розыгрыша карты заклинания наносят 2 ед. урона, случайно разнесенного между всеми персонажами противника.</p> <p>2</p>	<p>4</p>  <p>Ледяная Фейерверк</p> <p>Боевой клич: вы берете существо с наименьшей стоимостью из колоды.</p> <p>3</p>	<p>6</p>  <p>Император Тауриссан</p> <p>В конце вашего хода уменьшает стоимость карт в вашей руке на (1) ману.</p> <p>5</p>	<p>7</p>  <p>Архимаг Антонида</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту-элементальную карту в руку.</p> <p>5</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru







Шальная звезда

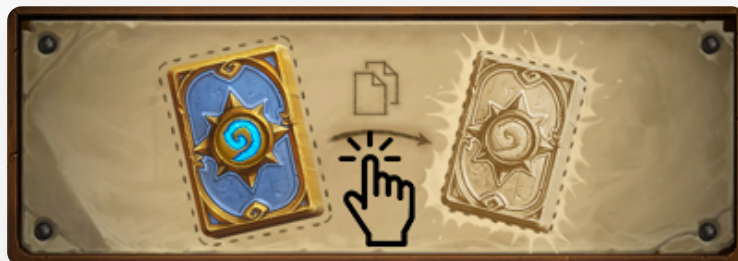


Император Тауриссан, Лесная флейтистка

Еще одна сборка от Архvoid, нацеленная на медленные матч-апы. Здесь нет Шальной звезды, зато появляются Император Тауриссан и Лесная флейтистка. Такая версия лучше проявит себя в медленных поединках.

Биг Маг с Поджигателем

Биг Маг с Поджигателем



Инженер-новичок, x1 Научный проект, Шальная звезда

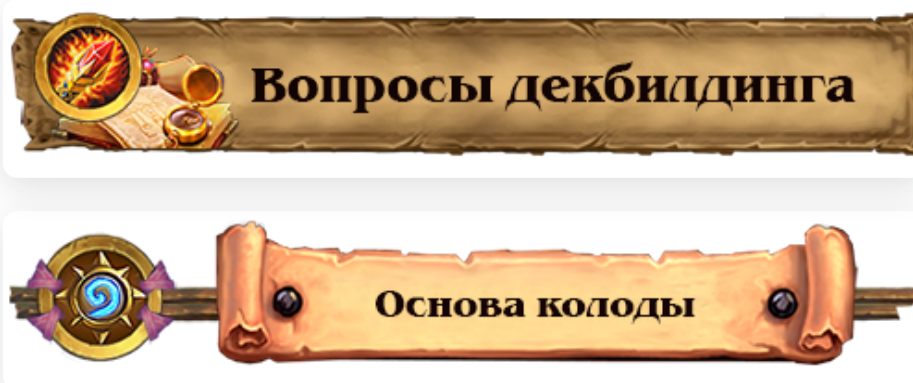


Рагнарос, Император Тауриссан, Повелитель песков, Собиратель сокровищ

- Еще одна утяжеленная версия, но на этот раз в сборке и Рагнарос, и Архимид Антонида, и Император Тауриссан.

Поскольку в колоде три элементаля, в качестве источника добора можно взять Повелителя песков, хотя лучше ли он Лесной флейтистки — вопрос открытый.

[к оглавлению](#)



В основе колоды — картах, которые есть во всех или почти во всех сборках — ключевые синергии архетипа: дешевые заклинания и существа для синергии с ними: Поджигатель, Ученица чародея и Манасмерч.

В основу попала Звездочет Луна — одна из сильнейших карт в колоде, от которой точно не стоит отказываться, если она есть в коллекции.



Близки к попаданию в основу Научный проект, Шальная звезда и одно тяжелое существо из пары Архимаг Антонида и Император Тауриссан. Обычно берут кого-то одного, хотя встречаются сборки и с тем, и с другим.

Далее о том, какими картами лучше всего дополнить основу колоды и в каких ситуациях.



Шальная звезда — антиагро опция, которая хорошо синергирует с Поджигателем и Ученицей чародея. Лучше всего смотрится в сборках с Магом крови Талносом.

Кольцо льда — одна копия есть почти во всех колодах Мага. Кольцо льда особенно эффективно против Шаманов, Жрецов, Паладинов, Друидов и Чернокнижников.

Набор секретов — включает в себя Древние загадки, Огненный оберег и Ледяную преграду. Дополнительный способ защиты от агро колод, но он плохо работает с другими частями колоды, так что встречается редко.

Чародейский взрыв — слабее Шальной звезды, поэтому его могут играть только в дополнение к этому заклинанию, что редко нужно Магу.

Болтливая книга — хороший первый дроп, но в будущем сила Болтливой книги падает, так как это существо, а Маг предпочитает дешевые заклинания. Болтливая книга хороша в матч-апе с Охотниками.

Способы добора

Маг крови Талнос — самый популярный способ добора, который есть почти во всех сборках, даже если они отказываются от Шальной звезды. Берите в вашу колоду, если есть в коллекции.

Научный проект — это заклинание не всегда используют утяжеленные версии Мага с Поджигателем с большим количеством тяжелых угроз. В традиционных сборках два Научных проекта обязательны.

Инженер-новичок / Собиратель сокровищ — одна копия одного из этих существ есть в большинстве сборок. Собиратель сокровищ чуть лучше на старте в темповых матч-апах, а Инженер-новичок — на поздних этапах партии.

Лесная флейтистка — удобный источник добора, так как вы точно найдете ключевое существо: Ученицу чародея или Манасмерч. Есть во многих сборках Мага в одной или даже двух копиях.

Повелитель песков — полезен только для Биг Мага с Рагнаросом, но все равно может быть не так хорош, как Лесная флейтистка.

Тяжелые опции

Хотя бы одно тяжелое существо обязательно для любого Мага с Поджигателем. Обычно это или Император Тауриссан, или Архимаг Антонидаас.

Император Тауриссан — помогает проще реализовывать комбинации с несколькими ключевыми существами, например, с двумя Поджигателями. Так Магу проще проверить ОТК-комбинацию.

Архимаг Антонидаас — становится альтернативным способом победы в тяжелых матч-апах, если скомбинировать его с Ученицей чародея и дешевыми заклинаниями. Также

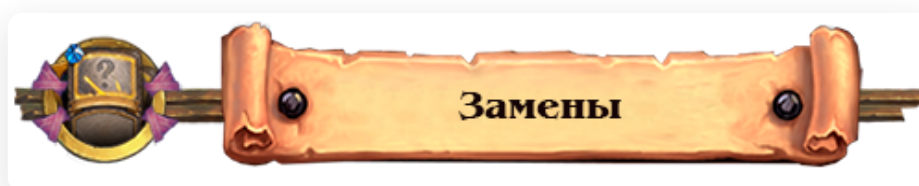
можно ставить в темп во многих ситуациях вместе с [Кольцом льда](#), [Морозным лучом](#), [Зеркальными копиями](#) или на пустой стол.

[Рагнарос](#) — могут брать в дополнение к двум перечисленным выше тяжелым угрозам. Хорошо синергирует с [Призывом стихий](#), помогает добивать противника после комбинаций с Поджигателем.

[Безликий манипулятор](#) — изредка встречается в сборках с Императором Тауриссаном. Эта пара карт поможет Магу проще проворачивать ОТК-комбинацию с Поджигателем: обычно копируют это существо, чтобы каждое заклинание наносило дополнительно 4 урона, а не 2.

Менее популярные опциональные карты: [Фолиант интеллекта](#), [Вестник рока](#), [Служитель боли](#), [Вихрь углей](#), [Авантюрист](#), [Огнен](#)

[к оглавлению](#)



Маг с Поджигателем — дешевая колода, которую можно собрать почти без дорогостоящих карт, хотя некоторые из них существенно усилят колоду.

Не забывайте, что в последнем патче все игроки получили карты из Вольного режима бесплатно.

- [Манасмерч](#) — единственная обязательная карта, без которой Маг с Поджигателем потеряет всякий смысл

- [Звездочет Луна](#) — лучшая легендарка, которую можно взять в колоду. Если хотите скрафтить что-то для этого архетипа, [Звездочет Луна](#) — правильный выбор. Если [Звездочета Луны](#) нет, возьмите в сборку дополнительный источник добора.

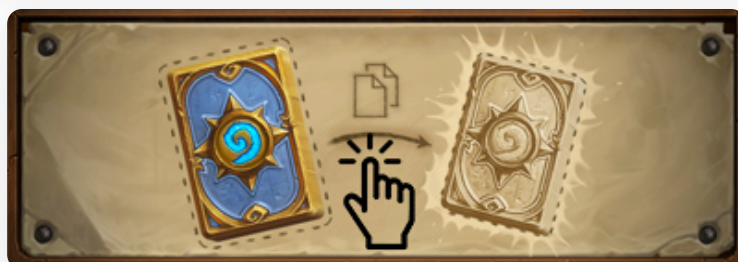
- [Маг крови Талнос](#) — полезная легендарка, но не обязательная. Легко заменить на другие источники добора.

- [Архимаг Антонида](#) — если этой легендарки нет, обратитесь к Императору Тауриссану. Хотите сделать сборку тяжелее, возьмите также и [Рагнароса](#).



Максимально бюджетный Маг с Поджигателем

Максимально бюджетный Маг с Поджигателем



Максимально бюджетная версия Мага с Поджигателем стоит 1640 пыли и требует только пару эпических карт — Манасмерча.

Вы можете взять в сборку Рагнароса вместо Лесной флейтистки, если хотите увереннее чувствовать себя в медленных матч-апах.

Хотите усилить колоду — в первую очередь дополните ее Звездочетом Луной. После — Магом крови Талносом.

[к оглавлению](#)



Муллиган Мага с Поджигателем незначительно отличается при встрече с разными классами. Важнее запомнить несколько общих правил, актуальных в любой ситуации:



Всегда оставляйте в руке **Поджигателя** в любых количествах и с любой рукой



Всегда оставляйте **Ученицу чародея** и **Манасмерча**. Вторые копии этих карт нужны только с Монеткой и наличием добора



Всегда оставляйте **Звездочета Луну** в стартовой руке



Если в руке есть Манасмертч, оставляйте **Призыв стихий**



Интеллект чародея нужен в медленных матч-апах. В быстрых его можно оставлять только с хорошей рукой



Маг крови Талнос, **Инженер-новичок** и **Собиратель сокровищ** нужны в одном экземпляре без Монетки. Если Монетка есть, можно оставить пару вторых дропов с добором



Если в колоде есть **Лесная флейтистка**, оставляйте ее всегда



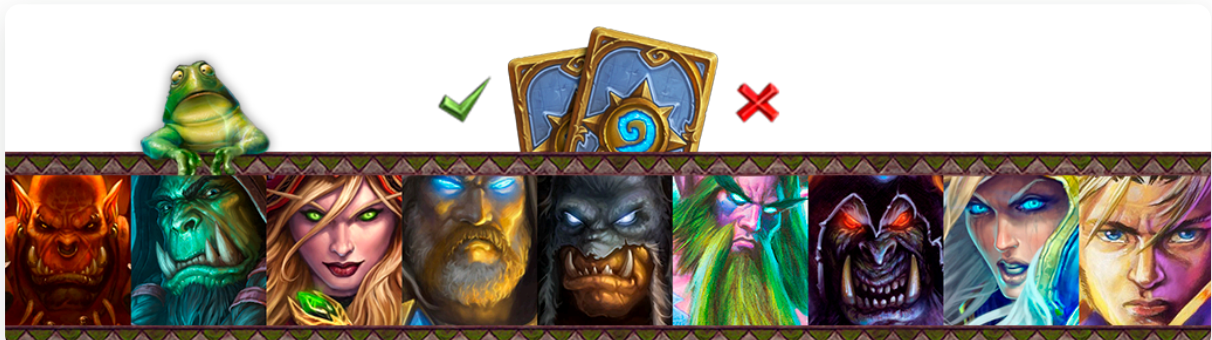
В медленных матч-апах с Монеткой можно оставить **Императора Тауриссана**



Если в руке есть **Звездочет Луна**, задумайтесь о **Зеркальных копиях** при встрече с Воином, Паладином, Друидом и Чернокнижником



С хорошей рукой можно оставить **Бананоноса**



Воин: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна, Интеллект чародея, Император Тауриссан. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

Паладин: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна, Интеллект чародея. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

Охотник: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

Друид: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна, Интеллект чародея, Император Тауриссан. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

Разбойник: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна, Интеллект чародея. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

Шаман: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

Маг: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна, Интеллект чародея, Император Тауриссан. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

Жрец: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна, Интеллект чародея, Ледяная стрела. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

Чернокнижник: Поджигатель, Ученица чародея, Манасмерч, Звездочет Луна. Если есть Манасмерч — Призыв стихий. С Монеткой — Инженер-новичок, Маг крови Талнос. С хорошей рукой — Бананонос.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Маг с Поджигателем — уникальный и необычный архетип, способный играть и как темпо, и как ОТК-колода в зависимости от ситуации и захода карт.

ОТК-комбинация осуществляется с помощью Поджигателя, Ученицы чародея и массы дешевых заклинаний. Часть их них должны быть в руке Мага, другую часть он получит с Фокуса, Манасмерча и способов добора. Чтобы сделать ОТК-комбинацию сильнее, Маг может поставить на стол две копии Поджигателя или Ученицы чародея, а также Звездочета Луну. Достоинство ОТК-комбинации Мага в том, что она также чистит стол противника. Но иногда это и проблема: если на столе слишком много вражеских существ, они «впитают» выстрелы Поджигателя и спасут героя противника от смерти.

Маг с Поджигателем способен играть как темпо колода: выставлять на стол опаснейшие угрозы и защищать их всеми способами: провокации, баффы, эффекты заморозки, секреты и т.д. Маг всегда старается полностью зачистить или обезвредить стол перед розыгрышем в темп ключевых угроз, а затем не допустить того, чтобы оппонент убрал их со стола. Если у Мага получится — партия за ним.

И здесь у большинства игроков начинаются сложности. Мало того, что выбрать между ОТК и темпо стилями игры сложно: все зависит от матч-апа, карт в руке, ситуации на столе, так еще нужно выбрать правильный момент для реализации ключевых комбинаций.

Грамотный Маг обязан учитывать возможности противника: AoE и точечные ремувалы, эффекты немоты и источники урона. Это особенно важно для темпового стиля игры. Во многих матч-апах Маг может поставить только Поджигателя, зачистить стол противника и обезопасить Поджигателя от смерти наверняка или с высокой вероятностью. То же и с Ученицей чародея, и со Звездочетом Луной. Знание карт и возможностей колоды противника — важный элемент геймплея, без которого вы не сможете показывать положительный процент побед Магом с Поджигателем.

Маг с Поджигателем быстро перебирает колоду и генерирует случайные карты с помощью Фокуса и Манасмерча. Эта пара карт дает Магу доступ ко всем заклинаниям класса, то есть дополнительным способам победы, защиты и наступления. Ваша задача — научиться играть не только картами в колоде, но и доступными случайными

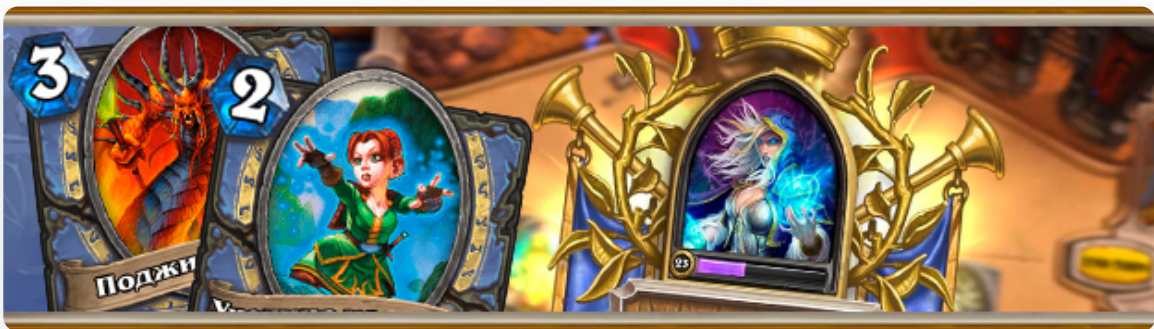
эффектами. Важными элементами геймплея помимо названных выше станут: отслеживание карт в своей колоде, управление «топдеками», правильный порядок действий и «сетап летала» в течение нескольких ходов.

[к оглавлению](#)



6 способов победы

У Мага с Поджигателем много способов победы, но они актуальны и доступны не во всех ситуациях. Кроме того, часто Маг обращается не к какому-то одному способу победы, а к нескольким в течение партии. Первый может не сработать или из-за изменившихся обстоятельств способ победы нужно менять и адаптировать.



ОТК комбинация

Чтобы убить противника с помощью ОТК-комбинации, нужно многое: мало угроз на половине противника, хорошая рука, большое количество маны и удачно сгенерированные карты с Манасмерча и других источников. Также не помешают две копии Поджигателя и Ученицы чародея, бафф Императора Тауриссана и Звездочет Луна.











В теории ОТК-комбинацию можно повернуть всего лишь с 3 картами: Поджигатель, Ученица чародея и Фокус при условии, Фокус будет постоянно раскапывать себя же. Но это маловероятный сценарий. В большей степени можно положиться на случайный эффект Манасмерча, который даст много заклинаний в руку. В идеале нужно играть Манасмерч через Призыв стихий.

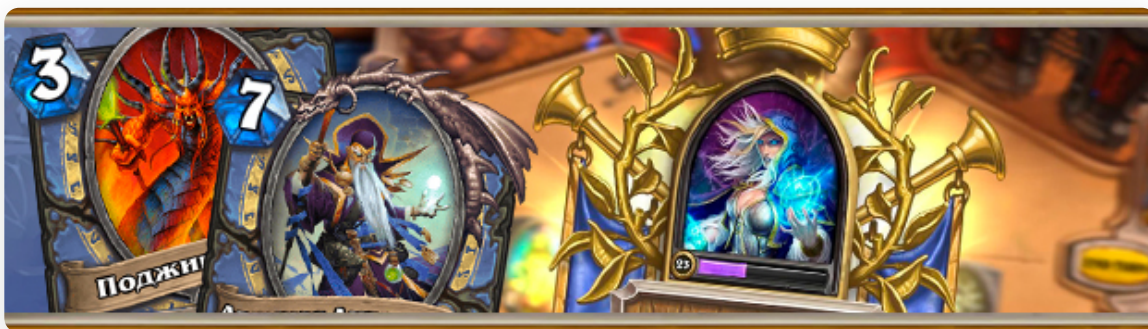
Перед розыгрышем ключевых карт вы редко будете знать, сможете ли убить противника или просто зачистите стол и нанесете ему значимое количество урона. Многое зависит

от случайных эффектов, которые вы используете по ходу комбинации.

ОТК-комбинация в первую очередь применима в медленных поединках, в которых у вас будет время для поиска ключевых карт и создания других условий.

Во время комбинации важно соблюдать несколько правил:

-  Играть *Морозный луч* в первую очередь
-  Если у противника есть существа с большим запасом здоровья, играйте на них *Морозный луч* дважды
-  Играть *Шальную звезду* в первую очередь: оптимально пока у противника 3 и более существ на столе
-  Если стол противника пуст, не бойтесь играть *Морозный луч* и *Шальную звезду* на свои цели. В идеале на 0/2 *Зеркальные копии*, *Манасмерча* и других существ, но можно и на *Поджигателя* и *Ученицу чародея*. Но не убейте их
-  Играть раньше случайно сгенерированные заклинания *Мага*, которые требуют цели для использования: *Сосулька*, *Трескучий мороз* и т.д.
-  Если планируете убить противника или нанести ему как можно больше урона, играйте *Чародейские стрелы* и *Вихрь углей* в последнюю очередь
-  Действуйте с самого начала хода и не думайте слишком долго: анимации *Поджигателя* и заклинаний медленные, так что вам понадобится полное время хода
-  *Призыв стихий* можно сыграть задолго до *Манасмерча*, если нужно освободить руку для добора
-  Следите за местом на столе: *Зеркальные копии* и существа занимают много места. Вы не сможете разыграть существ и даже *Зеркальные копии*, если игровое поле переполнено.
-  Бафф *Банана* чаще всего нужно играть на *Поджигателя*, чтобы его было сложнее убить

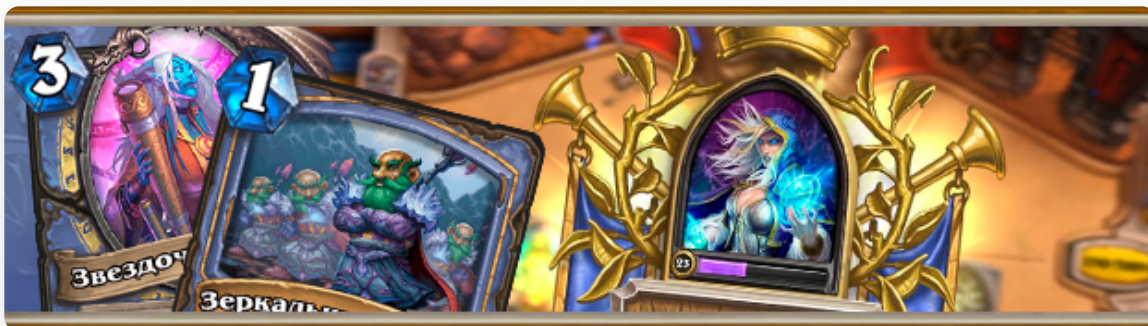


Почти ОТК комбинация + взрывной урон

Если вы провернули комбинацию, но не смогли добить противника — ничего страшного, это происходит намного чаще, чем полное ОТК. В будущем вы сможете добить противника с помощью сгенерированных заклинаний, второго *Поджигателя*, *Архимага Антонида*, *Рагнароса* и других карт.

Перед противником после комбинации с Поджигателем будет поставлена сложная задача: он без стола обязан ответить на ваши угрозы, а также восстановить здоровье и поставить что-то на стол. Далек не все архетипы способны сделать это одновременно.

Вы доставите больше проблем противнику, если разыграете случайно сгенерированные секреты: **Антимагия** защитит от AoE способностей, **Отраженная сущность** даст темповое преимущество, **Чароплет** спасет от точечных ремувалов. Какой бы секрет вы ни разыграли, противник будет обязан как-либо обыграть его. Возможно, он допустит ошибку или передумает сам себя.

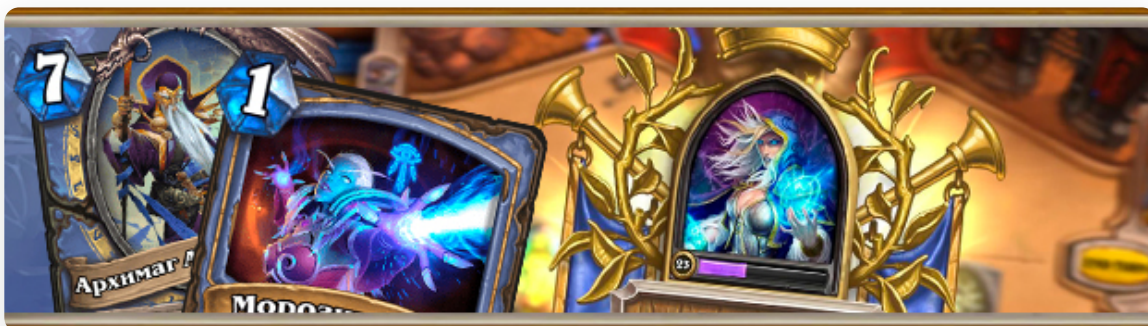


Защита Поджигателя и других существ

В темповых матч-апах Маг часто не может ждать до поздних и средних этапов игры, а также беззаботно перебирать колоду. Ему важно рано бороться за стол, и только заклинаний не всегда будет достаточно.

В темповых поединках часто нужно ставить в темп Поджигателя вместе с несколькими заклинаниями. Задача — зачистить или заморозить стол, чтобы противник не смог забрать 2/4 угрозу. Аналогично в темп можно ставить **Ученицу чародея** или **Звездочета Луну**: главное — позаботиться о том, чтобы противник не убил их со стола или надетым оружием.

Здесь важную роль сыграет знание колоды противника, чтение руки и умение идти на риски: сколько способов убрать существо без стола у него есть, использовал ли он что-то ранее, защитят ли вас **Зеркальные копии**, стоит ли рискнуть и рассчитывать, что противник не нашел идеального ответа. Подробнее об этом после оставшихся способов победы Мага.



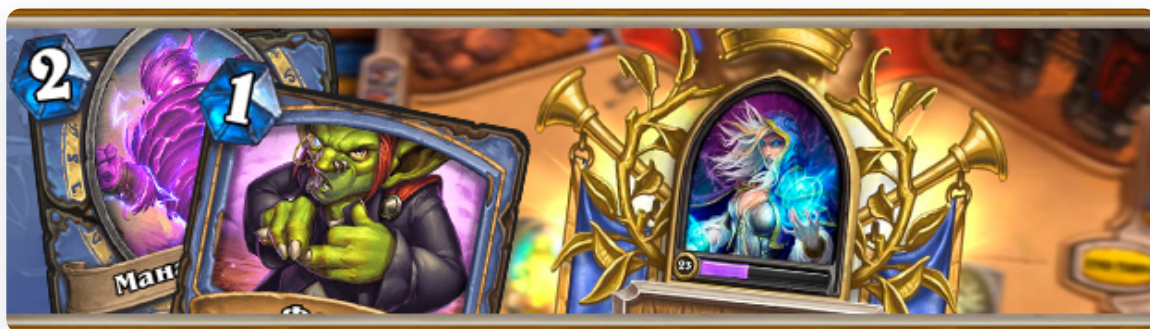
Архимег Антонидас и дешевые заклинания

Этот способ победы актуален для самых медленных матч-апов и противников, которые долго не оказывают на Мага серьезного давления. Но даже в этих поединках сохранить

Ученицу чародея для Архимага Антонидаса получится не всегда: часто она нужна раньше для основной комбинации.

Связка Архимаг Антонидаас + Ученица чародея + дешевые заклинания заполняют вашу руку Огненными шарами, с помощью которых вы сможете добить противника в течение нескольких ходов. Главное — чтобы оппонент не убил вас раньше своими угрозами.

Архимага Антонидааса также можно играть и без Ученицы чародея, а с Кольцом льда, Морозным лучом, Расслоением, Антиманией и другими картами. В редких случаях его можно ставить даже в темп без заклинаний.

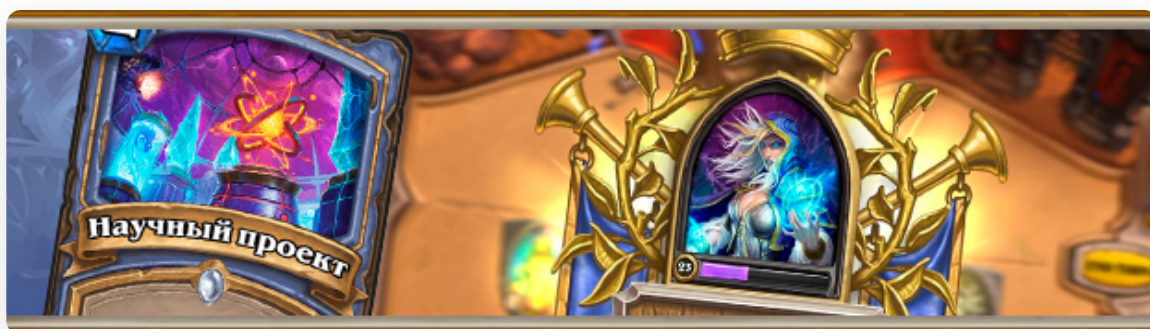


Генерация случайных заклинаний Мага

Иногда Маг сможет победить в матч-апе с помощью заклинаний, которые сгенерируют Манасмерч, Фокус, а после и сгенерированные заклинания вроде Взрывной волны или Фолианта интеллекта.

Мага интересуют в первую очередь наносящие урон заклинания, но полезны и многие другие. AoE эффекты зачистят стол агрессивного противника и оставят его без ресурсов, Сила созидания заполнит стол тяжелыми угрозами, секреты собьют темп противнику, Астральный разлом даст дополнительные угрозы для давления и т.д.

Особого внимания заслуживает Головоломка Йогг-Сарона — отдельный способ победы, если все другие подвели. Пока в руке есть это заклинание или возможность его сгенерировать — не сдавайтесь. Йогг-Сарон все еще творит чудеса.



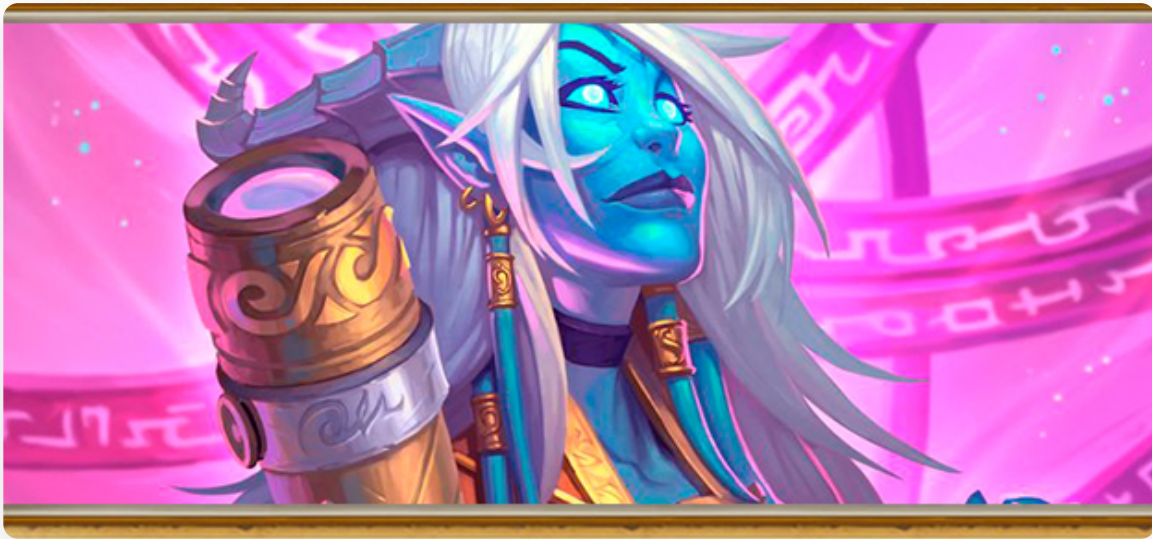
Уничтожение способа победы противника

Редкий, но все же доступный способ победы Мага с Поджигателем связан с Научным проектом. С помощью этого заклинания Маг может сжечь ключевые карты противника: Ширваллу лоа-тигрицу Холи Паладина, Малигоса Друида, Меха-К'Туна и другие.

Вы не должны специально играть Научный проект так, чтобы сжечь противнику карты. Это заклинание нужно использовать тогда, когда это выгодно вам, а не когда это не

выгодно противнику. По крайней мере это актуально в начале партии, пока вы еще можете победить с помощью других способов победы. Если все уже потрачено, **Научный проект** может стать последней надеждой.

[к оглавлению](#)



Когда и как играть комбинацию

Это самый сложный вопрос, которые стоит перед всеми Магами с Поджигателем. До хода с ключевыми существами Маг ведет себя достаточно пассивно: перебирает колоду, ставит незначительные угрозы на стол. Если необходимо — обезвреживает или замораживает опасные угрозы противника, но не тратит на это слишком много ресурсов, так как они нужны для комбинации.

Чтобы ответить вопрос "Когда и как играть комбинацию?" правильно, нужно учитывать много факторов:



Нужна ли вам полная комбинация, или у противника не будет ответа на поставленного в темп Поджигателя



Даже если у противника может быть ответ на темпового Поджигателя, выиграете ли вы в будущем с большей вероятностью, если будете ждать



Есть ли в руке вторая копия ключевой карты и сможете ли вы победить только с одной



*Есть ли в руке только основные карты (**Ученица чародея** + **Поджигатель**) или дополнительно **Призыв стихий** + **Манасмерч**, которые восполнят ресурсы в руке и усилят комбинацию*



Насколько быстро противник убьет вас, если вы продолжите перебирать колоду



Есть ли в руке хорошие ответы на текущий стол. Не понадобятся ли они в будущем для комбинации или защиты



Сможет ли противник поставить так много существ на стол, что вы не убьете даже полной комбинацией

*Помешают ли вам другие особые эффекты: секреты Мага, Охотника, **Тайм-аут!** и т.д.*



Есть ли в руке источники добора. Если нет, как вы планируете быстро найти другие части комбинации

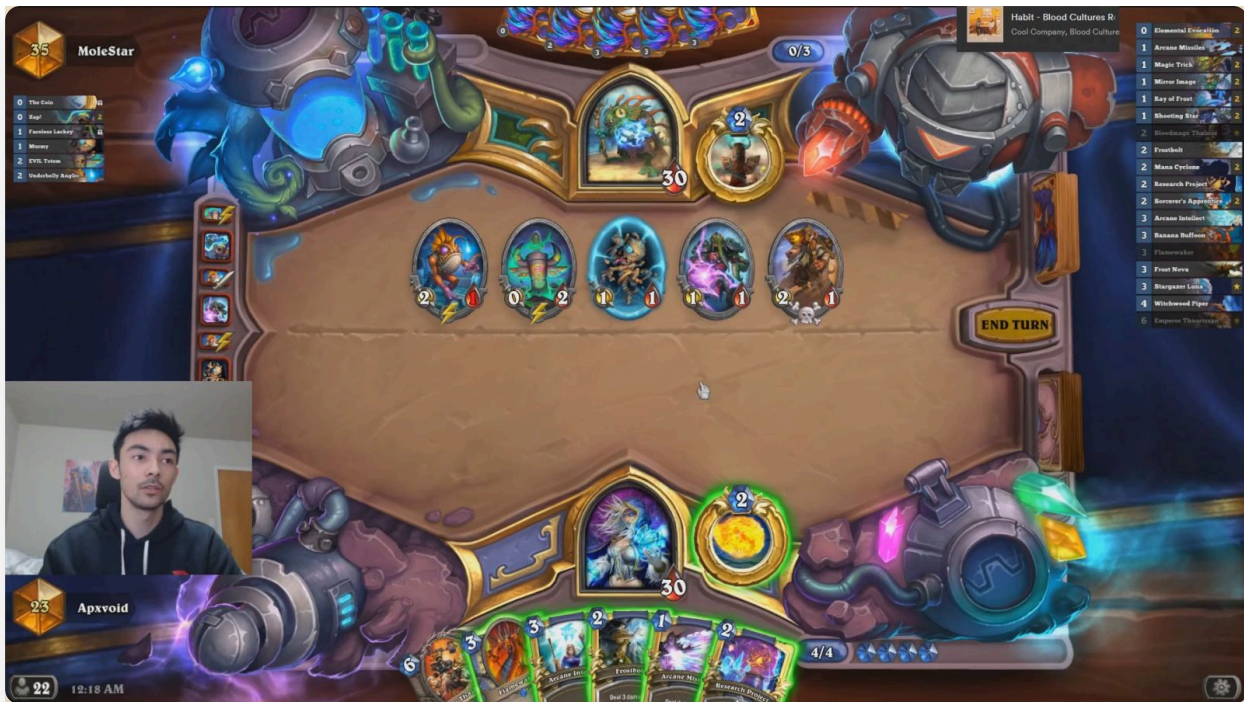
Взвесив все эти факторы, вы сможете решить, что делать:

1. - Играть основные части комбинации вместе на 4-5 ходах или чуть позднее.
2. - Копить в руке несколько ключевых существ и заклинаний, чтобы повернуть более мощную комбинацию.
3. - Играть в темп ключевое существо и защищать его всеми силами.

Последний путь актуален в первую очередь в темповых матч-апах. Многие агро колоды не смогут убрать Поджигателя, Звездочета Луну и даже Ученицу чародея без стола — в особенности, если защитить их провокациями или бафами Банана.



Поскольку в руке два Поджигателя, Арxvoid без особых раздумий отдает первую копию в темп. Шаман уже потратил Вспышку, так что нанести 2 урона ему будет не так просто.



Шаман в ответ отдал вторую *Вспышку* и поставил прихвостня — теперь в его руке навряд ли есть еще один ответ на 2/4 угрозу, так что Архvoid отдает второго *Поджигателя* вместе с *Чародейскими стрелами*, которые чистят стол ото всех угроз с атакой на половине противника.

Архvoid понимает, что если у Шамана есть ответ и на этого *Поджигателя*, он может сдаться, но идет на оправданный риск, поскольку выживший *Поджигатель* принесет ему победу в партии.

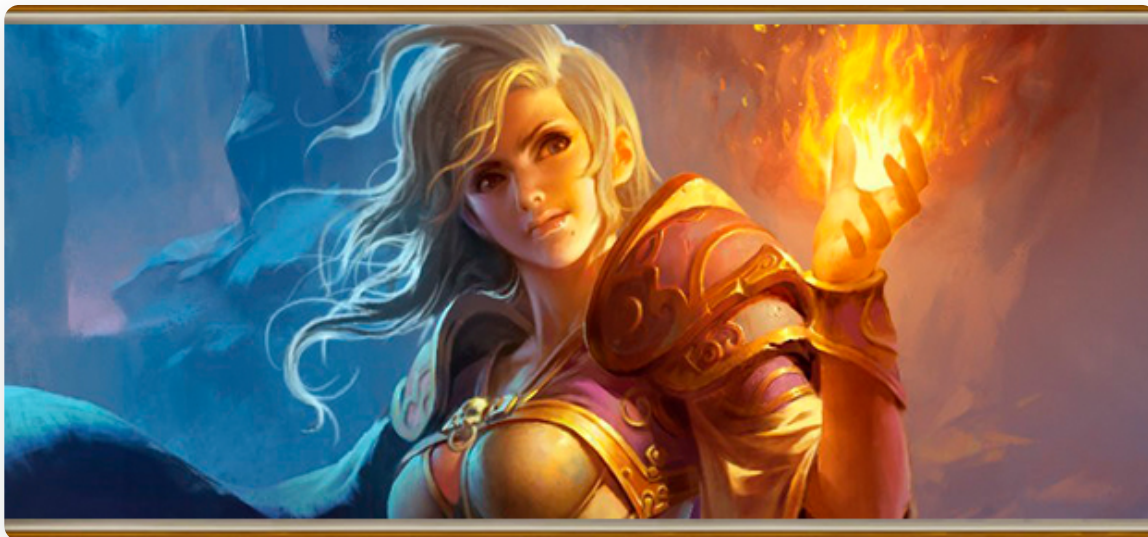


Пусть в руке Архvoid есть по две копии ключевых существ, он решает не играть их в этот ход, поскольку не сделает слишком много. *Поджигатель* с 2-3 не наносящими урон

заклинаниями едва ли зачистит стол, то есть Рено Маг сможет ответить *Реликвиеведом Рено* или *Снежной бурей*.






Правильный ход — сначала разыграть *Фокус* в поисках способов добора. Если ничего дельного не будет найдено, стоит отдать *Ледяную стрелу* в *Зиллиакса* и после *Манасмерч*.

[к оглавлению](#)



Общие полезные советы

Далее несколько общих полезных советов, которые помогут вам лучше понять и освоить геймплей Мага с Поджигателем.

-  *Монетка* — важный инструмент в колоде, который синергирует с *Манасмерчем*, *Поджигателем* и *Архимагом Антонидасом*. Оставляя ее для комбинаций полезно, но актуально не во всех случаях. В темповых матч-апах *Монетку* можно отдать для розыгрыша ранних третьих дропов и так далее.
-  Урон по герою противника всегда важен, так что не упускайте возможности нанести его, если это не повредит вашим столу, здоровью и темпу.
-  Не играйте *Фокус* и другие заклинания просто так: берегите их для синергии с ключевыми существами. Только если нужно обороняться или искать дополнительные источники добора, вы можете отдать дешевые заклинания в темп.
-  Часто Магу будет не хватать места в руке. Если в руке есть все необходимое, сжигать «топдеки» не страшно, но если вы что-то ищете — старайтесь не заканчивать ход с 10 картами. Чтобы это избежать, вы можете играть *Манасмерч* не последней картой, а до того, как отдадите конкретное заклинание из руки.
-  Правильно используйте *Морозный луч*. Если в руке две копии, сначала отдавайте первую вместе с дуплетом. Так вы освободите место в руке и не покажете противнику, что в руке есть вторая копия *Морозного луча*.

Если стол противника полон, вы можете сыграть *Кольцо льда*, а только после *Поджигателя*. Так он не убьет ни одну угрозу, и оппонент не сможет сыграть существ в



Следите за оставшимися картами в колоде. Так вы сможете планировать ходы с добром и играть от «топдеков».

[к оглавлению](#)



Контроль Воин — в этом поединке сложно победить с помощью одного Поджигателя. Берегите две копии и **Учениц чародея** для максимально мощной комбинации. Поможет бафф Императора Тауриссана, а также тяжелые карты вроде **Рагнароса**, **Огненной глыбы**, **Головоломки Йогг-Сарона** и т.д.

Если в колоде есть **Архимаг Антонидас**, комбинируйте его с **Ученицей чародея**, чтобы заполнить руку **Огненными шарами**. Как только сделаете это, обращайтесь внимание на крупные механизмы Воина: он может намагнитить на них **Зиллиакса** и восстановить много здоровья, так что вы не перебьете его **Огненными шарами**.



Зефрис Паладин — секреты противника не так опасны сами по себе, но лучше не активируйте их до хода с Поджигателем. Эту угрозу можно ставить в темп, если вы зачистите стол и защититесь от **Серебряного клинка**. Не обыгрывайте **Зефриса Великого**: часто Паладин не сможет держать его в руке слишком долго в руке для ответа на Поджигателя. У Паладина мало исцеления, так что добить его можно в течение нескольких ходов.

Холи Паладин — готовьтесь к ОТК-комбинации на 30 урона, иначе перебить исцеление и ремувалы противника будет сложно. Успевайте сыграть комбинацию до того, как Паладин защитится **Тайм-аутами!**.

Если этот план на игру не удастся, попробуйте сжечь **Ширваллу лоя-тигрицу** с помощью **Научного проекта**. Сгенерированные **Антимагии** помогут обыграть **Тайм-аут!** и **Гнев небес**, если вы встретились с неопытным Холи Паладином.



Зефрис Охотник — опасен в первую очередь из-за двух секретов. Чтобы обыграть **Плиту-ловушку**, берегите в руке **Зеркальные копии**. А чтобы справиться со **Снайперским выстрелом**, оставьте какое-то незначительное существо вроде **Мага крови Талноса**, **Бананоноса** или **Манасмерча**.

У противника не так много ремувалов, так что **Поджигателя** можно сыграть в темп с **Зеркальными копиями**, если вы сможете убрать со стола все угрозы Охотника. Если активны какие-то секреты, не атакуйте ключевыми существами: их особые эффекты намного важнее характеристик.

Спешите закончить партию до 10 хода, а если она затягивается, не обыгрывайте **Зул'джина** — вы почти наверняка проиграете, если Охотник разыграет этого героя.



Квест Друид — самый сложный матч-ап для Мага с Поджигателем, поэтому действуйте нагло. Не бойтесь ставить **Поджигателя** и **Звездочета Луну** в темп на 3-4 ходах, пока Друид не накопил 5 маны. В этом случае он сможет ответить на 2/4 существо только **Размахом** — на этот риск можно пойти.

Вы сможете победить Друида, если подловите его на отсутствии ответа или быстро переберете колоду. Затягивать партию невыгодно: у Друида много источников брони, исцеления, а также способов «заспамить» стол тяжелыми угрозами, которые не пробьет **Поджигатель**.

Если вы играете с **Малигос Друидом**, можете попробовать сжечь **Малигоса** с помощью **Научного проекта**. После этого победить оппонента можно даже на стадии усталости.



Темпо Разбойник — играет быстро и агрессивно, так что и вам нельзя отставать. Не подставляйте ключевых существ под **Вихлекирку** и **Крючковатый ятаган**. Также Разбойник сможет ответить на эти угрозы **Потрошением** и другими точечными ремувалами. Все равно играйте ключевые угрозы в темп, если теряете контроль над столом — этого вы допустить не можете в любом случае. Ценный ресурс — **Зеркальные**

копии, постарайтесь реализовать это заклинание на максимум: для защиты от оружия Разбойника или своих ключевых угроз.

Н'Зот Разбойник — играет намного медленнее, так что у вас часто будет время для поиска комбинации. Старайтесь закончить партию до 10 хода и выхода Н'Зота. С умом используйте **Зеркальные копии** — против этого Разбойника заклинание так же полезно.

В матч-апе с любым Разбойником полезна **Ледяная стрела**: с ее помощью вы сможете заморозить героя противника и не позволить ему атаковать мощным оружием.



Квест Шаман — играет медленно на старте, так что и вы можете не спешить в первые ходы. Старайтесь как можно быстрее найти комбинацию и разыграть ее, зачистив стол противника. Не обыгрывайте **Ментального техника**, если нашли полную комбинацию и **Зеркальные копии**.

Пока ищете ключевые карты, чистите стол от мелких угроз Шамана: так ему будет сложнее сыграть **Могу-плотореза** в комбинации с **Эволюцией** или **Мутированием**.

До того, как Шаман выполнил свой квест, вы можете рассчитывать на темповых Звездочета Луну или Поджигателя, если зачистите стол. У оппонента не так много способов нанести 4 урона без награды за квест и стола.

Если Шаман заполнил стол, сначала используйте **Кольцо льда**, а после выставляйте всех доступных существ. Квест Шаман не сможет ответить на Поджигателя и **Ученицу чародея** без места на столе.

Эволв Шаман — намного быстрее и темповее, то есть и Маг должен действовать смелее. Не позволяйте противнику уверенно закрепиться на столе, поскольку к 5 ходу он уже может закончить партию. Даже если Шаман не найдет **Жажду крови**, на столе будет слишком много здоровья, так что комбинация с Поджигателем не сделает многое.

Старайтесь подловить Эволв Шамана на ходах с перегрузкой: в них лучше всего ставить Поджигателя или Звездочета Луну в темп. Существенно увеличат шансы на выживание этих угроз **Зеркальные копии**.



Зеркальный матч-ап — обычно Маги ищут все части комбинации, но если все плохо, в руке нет добора и вы начали без Монетки — рискуйте и ставьте ключевые угрозы в темп. У Мага нет очевидного ответа на 2/4 существо, часто он сможет ответить только комбинацией из нескольких карт, а это маловероятно. Если это возможно, не играйте

Научный проект до хода с Поджигателем, так как вы поможете противнику больше, чем себе.

Рено Маг — основная комбинация сильна в этом матч-апе, особенно если вы сделаете так, чтобы только некоторые карты смогли зачистить ваш стол после нее. Например, полезно выставить столько существ, чтобы **Реликвиевед Рено** не зачистил все, а ответом стала только единственная копия **Волны огня** — не всегда она будет в руке.

Это медленный матч-ап, так что вы часто сможете повернуть мощные комбинации с Императором Тауриссаном и **Архимагом Антонидасом**.



Н'Зот Жрец — главная проблема этого матч-апа — **Убедительный лазутчик**. Если Жрец найдет эту угрозу рано, не убивайте ее и ищите **Зеркальные копии**. Только так вы сможете удачно повернуть комбинацию. Старайтесь закончить партию до 9-10 ходов, так как после Жрец поставит на стол слишком много характеристик, так что вы не пробьете его.

Вы можете реализовать комбинацию **Архимага Антонидаса** и дешевых заклинаний, но Жрец часто сможет убить вас раньше своими тяжелыми угрозами, чем вы его **Огненными шарами**. И все же, если все карты зашли и Жрец не нашел ключевые тяжелые угрозы, попытаться стоит.

Не бойтесь рано играть **Манасмерч**, чтобы найти **Превращение** — это заклинание станет хорошей заявкой на победу.

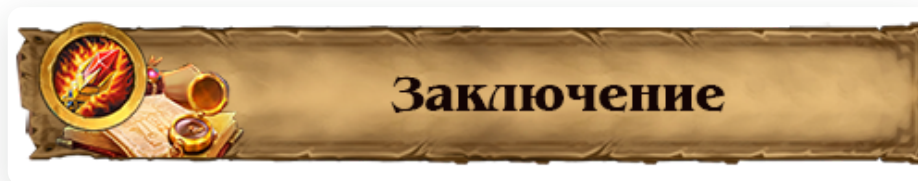
Комбо Жрец — цель Мага в этом матч-апе — как можно раньше зацепиться за стол с помощью Поджигателя или **Ученицы чародея** и не позволять Жрецу диктовать размены и атаковать. Любая ваша угроза в относительной безопасности за провокациями или без угроз на половине Жреца. Да, есть **Немота** и комбинации с **Яростным пиромантом**, но они редки и обыгрывать их не стоит.



Н'Зот Чернокнижник — может начать темпово, но все же даст вам достаточно времени для поиска полной комбинации. Необязательно убивать Чернокнижника с комбинацией, даже если вы полностью зачистите стол, оппоненту будет сложно вернуться в игру: особенно если вы призовете больше существ с помощью **Зеркальных копий**, обыграв **Кару огненную**. К 7 ходу у Чернокнижника также появится **Лорд Годфри**: вы сможете обыграть его, если баффните Поджигателя Бананом.

Старайтесь закончить партию до 10 хода, если на половине противника умерло много предсмертных хрипов. Со Н'Зотом вы справитесь, только если найдете много взрывного урона или Головоломку Йогг-Сарона.

[к оглавлению](#)



Маг с Поджигателем — одна из самых сложных, если не самая сложная колода в мете Спасителей Ульдума. Ее статистические показатели не впечатляют и даже отпугивают, но свои фанаты у Мага есть. Это необычная, авантюрная и многогранная колода, доступная каждому. Поиграть ей стоит любому, но начинать лучше с «солнышка» или кратных пяти рангов.

Хотите познакомиться с геймплеем Мага с Поджигателем наглядно, загляните на [стрим Arxvoid](#). Он играет не только этой колодой, но и своей сборкой Рено Мага.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!