

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Рено Маг Спасители Ульдума. Гайд по архетипу.

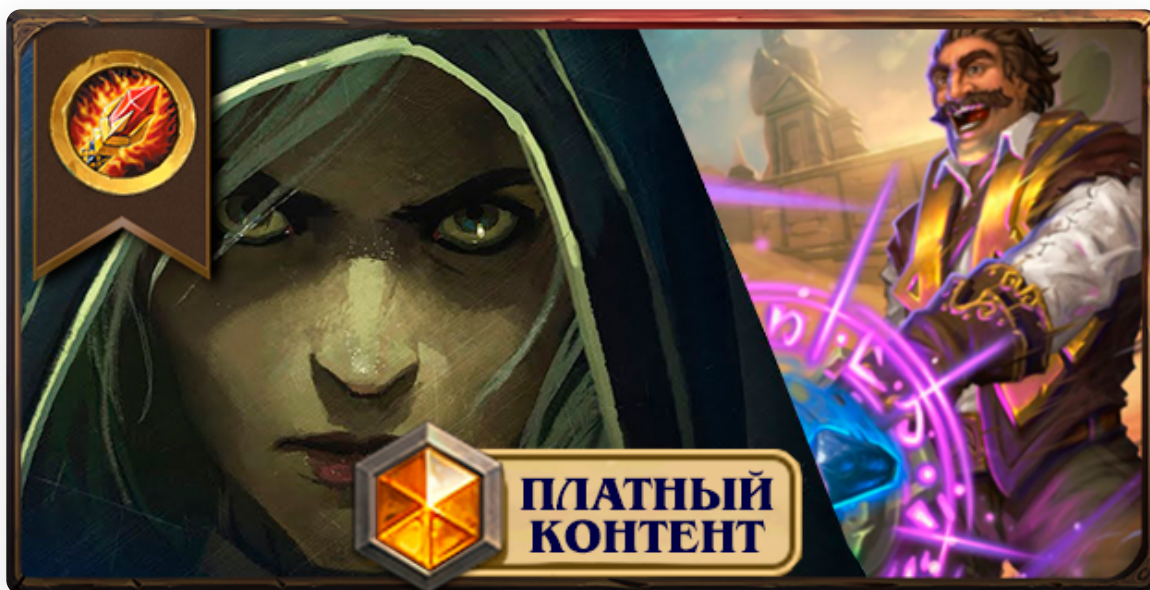
11.08.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Рено Маг Спасители Ульдума

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Рено Маг — один из лучших архетипов Мага в Спасителях Ульдума. Почти все колоды класса построены вокруг тяжелых существ и [Микрогалактики Луны](#). Рено Маг — не исключение.

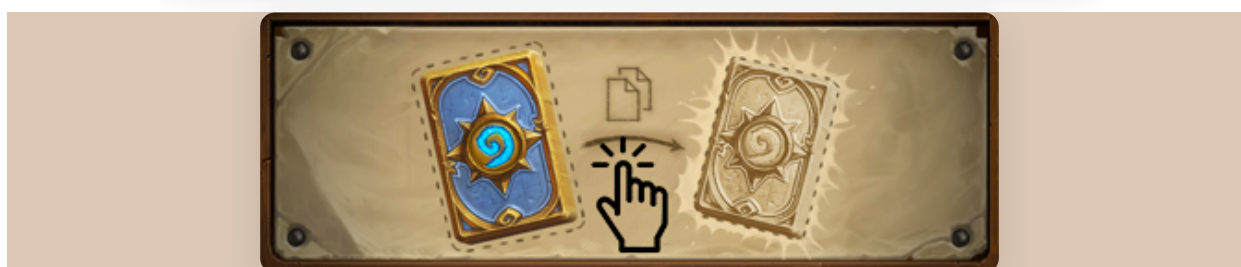
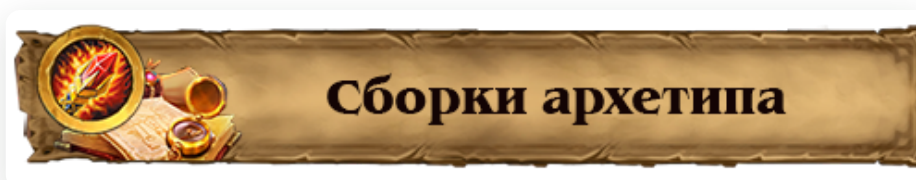
Архетип жертвует стабильностью ради мощных боевых кличей [Реликвиеведа Рено](#) и [Зефриса Великого](#), и чаще всего это оправданная цена. Рено Маг отлично справляется с большинством популярных колод меты: Квест Шаманом, Квест Друидом, Квест Разбойником, Мурлок Паладином, Зоолоком, всеми Жрецами. Контроль Воин — равный матч-ап, но совсем не безнадежный.

Среди опасных противников Рено Мага можно выделить Охотников с взрывным уроном, Темпо Разбойника и Секрет Мага. Однако эти колоды встречаются намного реже предыдущих.

Вы можете больше узнать о расстановке сил в текущей мете Спасителей Ульдума из [нового мета-отчета](#).

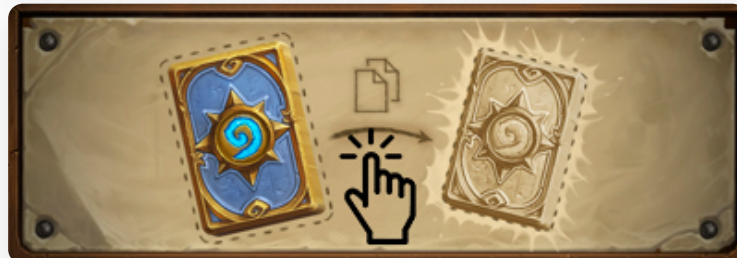
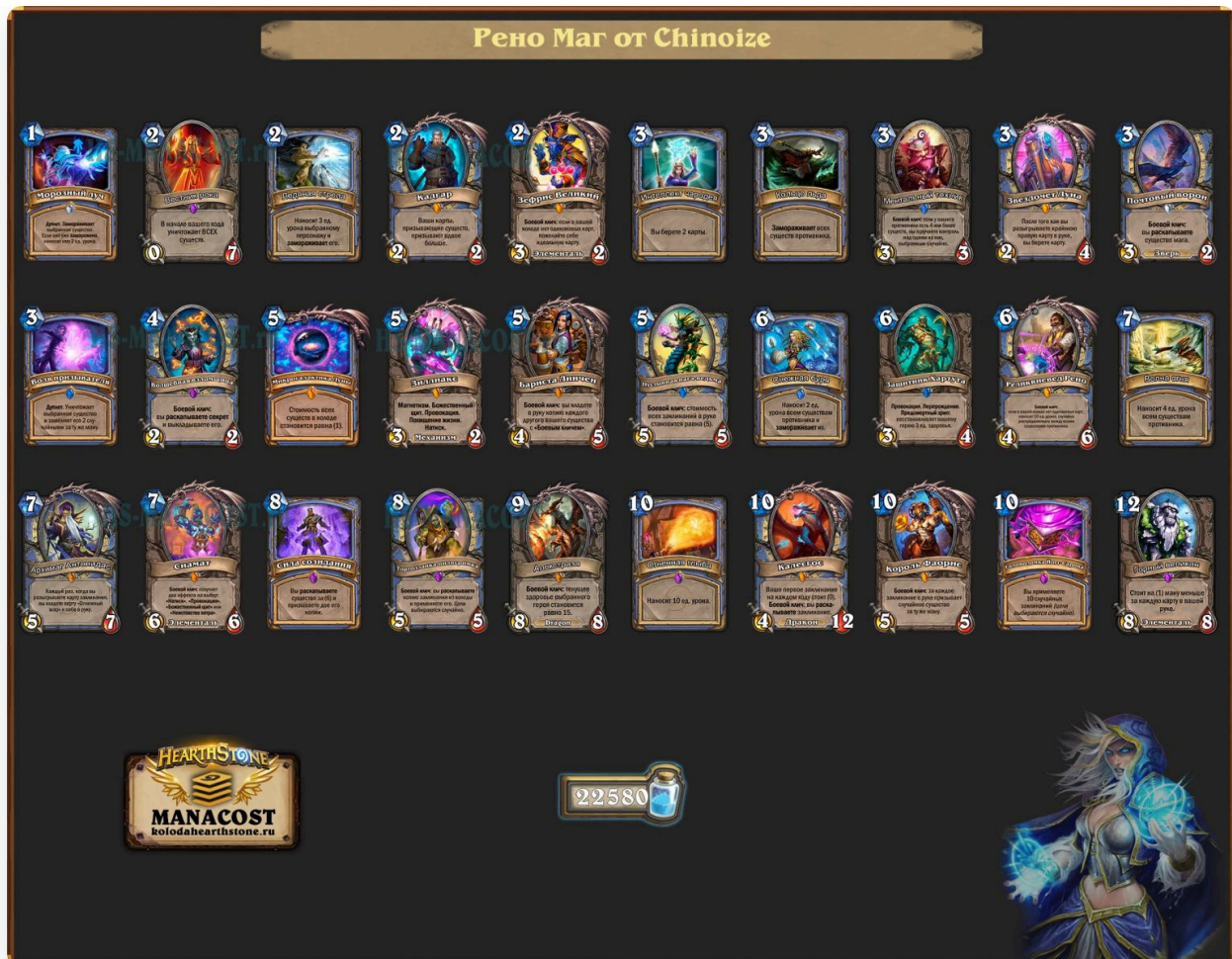
В гайде вы найдете актуальные сборки Рено Мага, узнаете все об опциональных картах и муллигане, а также научитесь играть против популярных оппонентов Спасителей Ульдума.


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. Как играть против контроля
11. Как играть против агро
12. [- Как играть Зефриса Великого](#)
13. [Все о случайных эффектах](#)
14. Матч-апы
15. Заключение




Рено Маг от Архvoid



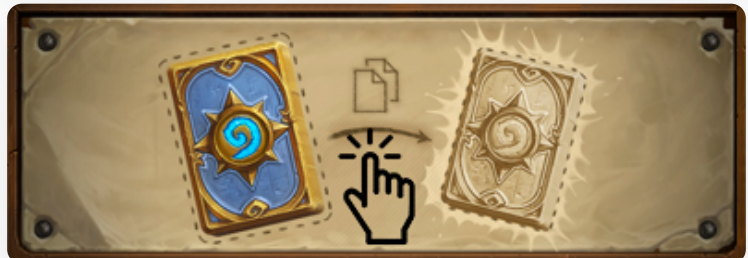
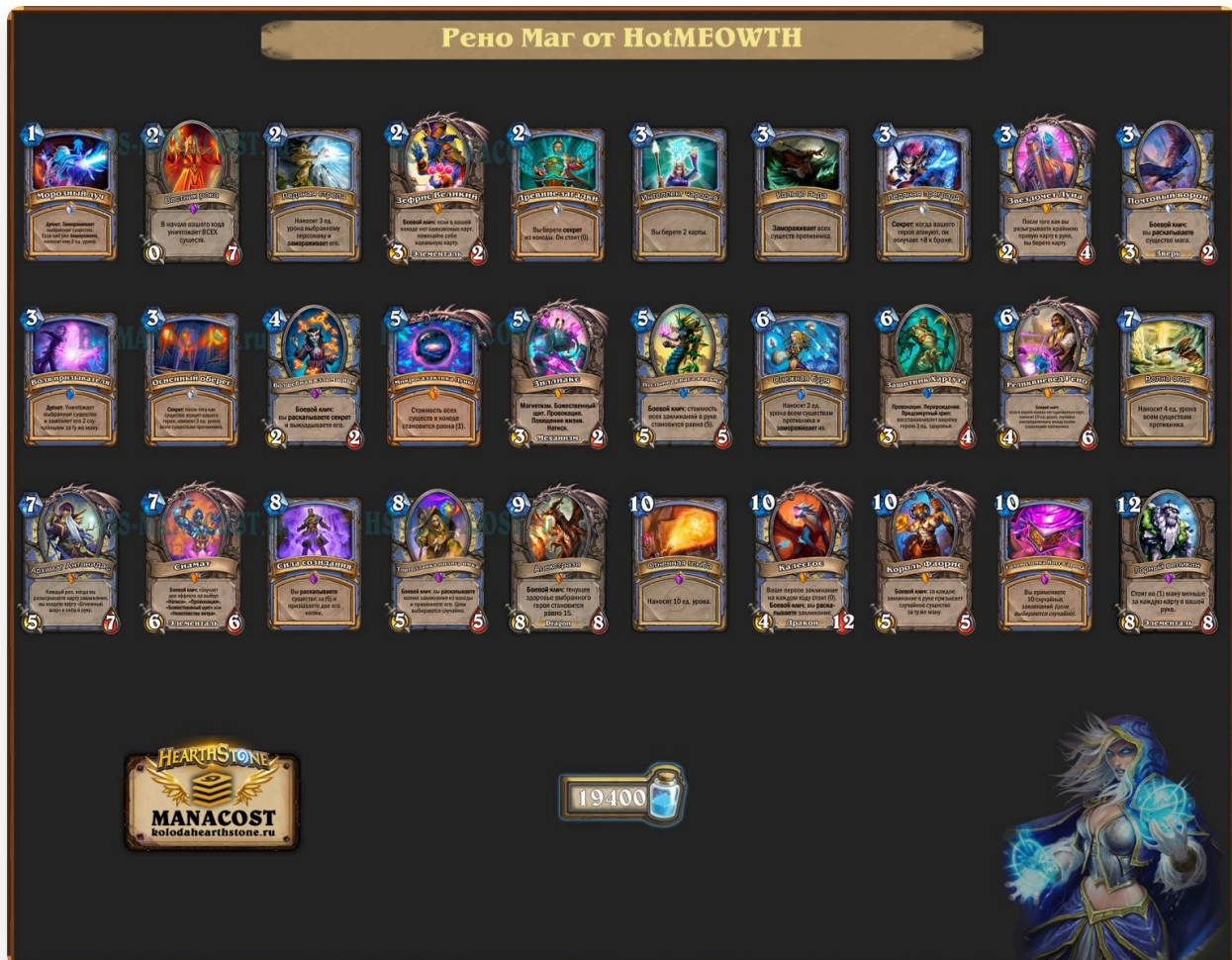


 Фокус, Огненный оберег, Вульпера-плутовка, Превращение, КЛНК-КЛ4К, Сумеречный дракон, Астромантка

 Кадгар, Ментальный техник, Пустынная нага-ведьма, Защитник Хартута, Сиамат, Огненная глыба, Король Фаорис

Ментальный техник — опция против темповых колод и других Магов. Кадгар поможет выгоднее реализовать Волю призывателя и Силу созидания, а Пустынная нага-ведьма удешевит ваши тяжелые заклинания. Король Фаорис — отличная карта в медленных матч-апах, если в вашей руке есть Огненная глыба, Головоломка Йогг-Сарона, Сила созидания и другие. Огненная глыба — редкое заклинание, которое мало кто будет обыгрывать. Защитник Хартута — источник исцеления, которого так не хватает Магу. Игрок взял Легенду этим Рено Магом со счетом 34-7.

Рено Маг от HotMEOWTH топ-5 легенды

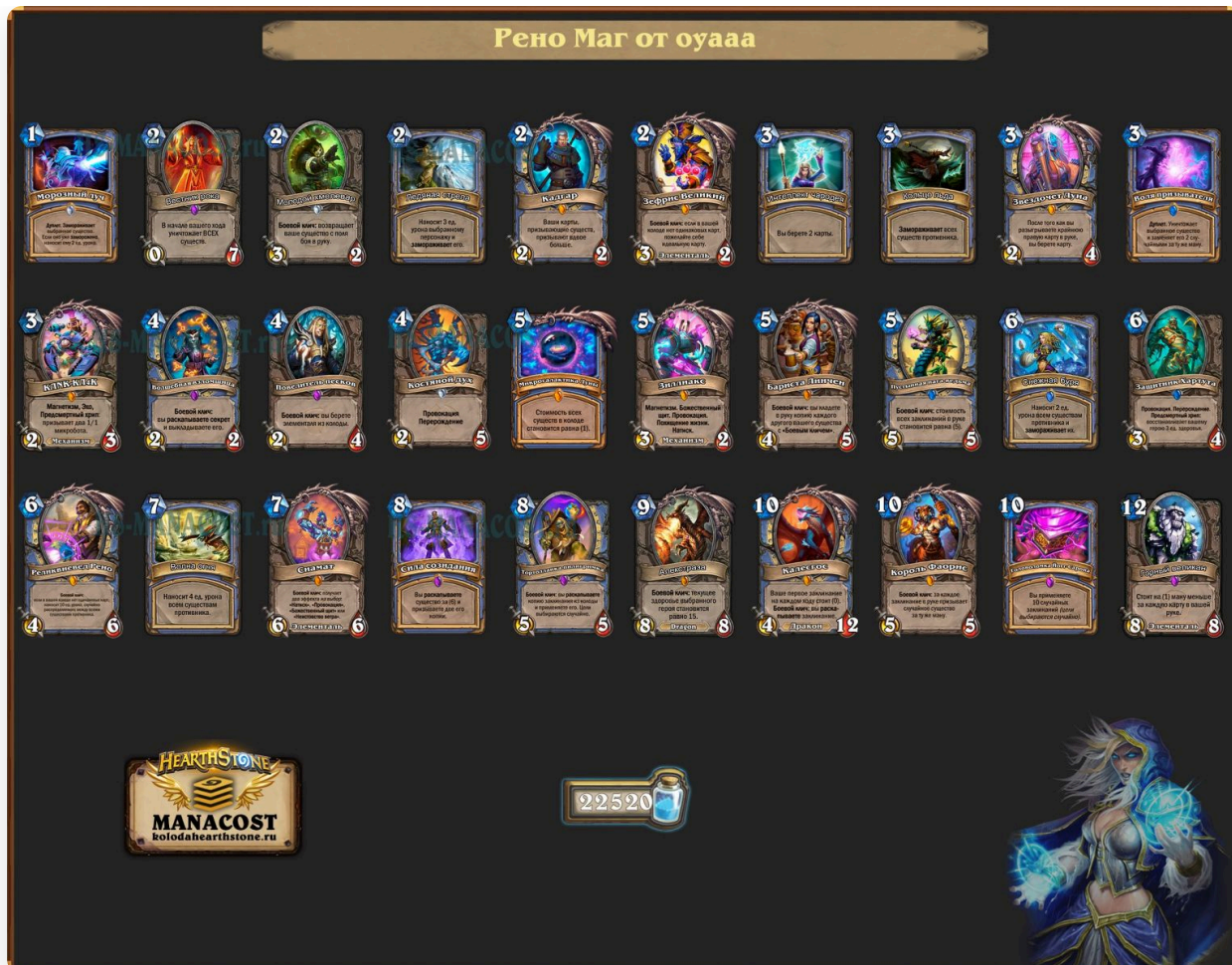



**-** Фокус, КЛНК-КЛ4К, Вульпера-плутовка, Превращение, Сумеречный дракон, Бариста Линчен, Астромантка


**+** Древние загадки, Ледяная преграда, Пустынная нага-ведьма, Защитник Хартута, Сиамат, Огненная глыба, Король Фаорис

- Сборка напоминает предыдущую, но обращается также к синергиям с секретами. HotMEOWTH добавляет Ледяную преграду и Огненный оберег для защиты от агро колод, а Древние загадки помогут перебрать колоду и найти нужный.

Рено Маг от оуаа top 6

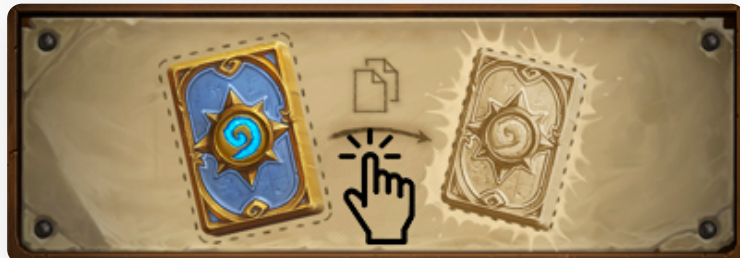
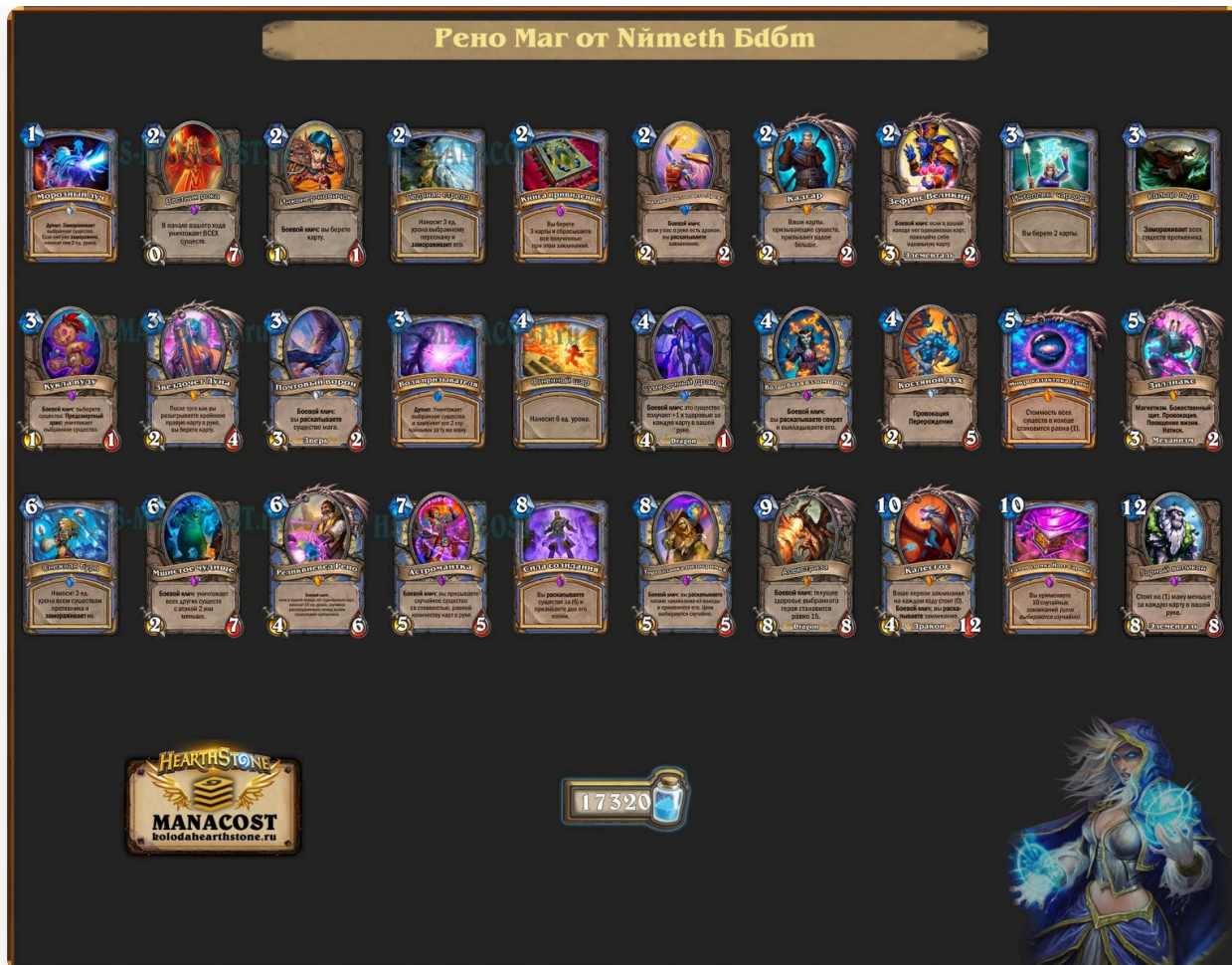


 Фокус, Почтовый ворон, Огненный оберег, Вульпера-плутовка, Превращение, Сумеречный дракон, Архимаг Антонидас, Астромантка

 Молодой хмелевар, Кадгар, Повелитель песков, Костяной дух, Пустынная нага-ведьма, Защитник Хартута, Сиамат, Король Фаорис

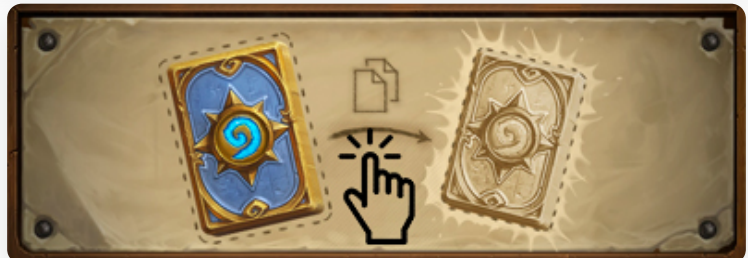
Молодой хмелевар — опция для медленных матч-апов, в которых вы захотите максимально выгодно реализовать все боевые кличи. В агро матч-апах можно возвращать в руку Реликвиеведа Рено или даже ставить в темп.

Рено Маг от Németh Ádám



- Фокус, Вульпера-плутовка, КЛНК-КЛ4К, Огненный оберег, Превращение, Бариста Линчен, Архимег Антонидас, Волна огня
- + Инженер-новичок, Книга привидений, Знахарка Пылающего Древа, Кадгар, Кукла вуду, Огненный шар, Костяной дух, Мшистое чудище
- Рено Маг с синергией драконов. Мшистое чудище — хороший ответ на Озорную изобретательницу Квест Шамана и другие агро колоды.

Квест Рено Маг от J4CKIE



- Звездочет Луна, Микрогалактика Луны, Воля призывателя, Сумеречный дракон, Волшебная взломщица, Зиллиакс, Бариста Линчен, Астромантка, Горный великан
- + Разорение Небесного храма, Археолог на задании, Древние загадки, Ледяная преграда, Повелитель песков, Маг Похитителей Солнца, Взрывная волна, Защитник Хартута, Сиамат, Король Фаорис

Забавная версия Квест Рено Мага от известного любителя фан колод J4CKIE. Колода больше похожа на так называемого Казино Мага, у которого много случайных эффектов. Квест вам вряд ли удастся выполнить рано, поэтому геймплей не сильно будет отличаться от предыдущих сборок Рено Мага.

[К оглавлению](#)

# Вопросы декбилдинга

## Основа колоды

Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.



Несмотря на то, что колоды без дубликатов могут вмещать в себя много разных опций, основа Рено Мага довольно обширна.

Это всегда Реликвиевед Рено, Зерфрис Великий, Микрогалактика Луны, замораживающие эффекты + Вестник рока, а также много тяжелых угроз, среди которых Калесгос, Алекстраза, Тортолланка-пилигримка, Архимед Антонида и другие. Иногда набор существ может немного меняться, но не принципиально. Почти всегда присутствует Воля призвателя и Горный великан, хотя в колоде Рено Мага они не такие неразрывные.

Основу часто дополняют секретами, КЛНК-КЛ4Ком, Кадгаром. Подробнее о технических и опциональных картах читайте далее.

## Опциональные и технические карты

**Кадгар** — больше полезен в медленных матч-апах, помогает создавать более мощные волны угроз. В быстрых тоже силен, если вы призываете с его помощью темповых существ и провокации. Синергирует с **Волей призывателя**, **Силой созидания**, **Астроманткой**, **Королем Фаорисом**.

**Антимагия** — универсальная опция, отличная техническая карта против Мурлок Паладина. Не так популярна в сборках Рено Мага, потому что вы часто найдете **Антимагию с Волшебной взломщицы**. Полезна в большинстве медленных матч-апов. Не играйте, если противник не отдал Монетку.

**Ледяная преграда + Огненный оберег** — анти-агро опции, обычно используются вместе. **Огненный оберег** — еще одно AoE, которое так необходимо Магу в агро матч-апах. **Ледяная преграда** — все равно что источник исцеления. В сборки с секретами также иногда добавляют **Древние загадки**. Но карта будет плохим “топдеком”, если вы найдете ее после секретов.

**Пустынная нага-ведьма** — медленная опция, в агро матч-апах будет не очень эффективна, но может помочь, если вы удешевите **Волну огня** или **Снежную бурю**. Еще очень весело играть **Головоломку Йогг-Сарона** за 5 маны.

**Астромантка** — хорошая опция против Контроль Воина и других медленных противников. Синергирует с **Кадгаром**. Хорошая цель для **Воли призывателя**.

**Огненная глыба** — анти-контроль опция, добавьте в колоду с **Пустынной нагой-ведьмой** или **Королем Фаорисом**. Опасно, но весело играть с **Тортолланки-пилигримки**.

**Служитель боли** — чаще полезен в медленных матч-апах, чем в быстрых. Можно “пинговать” в него самостоятельно. Хорошо разменивается с Прихвостнями и мелкими угрозами Квест Шамана.



**Вульпера-плутовка** — опция для раскопки дополнительных ресурсов, пригодится в разных матч-апах. Можно копировать Баристой Линчен.

**Ментальный техник** — силен в агро и темпо матч-апах, а также в “миррорах”. Непопулярная опция, поэтому противника можно поймать в эту ловушку. Мало кто будет его обыгрывать.

**Повелитель песков** — берите, если хотите найти **Горного великана** или **Зефриса Великого**. Помогает перебирать колоду. Силен в медленных поединках.

**Маг Похитителей Солнца** — хороший ход против темповых колод и финишер в медленных матч-апах. Будет бесполезен, если в руку не зайдут тяжелые заклинания. Редкая опция.

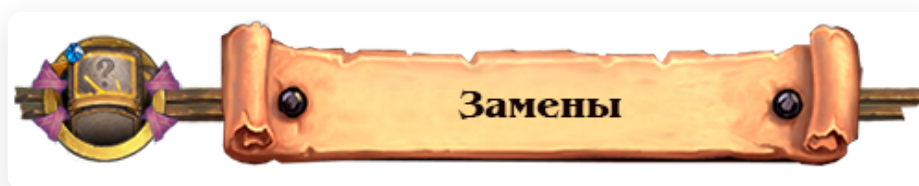
**Бариста Линчен** — популярна в Рено Маге, особенно полезна против медленных колод. Возвращайте в руку **Зефриса Великого**, **Реликвиоведа Рено**, **Ментального техника**, **Почтового ворона** и другие хорошие боевые кличи.

**Защитник Хартута** — возьмите, если часто встречаете агро колоды и устали от нехватки исцеления. Провокация + перерождение + двойной “отхил” — это неплохие эффекты, которые с лихвой компенсируют дороговизну существа.


**Сиамат** — универсальная опция, поможет разменяться с сильными угрозами, если выбрать натиск и неистовство ветра. Защитит, если взять провокацию и божественный щит.


**Король Фаорис** — хорошая финальная волна в медленном поединке. В быстрых матч-апах не очень силен, если не призывает существ с хорошим эффектом. Часто вы будете призывать существ за 6, 7, 8 и 10 ман. При этом не обязательно рассчитывать на полный стол, даже с одним заклинанием в руке можно ставить **Короля Фаориса**.


[к оглавлению](#)



Рено Маг — очень дорогая колода, которая вряд ли подойдет новичкам и игрокам с небольшой коллекцией. Его, как и все архетипы, можно удешевить, но дешевле 10 тысяч пыли вы колоду вряд ли соберете. Если вы только начинаете играть, обратитесь к более бюджетным агрессивным сборкам (**Зоолок**, **Мидрейндж Охотник** и другие). Читайте далее, как заменить самые дорогие карты и собрать максимально бюджетного Рено Мага.

 **Зефрис Великий** и **Реликвиовед Рено** — незаменимые карты. Не собирайте колоду без них.

 **Горный великан**, **Зиллиакс** и **Алекстраза** — тоже рекомендуется создать. Эти карты есть у большинства игроков, поэтому они включены в бюджетную сборку. Даже если их у вас нет, не бойтесь тратить на них пыль. Без **Горного великана** теоретически можно обойтись, так как это не ключевая карта архетипа, но не избавляйтесь от всех тяжелых угроз.

 **Микрогалактика Луны** и **Звездочет Луна** — на первый порох можно обойтись без них, хотя без **Микрогалактики** будет тяжело бороться с **Воинами**. Добавьте больше тяжелых опций для поздней игры, возьмите **Астромантку**, **Силу созидания** и другие. Даже без **Микрогалактики Луны** они сильны, если речь идет о контроле матч-апе.



*Вестник рока* — можно, но нежелательно обходиться без него. Если у вас нет на него пыли, добавьте больше анти-агро опций: *Огненный оберег*, *Ледяную преграду*, *Ментального техника* и другие.



*Архимаг Антонидас* и *Калесгос* — можно заменить любой тяжелой опцией из предыдущего подраздела. Из этих двух в первую очередь создайте *Калесгоса*.



*Тортолланка-пилигримка* и *Головоломка Йогг-Сарона* — мощные темповые инструменты, которые помогут перевернуть ход партии и спасти в тяжелой ситуации. Лучше всего создать.



*Сиамат*, *Король Фаорис* и *Бариста Линчен* — необязательные опции.



Максимально бюджетный Рено Маг

**Максимально бюджетный Рено Маг**




Максимально бюджетный Рено Маг все равно выглядит дорого. Отсутствие [Микрогалактики Луны](#), [Звездочета Луны](#), [Архимага Антонидаса](#) и [Калесгоса](#) делает колоду уязвимой в контроле матч-апах, поэтому здесь присутствуют [Огненная глыба](#), [Астромантка](#) и [Сила созидания](#). В любом случае это дешевле легендарных карт.







В первую очередь создайте [Микрогалактику Луны](#) и [Звездочета Луны](#). Затем можно обратиться к [Калесгосу](#) и [Архимагу Антонидасу](#). После этой четверки создавайте другие опции.

Не удивляйтесь дороговизне Мага: эта колода изначально не предназначена для новичков, и 10 тысяч пыли — это действительно бюджетная опция, если речь идет о колоде за 20 тысяч.

[к оглавлению](#)



Муллиган Рено Мага нельзя назвать простым, хотя некоторые карты вы будете искать всегда. Для начала несколько общих советов по сбросу карт.

-  *Не оставляйте всегда [Горного великана](#): это не ключевая карта, и комбинации с [Волей призывателя](#) у вас не всегда будут проходить.*
-  *Не оставляйте [Горного великана](#) против агро: это не ключевая карта, и комбинации с [Волей призывателя](#) у вас не всегда будут проходить.*
-  *[Зефриса Великого](#) оставляйте всегда*
-  *[Реликвиоведа Рено](#) оставляйте всегда*
-  *Самые популярные карты на муллигане — [Микрогалактика Луны](#), [Интеллект чародея](#), [Зефрис Великий](#), [Почтовый ворон](#). Они остаются почти всегда.*
-  *Оставляйте [Вестника рока](#) в агро матч-апах.*



**Воин:** Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Почтовый ворон. С Монеткой — Звездочет Луна, Зефрис Великий. С хорошей рукой — Горный великан, Воля призывателя, Волшебная взломщица.

**Паладин:** Микрогалактика Луны, Вестник рока, Зефрис Великий, Почтовый ворон, Ледяная стрела, Ментальный техник (если есть), Реликвиевед Рено. С хорошей рукой — Горный великан, Снежная буря, Морозный луч.

**Охотник:** Микрогалактика Луны, Почтовый ворон, Звездочет Луна, Зефрис Великий, Вестник рока, Ледяная стрела. С Монеткой — Волшебная взломщица. С хорошей рукой — Реликвиевед Рено.

**Друид:** Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Горный великан, Почтовый ворон. С хорошей рукой — Реликвиевед Рено.

**Разбойник:** Микрогалактика Луны, Ледяная стрела, Почтовый ворон, Интеллект чародея, Вестник рока, Зефрис Великий. С хорошей рукой — Волшебная взломщица, Реликвиевед Рено.

**Шаман:** Микрогалактика Луны, Вестник рока, Зефрис Великий, Звездочет Луна, Реликвиевед Рено.

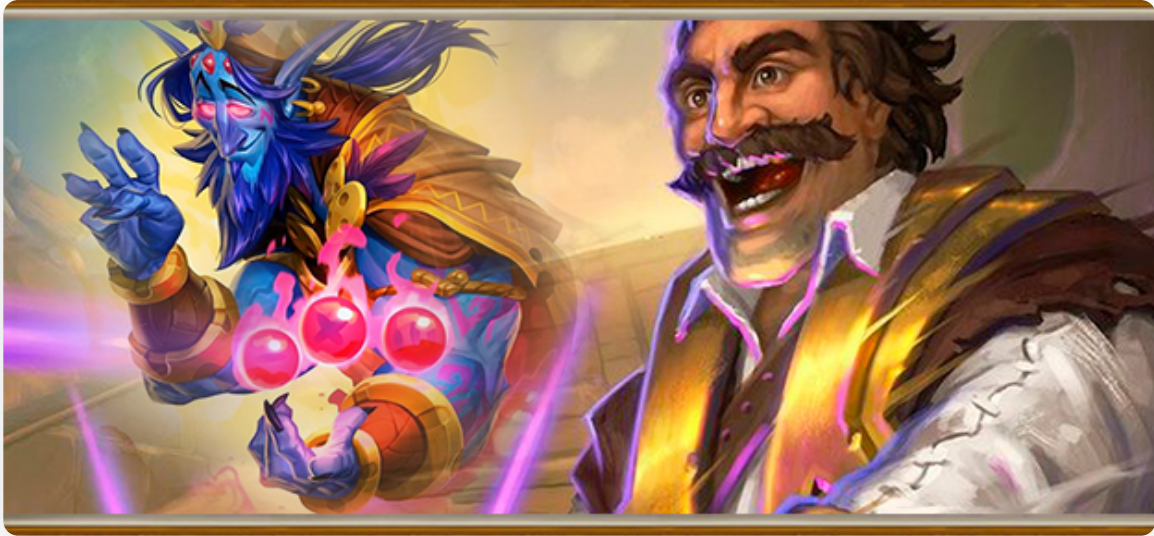
**Маг:** Микрогалактика Луны, Почтовый ворон, Звездочет Луна, Интеллект чародея, Зефрис Великий. С хорошей рукой — Горный великан, Воля призывателя.

**Жрец:** Микрогалактика Луны, Зефрис Великий, Вестник рока, Интеллект чародея, Волшебная взломщица, Почтовый ворон. С хорошей рукой — Горный великан, Ледяная стрела.

**Чернокнижник:** Микрогалактика Луны, Вестник рока, Огненный оберег, Ледяная стрела, Ментальный техник (если есть), Зефрис Великий. С хорошей рукой — Горный великан + Воля призывателя.

[к оглавлению](#)





## Суть архетипа

Рено Маг — это колода, которая отказывается от вторых копий карт ради мощных боевых кличей **Реликвиеведа Рено** и **Зефриса Великого**. Рено Мага можно назвать мидрейндж колодой с элементами контроля: у него много оборонительных инструментов и тяжелых существ. Первые помогают в агро матч-апах, вторые — в медленных. Рено Маг похож на **Спелл Мага Возмездия теней**, но ему тяжелее проворачивать такие же безумные комбинации.

Проблема Мага в том, что он жертвует стабильностью: он с меньшей вероятностью получит нужные карты, чем обычные архетипы с дубликатами. Рено Маг уже не может дважды сыграть **Горного великана** и **Волю призывателя**, поэтому полагаться на какие-то единичные комбинации не приходится.

Маг силен против агро колод без взрывного урона и против медленных колод без предсмертных хрипов. Он легко справляется с **Квест Шаманом**, **Зоолоком**, **Квест Друидом**, **Квест Разбойником**. Тяжело даются **Секрет Охотник** (заклятый враг Джайны), **Секрет Маг**, **Бомб Воин**. С **Контроль Воином** Маг играет на равных: многое зависит от того, найдет ли **Гаррош** все свои ремувалы. Подробнее об этом читайте в разделе “матч-апы”.

У Мага есть ряд связок, на которые он рассчитывает в первую очередь.



**Вестник рока + заморозки** — отличный способ зачистить вражеский стол. Если у противника нет немоты и сильных ремувалов, убрать угрозу 0/7 будет непросто.



**Тортолланка-пилигримка + полезное заклинание** — вы разыгрываете копию заклинания, при этом само оно остается в колоде и будет доступно после. Часто вы будете играть через нее **Головоломку Йогг-Сарона**.



**Архимаг Антонидас + дешевые заклинания** — источник **Огненных шаров**, которые помогут вам добивать противника и дадут шанс, если борьба за стол будет упущена.

**Горный великан + Воля призывателя** — классическая связка для современного Мага, которой не пренебрегает ни один архетип. Тем не менее, **Волю призывателя** можно



играть не только на великана, но и других дорогих существ с низкими характеристиками.



**Микрогалактика Луны и Звездочет Луна** — вы совершите большой темповый скачок, если примените заклинание, а затем прокрутите колоду **Звездочетом Луной**. Вы наверняка получите много тяжелых существ за 1 ману и создадите большой и опасный для противника стол. Это важная комбинация, старайтесь не забывать о ней.



**Пустынная нага-ведьма + дорогие заклинания** — сильна, если вы удешевляете **Головоломку Йогг-Сарона**, **Огненную глыбу**, **Волну огня** и другие.



**Головоломка Йогг-Сарона** — отдельный вид комбо, который может кардинально изменить ситуацию на столе. Головоломка чаще все-таки играет вам на руку, чем расстраивает планы.



**Комбинации с Алекстразой** — вы можете накопить в руке **Огненные шары**, поставить **Алекстразу** за 1 маны и добить оппонента за 2 хода. Вы можете накопить внушительный стол, затем разыграть дракона и добить соперника существами. Даже если у противника полное здоровье и до летала вроде бы далеко, он все равно вынужден обыгрывать такие варианты.



**Кадгар + призыв существ** — **Кадгар** синергирует с **Волей призывателя**, **Астроманткой**, **Силой созидания** и даже **КЛНК-КЛ4Ком**. Подобные связки всегда создают внушительное присутствие на столе.



**Бариста Линчен + мощные боевые кличи** — вы часто захотите вернуть **Зефриса Великого**, но это не единственная цель: в темповых матч-апах копируйте темповых существ, которые меняют ситуацию на столе (**Реликвиевед Рено**, **Ментальный техник**), а в медленных — генераторов ресурсов и тяжелых существ (**Король Фаорис**, **Почтовый ворон**).

У Рено Мага есть несколько способов победы: это неоднозначная колода, и вам часто даже придется менять планы в течение одного матча. Вы планировали победить со стола — но пришлось полагаться на взрывной урон. Вы хотели сыграть **Волю призывателя** на **Горного великана**, но оказалось, что лучшая цель — **Астромантка**. Рено Маг и сложен тем, что не предполагает шаблонного поведения. Это усугубляется и отсутствием дубликатов: вам сложнее рассчитывать на “топдеки” и приходится придумывать что-то на ходу.

О том, как побеждать разных соперников, читайте далее.

[к оглавлению](#)



## Как играть против контроля

В контроль матч-апах вы берете на себя роль нападающего и пытаетесь задавить соперника тяжелыми угрозами, комбинациями, **Огненными шарами** и проч. Помните, что выгода у вас ограничена и ее не так много, поэтому не бросайтесь в омут с головой. Распределяйте угрозы правильно, не подставляйтесь под ремувалы, не теряйте ключевых существ. Вам может просто не хватить карт, несмотря на то, что поздних угроз у вас много. Поэтому Маг уступает Контроль Воину статистически: у того слишком много ответов, и играть против него слишком напористо — ошибка. Терять стол в контроль матч-апе опасно, потому что вы можете не вернуть преимущество. Не торопитесь и старайтесь извлечь выгоду из каждой карты.

Сохраняйте ремувалы на ключевые угрозы соперника. **Превращение** отдавайте с мощных существ с баффами и предсмертным хрипом. Эффекты заморозки можно играть, если у соперника стоит даже одно опасное существо. В этом случае можно сыграть и **Вестника рока**. Заморозка также помогает сдерживать оппонента, когда вы пытаетесь добить его взрывным уроном. Вы морозите стол и забываете об угрозах соперника, направляя всю мощь в его героя. Это актуально, когда вы “сетапите летал” или когда вы потеряли стол и другого способа победить у вас нет. Замораживать стол также полезно, чтобы защитить угрозы от разменов. Под замороженным столом приятнее играть связки с **Волей призывателя**: пока существа противника “спят”, вы раскручиваете заклинание, создаете присутствие на столе, а на следующем ходу можете атаковать или даже убить соперника, например, поставив **Алекстразу**.

Старайтесь реализовать Баристу Линчен. Возвращайте в руку что-то темповое и мощное: **Зеффриса Великого**, **Астромантку**, **Почтового ворона**, **Короля Фаориса** — действуйте по ситуации.

**Головоломка Йогг-Сарона** полезна и в медленных матч-апах. Опять же, не обязательно ждать какой-то безысходной ситуации: можно сыграть в темп, чтобы посмотреть, что получится. Конечно, если у вас все складывается очень хорошо и вы близки к победе, то лучше не рисковать и не играть Головоломку. Но в середине партии, когда положение равное и ничего не ясно, заклинание может вам помочь, и сыграть его чаще правильнее, чем не делать этого.

Помните о ремувалах оппонентов, старайтесь обыгрывать их. После того, как выйдет хотя бы одна копия, можно играть чуть смелее, не обыгрывая вторую. Старайтесь истощить его руку, выманивая ответы на волны тяжелых угроз. Стремитесь к тому, чтобы большие существа пережили ход соперника (пусть не все): вы сможете сыграть [Алекстразу](#) и добить его в течение 1-2 ходов или даже сделать это без дракона.

Если продавить со стола не получилось, и соперник нашел ответы на все, положитесь на [Архимага Антонидаса](#). Не играйте его в темп в контроль матч-апах, старайтесь скомбинировать с 2-3 дешевыми заклинаниями ([Морозный луч](#), [Фокус](#), [Монетка](#)), чтобы получить максимум [Огненных шаров](#) с гарантией. А если [Архимаг Антонидас](#) переживет ход соперника, это почти наверняка победа.

[к оглавлению](#)



## Как играть против агро

Как известно, в агро матч-апе борьба за стол — это всё. Старайтесь держать стол противника под контролем всем, чем можете. В этом помогают размены, темповые ходы и базовая сила героя. Не торопитесь отдавать AoE ремувалы, если других вариантов нет. Все-таки у вас в колоде — только по одной копии каждого, а рассчитывать на генерацию дополнительных рискованно.

[Реликвиевед Рено](#) — мощнейший темповый инструмент в любом агро матч-апе. Недаром ради него Джайна отказывается от дубликатов. Вспомните [Взрывчаткобота](#) и сравните его с легендаркой Мага. Механизм Воина никто не назовет слабым, хотя он бьет по своим, наносит в два раза меньше урона и игнорирует механизмы. [Реликвиевед Рено](#) лучше во всем, разве что стоит на 1 ману дороже. Старайтесь подгадать для [Реликвиеведа Рено](#) лучший момент, чтобы противнику было тяжело вернуться в игру после этого. Помните, что во время эффекта Рено не срабатывают предсмертные хрипы. Если вы убьете им [КЛНК-КЛ4Ка](#), то механизмы 1/1 появятся после боевого клича Рено.

[Вестника рока](#) не обязательно держать в руке ради синергий с заморозками. Делайте так, если вы точно знаете, что у противника будет полный стол существ, с которым придется как-то бороться (Приманка для рыб у Паладина). Часто 0/7 угрозу можно ставить в темп на 2 ходу, чтобы избавиться от 1 дропа и не дать выставить следующие. Но это в случае, если противник играет очень темпово, и ему важна кривая маны: так вы

серьезно замедлите его. Если же вы играете против Квест Шамана, который на третий ход может поставить трех Прихвостней, то [Вестника рока](#) можно и придержать.

[Вестника рока](#) полезно ставить и перед ключевыми ходами оппонента. Это можно сделать после того, как Паладин сыграет [Призматическую линзу](#), чтобы предотвратить выход Приманки для рыб. Но в этом случае будьте готовы занять позиции и взять инициативу: если вы просто отсрочите ключевой ход соперника, это не очень поможет вам.

Ставить угрозы в темп — правильная стратегия в агро матч-апах. Не бойтесь играть карты, даже если обычно они предназначены для каких-то связок. Попробуйте не умереть и дожить до своих тяжелых существ и [Головоломки Йогг-Сарона](#): часто заклинание будет помогать вам перехватывать темп. Играйте Головоломку в темп: это всегда лучше, чем не сделать ничего. Заклинание может добрать вам карт, создать присутствие на столе, зачистить пару угроз соперника, дать вам исцеление и так далее. Никто не исключает и плохих исходов. Однако вспомните Зул'джина: это всегда мощный темповый ход Охотника, даже несмотря на то, что многие заклинания выбирают случайные цели. [Головоломка Йогг-Сарона](#) немногим хуже. Заклинание также дает Магу последнюю надежду: оно может спасти вас, даже если у соперника полный стол существ, а у вас 1 здоровья.

По возможности старайтесь не получать много урона и избавляться от самых опасных существ в первую очередь. У Мага немного исцеляющих эффектов (только [Зиллиакс](#)), и за здоровьем надо следить. Ищите с [Волшебной взломщицы](#) [Ледяную преграду](#) и [Огненный оберег](#), чтобы минимизировать урон и чистить стол.

[к оглавлению](#)



## Как играть Зеффриса Великого

[Зеффрис Великий](#) — не такая простая карта, как это кажется на первый взгляд. Чаще всего не он будет подстраиваться под вас, а вы под него. Нужно дать ему как можно больше информации о ситуации на столе, чтобы он дал действительно идеальную карту. Предлагая карты, Зеффрис учитывает множество факторов: оставшуюся ману, количество карт в руках обоих игроков, существ на столе, здоровье героев, оставшиеся в колоде

карты. Помните, что он не учитывает карты, которые есть у вас в руке и колоде. Он исходит только из ситуации на столе и анализирует здоровье противников.

**Зеффриса Великого** чаще всего нужно играть тогда, когда вы хотите получить что-то конкретное: AoE ремувал, летальный урон, точечный ремувал, немоту и так далее. Зеффрис учитывает оставшуюся ману, поэтому если вы хотите получить именно **Огненный шар** или **Превращение** — оставляйте после Зеффриса 4 маны. Если же вы хотите получить идеальную опцию для следующего хода, то лучше не оставлять свободной маны после розыгрыша Зеффриса.

**Зеффрис Великий** достаточно умен: он предлагает **Осветительную ракету**, если активен секрет, **Голодного краба** — если на столе есть мурлок, **Безумного алхимика** — если на столе **Вестник рока**, исцеление — если у вас мало здоровья, **Горного великана** — если в руке много карт, различные AoE зачистки — если на столе много вражеских существ, ремувал оружия — если противник надел оружие, и т.д.

Вы можете сыграть **Зеффриса Великого** в темп на 2 ходу, если в руке есть **Микрогалактика Луны**, и вы хотите быстрее сыграть заклинание. Тогда есть смысл выбрать **Буйный рост** (Зеффрис всегда предлагает **Буйный рост**, **Питомца** и **Светика** перед 3 ходом).

Но чаще Зеффриса стоит придержать ради каких-то более специфичных случаев. Он может здорово помочь вам в тяжелую минуту, дать дополнительное AoE против агро колоды, “захексить” опасный механизм с хрипом. Вы можете даже получить **Лорда Джараксуса**, если у вас будет мало здоровья — это как **Алекстраза**, только лучше. Однако будьте аккуратны, играя Джараксуса против других Рено колод: Зеффрис предложит им **Жертвенный договор**, который сразу убьет вас.

•

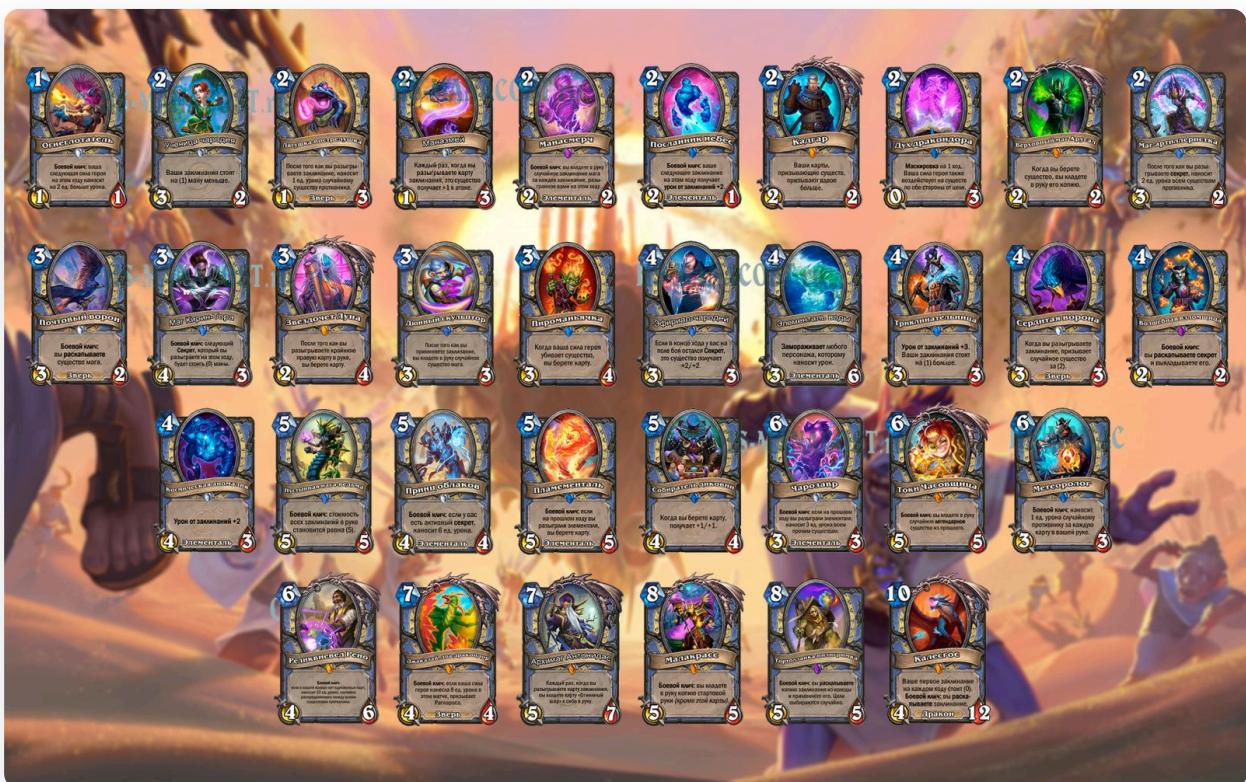
[к оглавлению](#)



## Все о случайных эффектах

У Мага много карт со случайным эффектом, которые могут перевернуть ход поединка и спасти вас. Однако большинство этих карт — все-таки относительно предсказуемы. Вы должны правильно рассчитывать шансы раскопать или получить что-то полезное и играть от этого в тяжелых случаях.

- **Головоломка Йогг-Сарона** — редкий случай непредсказуемого рандома. Играйте от того, что заклинание поможет вам, если ситуация тяжелая, и не рискуйте, если она благоприятна.
- **Воля призвателя** — если вы играете ее на **Горного великана**, то получите либо его самого, либо **Могильный ужас Жреца**. Однако вы будете часто играть **Волю призвателя** на другие цели и даже на существ противника. Изучите коллекцию, рассчитывайте получить провокацию, натиск или исцеление в тяжелых случаях. Иногда можно играть заклинание на 2 дропы врагов, чтобы призвать **Вестника рока**. Если сыграть его на **Алекстразу**, есть шанс призвать **Короля Круша**.
- **Почтовый ворон** — раскопает одно из 35 существ Мага. Большинство существ класса — сильные: большая их часть попадала в метовые колоды ладдера, пусть часто и специфичные. Многие угрозы универсальны (**Кадгар**, **Звездочет Луна**, **Калесгос**, **Волшебная взломщица**). Не стоит отказываться и от второго **Реликвиеведа Рено**.



- **Сила созидания** — среди классовых существ за 6 маны никто не впечатляет.







Вы захотите получить больше заморозок и AoE ремувалов в агро матч-апах и больше тяжелых опций вроде **Силы созидания** и **Огненной глыбы** — в медленных. Универсальны такие карты, как **Воля призывателя**, **Антимагия**, **Головоломка Йогг-Сарона**.

- **Король Фаорис** — эффект этого существа спрогнозировать непросто, особенно если в руке несколько заклинаний. Очень сильны 8 дропы, поэтому играть его с **Силой созидания** в руке особенно полезно.

[к оглавлению](#)



**Контроль Воин** — равный по силе противник, которому вы будете чуть чаще проигрывать, чем побеждать. У вас нет такой стабильности, как у **Спелл Мага**, и спамить стол **Горными великанами** не получится так активно. Однако ваша цель по-прежнему — задавить его со стола.

Обыгрывайте **Потасовку**, **Мощный удар щитом**. Не забывайте, что у Воина может быть и новая зачистка: **Тропа войны** + **Кара яростная**. Не попадитесь в эти ловушки, иначе

вернуться в игру будет тяжело.

Обыгрывайте **Суперколлайдер**: ставьте мелкое существо между двумя крупными, например, между **Горными великанами**.

Копите **Огненные шары**, чтобы сбить Воину броню и нанести больше урона. Можно приберечь дешевые заклинания для **Архимага Антонида** и не тратить их раньше.

Не торопитесь разыгрывать **Алекстразу**, если у соперника все равно 50 брони. Сначала сбейте ее, а затем переходите в финальное наступление.

**Темпо Воин** — тяжелый соперник, который будет постепенно наращивать урон и атаковать вас оружием и рывками. Это неприятно из-за нехватки исцеления. Старайтесь тоже занимать стол, ставьте существ в темп, не копите какие-то комбинации. Старайтесь истощить руку соперника, активно используйте заморозки. **Превращение** можно отдать на **Разъяренного берсерка**.

Помните о комбинациях с **Внутренней яростью** и **Кровавой наемницей**. Комбо **Лирой Дженкинс + Внутренняя ярость + Кровавая наемница** наносит 16 урона с пустого стола. Защищайтесь провокациями, рассчитывайте призвать их **Волей призывателя**.



**Мурлок Паладин** не так страшен для Рено Мага. Используйте связку **Кольцо льда + Вестник рока** после того, как он разыграет Приманку для рыб. **Вестника рока** Паладину убить не удастся, заклинаний у него, кроме **Призматической линзы** и **Приманки для рыб**, нет, а из оружия — только **Серебряный клинок**.

Используйте заморозки на следующие волны существ: если полный стол будет заморожен, противник не сможет ничего поставить и сделать. Пока существа противника заморожены, ставьте собственные угрозы, по максимуму занимайте стол и готовьтесь к контратаке.

Ищите **Антимагию с Волшебной взломщицы**, или добавьте ее в колоду и разыгрывайте перед 4 ходом противника, чтобы блокировать **Призматическую линзу**.

**Квест Паладин** играет очень много “липких” существ. Это и перерождение, и предсмертные хрипы. Напоминает Мех Паладина времен Возмездия теней. **Превращение** у вас только одно, старайтесь реализовать его максимально выгодно. Дополнительные копии вы можете найти с **Зефриса Великого** и раскопок заклинаний.

Эффективна в матч-апе и заморозка. Если не получается нейтрализовать хрипы, замораживайте их, пока сами активно создаете присутствие на столе. У Паладина не должно быть AoE ремувалов, большая часть его колоды — существа. Так что задавить его вполне реально.



**Секрет Охотник** всегда тяжело давался Магу. Он играет много взрывного урона (заклинания, оружие, сила героя) и сбивает планы секретами. Старайтесь активировать секрет перед 4 ходом соперника, если вам нечем ответить на **Альфа-гиену**. Аккуратней с **Ловушкой для крыс** — угроза 6/6 очень опасна, поэтому если решили проверить секрет, будьте готовы заморозить ее или убить.

Не забывайте и про новый секрет **Плиту-ловушку**: из-за невнимательности вы можете потерять крупное существо.

Матч-ап очень тяжелый, поэтому часто вам придется идти на риск и не обыгрывать все подряд. Может спасти **Головоломка Йогг-Сарона**.

Ищите с **Зефриса Великого Осветительную ракету**, можно сыграть его после **Зул'джина**, который наверняка повторит 4-5 секретов.

**Мидрейндж Охотник** — равный матч-ап. Опасайтесь **Смертельного выстрела**, не ставьте **Горного великана** в темп. **Волю призывателя** можно играть на большую **Гиену-падальщицу**.

Перед выходом **Зул'джина** закройте провокациями и по возможности поставьте больше мелких угроз, чтобы обыграть повтор **Смертельного выстрела**.

Помните о комбинации **Алый ткач** + **Тундровый люторг**.

**Зефрис Охотник** — похож на Секрет Охотника, только медленнее и опаснее. Пользуйтесь тем, что в колоде мало добора. Приберегите ценные ремувалы и заморозку на поздних существах: **Сиамат**, **Высокогрив саванны**, **Укротитель ящеров Бранн**.

В остальном архетип напоминает Секрет Охотника.

После выхода **Зул'джина** против любого Охотника можно сыграть **Головоломку Йогг-Сарона**, которую с натяжкой можно назвать равносильной ходу Охотника.



**Квест Дриид** — выгодный матч-ап. У Дрииды не будет ответа на все ваши тяжелые угрозы, особенно если вы рано найдете **Микрогалактику Луны**. Точечных ремувалов у него нет, а карт с “выберите эффект” может не хватить для полноценной обороны. **Зефриса Великого** можно ставить в темп на 2 ходу, чтобы найти **Буйный рост** и рано сыграть **Микрогалактику Луны** или **Горного великана**. Последнего тоже не бойтесь ставить в темп: даже если Дриид захочет его убить, ему придется отдать слишком много.

Квест Друид может играть **Малигоса**, поэтому можно выманить **Размах** и **Лунный огонь** на существ.



**Квест Разбойник** не очень страшен. Он играет мало взрывного урона и не торопится на старте. Карты воровства чаще не приносят ему никакой пользы и долго лежат в руке, хотя могут и напрячь вас. Квест Разбойник непредсказуем: вы никогда не можете обыграть случайные карты других классов, так что делать этого не стоит. **Превращение** можно оставить для большого **Эдвина ван Клифа**.

**Темпо Разбойник** — редкий, но опасный противник, который играет много взрывного урона: **рывки**, **Потрошение**, **Агент ШРУ**, **Вихлекирка**, **Крючковатый ятаган** и другие. Старайтесь не отставать по темпу и будьте готовы перехватить его **Реликвиеведом Рено**. Быстрее захватывайте стол и стремитесь убить противника раньше, чем это сделает он. Играть жадно и слишком осторожно не всегда правильно, потому что весь его урон вы все равно не переживете, а истощение руки Разбойник может быстро исправить **Новым элементом Мира**.



**Квест Шаман** — выгодный матч-ап. Он будет активно раскручивать свои боевые кличи, но делать это будет через мелких существ, которые для вас не страшны. Опасны комбинации с **Мутированием**: **Бывший чемпион** и **Могу-плоторез** могут превратиться в опасные угрозы. Для таких случаев берегите заморозку и **Превращение**. Много урона могут нанести **Боевая оса** и **Кобольд-прихвостень** под новой силой героя, но бояться и играть от этого не нужно.

Не подставляйтесь под **Ментального техника**: не ставьте больше трех крупных угроз или разыграйте несколько мелких, чтобы снизить шанс противнику забрать что-то ценное.

**Агро Шаман** будет спамить много мелких угроз, которые не стоит игнорировать. У него есть **Жажда крови** и/или **Вессина**, поэтому всегда следите за здоровьем и считайте потенциальный урон с его стола.

Полезны в матч-апе провокации и все АоЕ ремувалы. Взрывного урона в обход таунтов у Шамана немного — только **Молния**, могут быть еще какие-то заклинания с **Призрачных видений**.

Вы можете поставить **Вестника рока** на 2 ходу, чтобы заблокировать выход **Духа жабы**.



В **зеркальном матч-апе** будет борьба за то, кто поставит больше крупных существ и сможет перехватить темп. Ищите с **Зефриса Великого** и других раскопок дополнительную заморозку, если противник активно выставляется на стол.

**Вестника рока** комбинируйте с заморозкой, ставить его в темп не всегда правильно, потому что противник без дубликатов не обязательно будет иметь **Горного великана** к 4-5 ходу.

Из секретов полезны **Антимагия**, **Отраженная сущность**, **Расслоение** (если на столе крупные существа), реже — **Чароплет**, **Ледяная преграда**.

Старайтесь как можно быстрее разыграть **Микрогалактику Луны**, а затем прокрутить колоду **Звездочетом Луной**. Перехватывайте темп **Реликвиеведом Рено**, заморозкой, комбинациями с **Калесгосом** и дорогими заклинаниями.



**Комбо Жрец** — легкий соперник. Он играет много мелких существ и старается быстро перебрать колоду в поисках **Верховного жреца Амета**, **Раненого рубаки** и **Раненого тол'вира**. Противник не сможет убить вас ОТК комбинацией, если его существа не переживут ваш ход, поэтому всегда старайтесь сбить им здоровье, убить, превратить или заморозить. Можете закрыться провокацией, но будьте уверены, что у Жреца вышло **Массовое рассеивание**.

**Квест Жрец на воскрешении** — противник более медленный, но тоже не страшный. Опасайтесь Слова Тьмы: **Смерть** и **Всеобщей истерии**. Не подставляйте существ так, чтобы АоЕ легко убило их. От существ Жреца избавляйтесь АоЕ ремувалами, **Превращением** и заморозками.

Приберегите **Вестника рока** + заморозку под **Массовое воскрешение**. На 10 ходу **Зефрис Великий** также может дать вам **Круговерть Пустоты** или **Потасовку**.

Не “пингуйте” по герою противника без необходимости, чтобы не помогать ему выполнить квест.

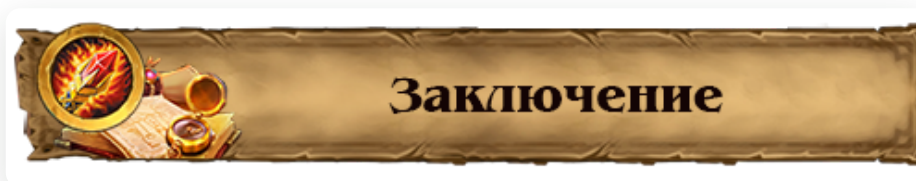


**Зоолок** — легкий матч-ап, в котором важны все ваши AoE ремувалы. Не жалейте **Превращение** на **Крушителя** из **Неферсета** или **Больного падальщика**. Крушителя также можно просто заморозить, чтобы он не смог атаковать. Эти две угрозы и их связка — самые опасные в колоде, если **Чернокнижник** не играет **Морского великана**.

Рука соперника быстро истощается, поэтому одной крупной зачистки будет достаточно, чтобы отрезать ему путь к победе.

Если у вас в руке есть **Зиллиакс** или другие способы исцеления, не бойтесь получать урон на первых этапах матча. **Чернокнижник** наносит урон в основном существами, поэтому можно какое-то время потерпеть, а затем применить зачистку и исцелиться **Зиллиаксом**.

[к оглавлению](#)



**Рено Маг** — один из самых интересных архетипов ранней меты **Спасителей Ульдума**. Пусть он не так популярен, как **Квест Шаман** или **Контроль Воин**, но это не умаляет его силы. Если вы любите **Мага**, случайные эффекты и скучали колодам без копий, то этот архетип для вас. Научившись играть им, вы сможете уверенно продвигаться по ладдеру и побеждать популярных соперников.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи в **Спасителях Ульдума**.

---