

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Скелет Кел'Тузад Маг — один из лидеров меты Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

22.08.2022

Гайды

Замок Нафрия

Скелет Кел'Тузад Маг — один из лидеров меты Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ








Герой гайда — Скелет Кел'Тузад Маг в мете Убийства в замке Нафрия. Это новый архетип, который сочетает в себе синергии с Кел'Тузадом Необратимым и старые комбинации с силой героя и Мордрешем Огненный Глаз. Получившаяся колода с первых же дней дополнения полюбилась игрокам, с тех самых пор она удерживает высокие строчки и по популярности, и по винрейту. Это стабильный выбор для игры в ладдере.

Скелет Маг — вторая по популярности колода ладдера на большинстве рангов. Скелет Магом часто берут топы Легенды, он появляется на турнирах и зарекомендовал себя на всех рангах ладдера. При этом колода достаточно сложная в исполнении и требует

опыта, а еще приличной коллекции карт, если вы хотите собрать оптимальную версию. Но Скелет Мага можно сделать и значительно дешевле, избавившись от опциональных легендарок и эпиков.

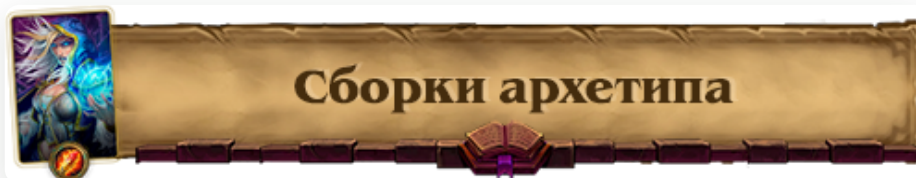
Большой гайд по Скелет КелТузад Магу расскажет, как правильно играть этой колодой в мете Убийства в замке Нафрия. Как и всегда, мы разберем топовые колоды Скелет Мага и расскажем, как собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры, а также о популярных матч-апах нынешней меты.

Обновили гайд 22 августа с учетом актуальной меты Убийства в замке Нафрия в патче 24.0.3. Далее полный список изменений:

-  Изменены сборки архетипа и описания к ним
-  Дополнен раздел "Как собрать колоду"
-  Изменены карты, нужные на муллигане против всех классов
-  Дополнен раздел "Стратегия игры"
-  Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

#### Содержание гайда:

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



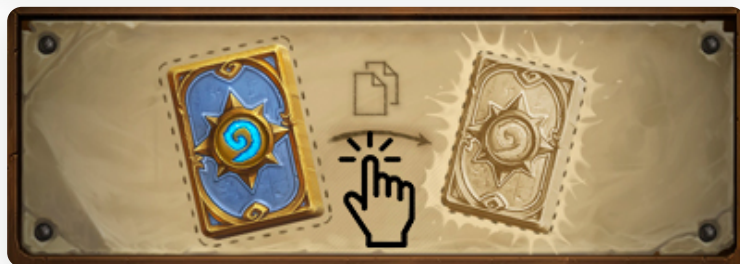
Скелет Маги разделились на два лагеря. Первая группа сборок — классические. Вторая использует **Принца Ренатала** и 40 карт. Оба подхода имеют право на существование и показывают хорошие цифры винрейта. Но сборки с **Принцем Ренаталом** сильнее в текущей мете. Если вы можете собрать их, рекомендуем делать это. И только если карт в коллекции не хватает, выбирайте колоды без Ренатала.



## Ренатал Скелет Маг с Сиром Денатрием

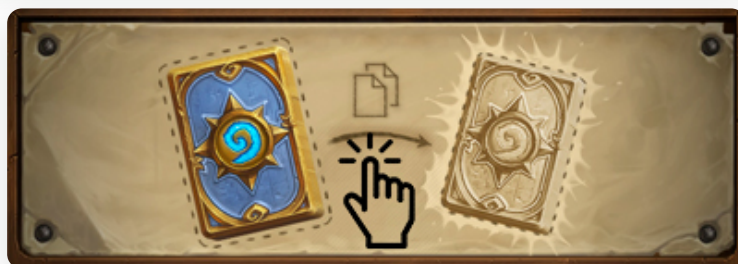
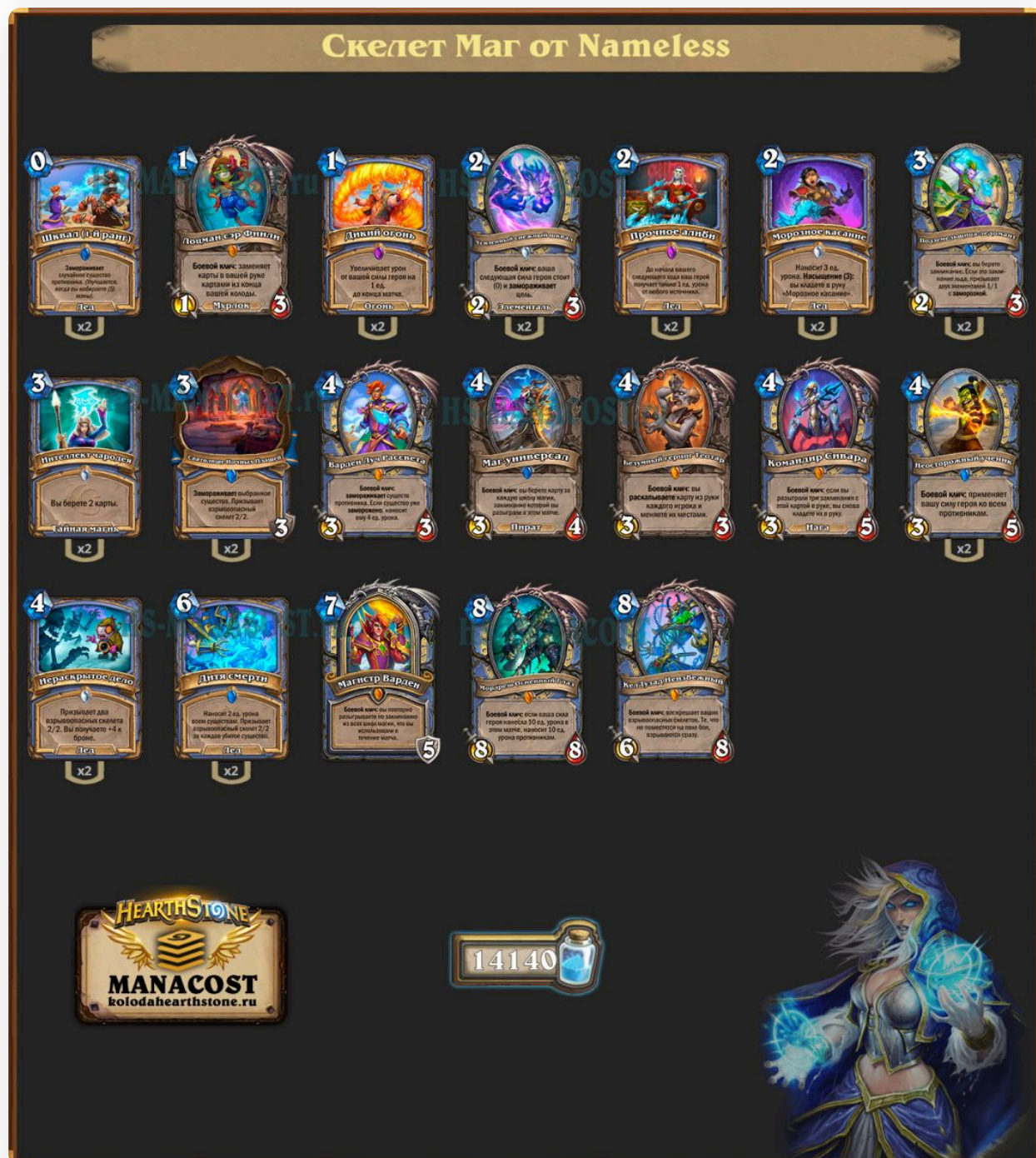
**Денатрий Скелет Маг**


MANACOST  
kolodahearthstone.ru



Самая результативная сборка Скелет Мага в нынешней мете утяжелена связкой **Бранн Бронзобород + Кельтас Греховный Скиталец + Сир Денатрий** — этот набор можно играть вместе, а можно и отдельно друг от друга. Тут же есть и набор тяжелых заклинаний за 6-9 маны и **Серый мудрец** им в синергию.

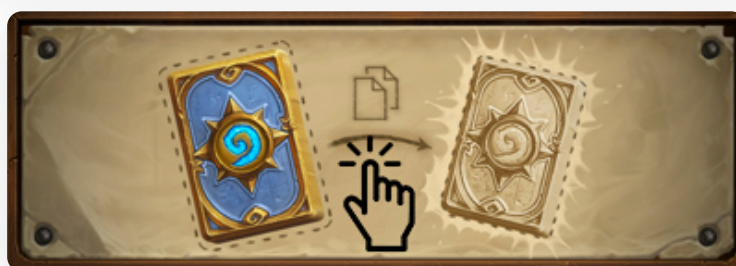
Такая колода особенно эффективна в медленных поединках: с Рамп Друидами, другими Магами, Шаманами и т.д.



Сборки без Принца Ренатала и Сира Денатрия всё еще эффективны и конкурентоспособны. В сравнении с прошлым патчем они стали чуть жаднее: пропали

заклинания Огня, появились Прочное алиби и Морозное касание — пара спеллов отлично работает с Подземельщицей-ледомантом.

### Ренатал Скелет Маг с Сиром Денатрием от NailsOU



Эта сборка похожа на первую, но использует две копии Коррозивной гадюки — эта техническая карта нужна в первую очередь для матч-апов с Миракл Разбойником. Берите такую сборку только в Легенде, если часто встречаете Валиру.



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все колоды архетипа. У Скелет Мага в основе 23 карты: ключевые комбинации с силой героя, со Взрывоопасными скелетами, а также просто сильные оборонительные карты и заклинания трех школ — Льда, Огня и Тайной магии. От них зависят **Магистр Варден** и **Маг-универсал**.

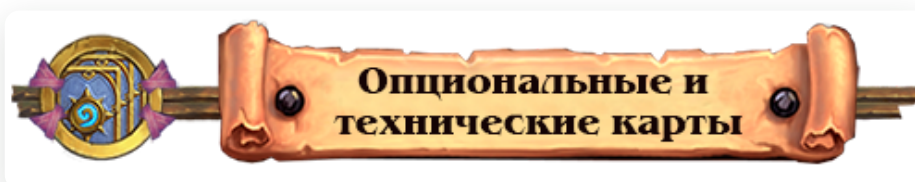


Скопировать код основы колоды:



Из этой основы колоды редко что-то убирают — карты тут слишком сильные и универсальные. Разве что некоторые сборки могут отказаться от второй копии **Дитя смерти**.

Основу колоды дополняют еще 7 или 17 картами — в зависимости от того, используете ли вы **Принца Ренатала** или нет. Далее обсудим эти карты.



## Популярные технические карты



**Лощман сэр Финли** — хорошая и универсальная карта, которая помогает найти нужные карты для нужного матч-апа. Скелет Маг — достаточно неоднородная колода, в которой есть много карт, нужных только в конкретных ситуациях: если давят на Мага и если Маг давит сам. **Лощман сэр Финли** полезен, потому что с ним можно найти нужные и избавиться от того, что не нужно. Но легендарка все же недостаточно важная, чтобы тратить на нее 1600 пыли: если Финли нет в коллекции, не крафтите его.

**Озябшая чародейка** — полезная карта для темповых поединков, с которой можно раньше использовать зачистку стола или любое другое заклинание. Отличная цель для муллигана, но всё же от нее часто отказываются, потому что значительного влияния на геймплей **Озябшая чародейка** не оказывает.

**Первый огонь** — улучшит темповые матч-апы: в первую очередь с Бесолоком и Фейс Хантом, но испортит пул огненных заклинаний для **Магистра Вардена** в медленных поединках. В текущей мете берут редко.

**Морозное касание** — заклинание достаточно жадное и медленное, подойдет преимущественно для Ренатал сборок, хотя его порой используют и версии с 30 картами.

**Прочное алиби** — заклинание стало популярным из-за нашествия Миракл Разбойников. Его обязательно берут в сборку на Алмазе и в Легенде, а до этих рангов можно играть и

без этого спелла.

**Подземельщица-ледомант** — обычно берут в сборки с **Принцем Ренаталом**, но **Подземельщица-ледомант** появляется и в сборках с 30 картами, в которых тоже преобладают заклинания Льда.

**Принц Ренатал** — сборки с 40 картами стали особенно популярными в патче 24.0.3, хотя и версии с 30 картами показывают себя неплохо. Собирайте колоду в зависимости от своей коллекции карт.

**Безумный герцог Теотар** — медленная, но очень сильная карта, которая почти всегда попадает в сборки в текущем патче, хотя до основы колоды еще не добралась.

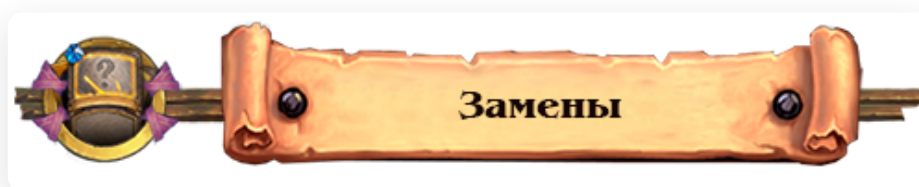
**Изголодавшийся шут** — обычно берут вместо **Мага-универсала**, если в колоде не так много заклинаний разных школ.

**Глубоководная пробудительница**, **Серый мудрец**, **Снежная буря** и **Руна верховного мага** — этот набор карт обычно берут вместе для сборки с **Принцем Ренаталом**. Они помогают Магу лучше бороться за стол и в целом делают сборку более стабильной.

**Бранн Бронзобород**, **Кельтас Греховный Скиталец**, **Сир Денатрий** — обычно эту тройку карт берут вместе, они хорошо работают друг с другом, хотя могут использоваться и по отдельности. Маг станет сильнее в медленных поединках (особенно зеркальных), но просядет в быстрых.

**Менее популярные опциональные карты:** **Подозрительный алхимик**, **Вестник рока**, **Руническая сфера**, **Взрывоопасный скелет**, **Командир наездников**, **Страж сокровищ**, **Мурлок Холмс**, **Школьный учитель**, **Мастер клинка Окани**, **Телан Фордринг**, **Леди Назжар** и другие.

[к оглавлению](#)



**Скелет Маг** — дорогая колода с большим количеством легендарок и эпиков. От части из них можно отказаться без серьезных последствий, а другие не заменить никак. Далее обсудим все дорогостоящие карты и выясним, можно ли их заменить и как.



**Лоцман сэра Финли** — можно убрать из колоды, а вместо взять любую опциональную карту, не обязательно за ту же стоимость. Как вариант — замените Финли **Изголодавшимся шутом** или **Озябшей чародейкой**.

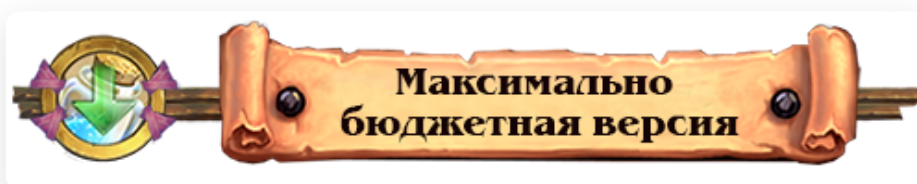


**Дикий огонь** — ключевая карта, без которой **Скелет Маг** существовать не может.



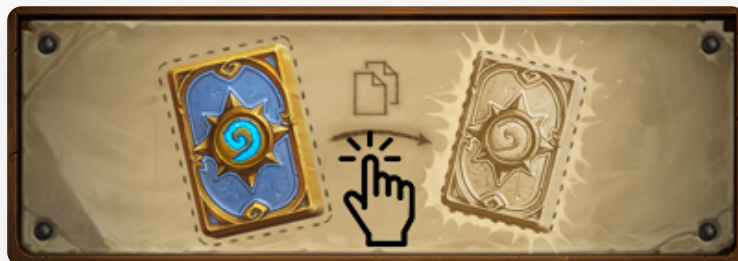
**Варден Луч Рассвета** — очень сильная легендарка в нынешней мете, но в теории Маг может обойтись без нее. Не стоит заменять **Снежной бурей**: лучше возьмите одну из опциональных карт, отмеченных выше. Не обязательно брать карту той же цены. Варианты: **Безумный герцог Теотар**, **Мастер клинка Окани**, **Изголодавшийся шут**, **Озябшая чародейка**, **Бранн Бронзобород**.

- Командир Сивара — легко заменяемая легендарка, вместо которой стоит взять дополнительный источник добора или ресурсов: Руническую сферу, Изголодавшегося шута и т.д.
- Магистр Варден — обязательная легендарка для архетипа, без нее ничего работать не будет.
- Мордреш Огненный Глаз — обязательная легендарка для архетипа, без нее ничего работать не будет.
- КелТузад Неизбежный — можно обойтись без этого восьмого дропа. Вместо КелТузада можно взять связку Сир Денатрий + Бранн Бронзобород + Кельтас Греховный Скиталец, а можно обратиться просто к Безумному герцогу Теотару.
- Другие легендарки — могут быть важными для Ренатал колод, но без них может обойтись классический Скелет Маг с 30 картами, которого и стоит собирать, если у вас нет всех карт в коллекции.



**Максимально бюджетный Скелет Маг**

## Максимально бюджетный Скелет Маг

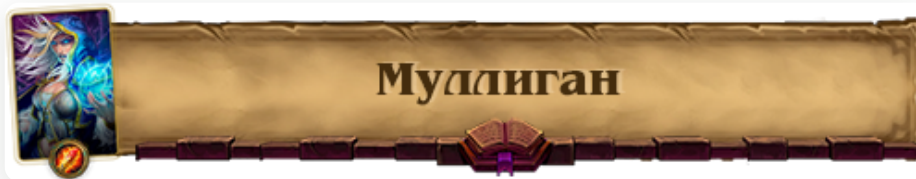


Максимально бюджетная версия Скелет Мага отказывается от многих легендарных карт. В идеале добавить в колоду Кель'таса Греховного Скитальца, но можно обойтись и без него, раз у нас бюджетная версия.

Архетип обойдется без Командира Сивары и Лоцмана сэра Финли. Сложнее будет без Вардена Луч Рассвета — это сильная легендарка, особенно в нынешней мете. Колоду

можно дополнить **Безумным герцогом Театаром**, если он есть в вашей коллекции. Его мы рекомендуем скрафтить — лега подойдет и для целого ряда других колод.

[к оглавлению](#)



Муллиган Скелет Мага достаточно простой и однообразный. Как часто и бывает, главный фактор — встреча с агрессивным или медленным оппонентом. Хотя встречаются и карты, которые нужно оставлять или сбрасывать только при встрече с одним конкретным классом.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана.

### Оставляйте всегда:

**Дикий огонь**  
Увеличивает урон от вашей силы героя на 1 ед. до конца матча.  
Огонь

**Святилище Ночных Плащей**  
Замораживает выбранное существо. Призывает взрывоопасный скелет 2/2.  
3

**Подземельщица-ледомант**  
Боевой клич: вы берете заклинание. Если это заклинание льда, призывает двух элементалей 1/1 с заморозкой.  
2 3

**Нераскрытое дело**  
Призывает два взрывоопасных скелета 2/2. Вы получаете +4 к броне.  
Лед

### Против агро:

**Пират**  
Боевой клич: вы берете заклинание. Вы получаете броню в размере его стоимости.  
4

**Усиленный снежный шквал**  
Боевой клич: ваша следующая сила героя стоит (0) и замораживает цель.  
2 3

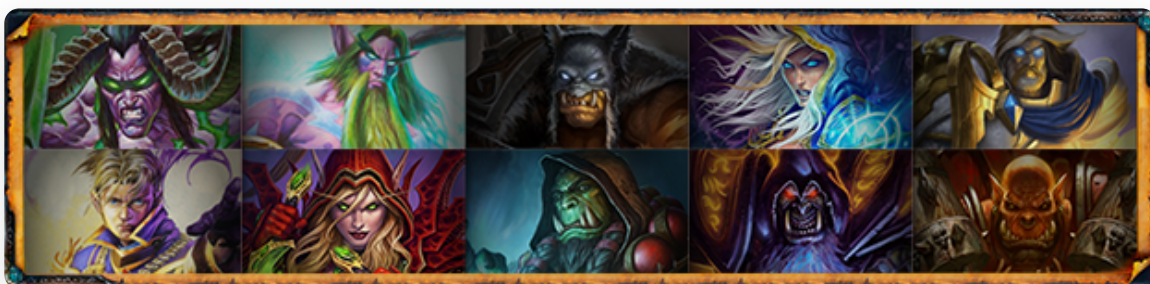
**Магистр Варден**  
Боевой клич: вы повторно разыгрываете по заклинанию из всех школ магии, что вы использовали в течение матча.  
5



**Дикий огонь** — лучшая карта в стартовой руке, оставляйте всегда и в любых количествах

- ▶ **Святилище Ночных Плащей** — еще одна отличная карта для старта в любом матч-апе. Вторую копию оставляйте только с Монеткой и против темповых оппонентов.
- ▶ **Подземельщица-ледомант** — оставляют всегда. С Монеткой можно и в двух экземплярах.
- ▶ **Озябшая чародейка** — хороший первый дроп, который стоит сбрасывать только в самых медленных поединках. Вторая копия нужна только в темповых матч-апах с Монеткой и хорошим заклинанием в руке.
- ▶ **Нераскрытое дело** — хорошее заклинание в большинстве ситуаций, которое можно оставить в одном экземпляре, а с Монеткой и в двух.
- ▶ **Усиленный снежный шквал** — оставляют в одном экземпляре при встрече с темповыми оппонентами
- ▶ **Магистр Варден** — оставляют только при встрече с контроль оппонентами или с очень хорошей рукой в любых поединках.
- ▶ **Командир Сивара** — изредка оставляют в медленных матч-апах — обычно с хорошей рукой
- ▶ **Варден Луч Рассвета** — можно оставить с хорошей рукой при встрече с оппонентами, которые играют от стола.
- ▶ **Дитя смерти** — оставляют против классов, которые к 5-6 ходам могут заполнить стол мелкими угрозами с 1-2 здоровья
- ▶ **Неосторожный ученик** — оставляют только с **Диким огнем** при встрече с ДХ и Чернокнижником
- ▶ **Интеллект чародея** — всегда оставляют с хорошей рукой или в медленных поединках
- ▶ **Глубоководная пробудительница** — чаще всего оставляют в темповых матч-апах, где важно получить много брони.

Далее о том, что Скелет Маг оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.



**Охотник на демонов:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Нераскрытое дело, Магистр Варден, Озябшая чародейка, Усиленный снежный шквал, Глубоководная пробудительница.

**Воин:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Нераскрытое дело, Подземельщица-ледомант, Озябшая чародейка, Усиленный снежный шквал, Глубоководная пробудительница, Варден Луч Рассвета.

**Паладин:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Нераскрытое дело, Подземельщица-ледомант, Озябшая чародейка, Усиленный снежный шквал, Глубоководная пробудительница, Магистр Варден, Варден Луч Рассвета.

**Охотник:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Озябшая чародейка, Подземельщица-ледомант, Магистр Варден, Глубоководная пробудительница, Усиленный снежный шквал.

**Друид:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Магистр Варден, Нераскрытое дело, Озябшая чародейка, Подземельщица-ледомант, Интеллект чародея.

**Разбойник:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Озябшая чародейка, Нераскрытое дело, Подземельщица-ледомант, Магистр Варден, Интеллект чародея, Глубоководная пробудительница, Безумный герцог Теотар. С хорошей рукой — Варден Луч Рассвета.

**Шаман:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Озябшая чародейка, Магистр Варден, Подземельщица-ледомант, Глубоководная пробудительница, Усиленный снежный шквал. С хорошей рукой — Интеллект чародея.

**Маг:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Магистр Варден, Подземельщица-ледомант, Нераскрытое дело, Озябшая чародейка. С хорошей рукой — Дитя смерти.

**Жрец:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Нераскрытое дело, Озябшая чародейка, Усиленный снежный шквал, Подземельщица-ледомант, Интеллект чародея. С хорошей рукой — Варден Луч Рассвета.

**Чернокнижник:** Дикий огонь, Святилище Ночных Плащей, Усиленный снежный шквал, Озябшая чародейка, Глубоководная пробудительница, Подземельщица-ледомант. С хорошей рукой — Дитя смерти, Неосторожный ученик, Варден Луч Рассвета.

[к оглавлению](#)





### Как работает колода

Скелет КелТузад Маг — медленная контроль колода, которая полагается на зачистки стола на всех этапах партии. У Мага мало исцеляющих эффектов и способов накопления брони, так что единственный способ выжить — не получать урон. В этом помогают не только массовые источники урона, но и многочисленные **замораживающие эффекты**: Шквал, Усиленный снежный шквал, Святилище Ночных Плащей, Варден Луч рассвета, а порой и Снежная буря. Все эти карты замедляют противника и дают Магу время для подготовки массовых зачисток, перебора колоды или попросту реализации способов победы. Из-за большого количества заморозок Маг так хорош в матч-апах с любыми колодами, которые играют от стола.

Важную роль в колоде играют **синергии с силой героя**. Часто сила героя станет ультимативным способом победы в матч-апе. Ее урон может расти бесконечно в форме **Магистра Варден**. Так Маг чаще всего побеждает в самых медленных матч-апах: против Друида, Шамана и других Скелет Магов.

Хотя синергии силы героя нужны не только для этого. **Неосторожный ученик** и **Мордреш Огненный Глаз** не только наносят дополнительный урон герою противника, но и чистят стол. Эта пара часто наносит больше всего урона столу оппонента и не оставляет после себя вражеских существ.



Скелет Маг назван так из-за новых **синергий Взрывоопасных скелетов**, которые появились в Убийстве в замке Нафрия. Большинство новых карт просто хороши сами по себе: они помогают чистить стол, дают броню и всегда призывают **Взрывоопасных скелетов** — они полезны и в борьбе за стол, и в нанесении урона по герою противника. Комбинация **Взрывоопасных скелетов**, силы героя и Мордреша Огненный Глаз делает Мага опасным лейтгейм противником, который наносит огромный урон — но чаще всего не за один ход, а в течение нескольких.



Наконец, колода Скелет Мага построена и вокруг **трех школ заклинаний** — Огня, Льда и Тайной магии. Сейчас Маги берут куда больше заклинаний Льда, а от Тайной магии и Огня остаются только по одному заклинанию — **Дикий огонь** и **Интеллект чародея**.

Синергии трех школы делают сильнее боевые кличи двух карт: **Магистра Варден** и **Мага-универсала**. **Магистр Варден** своим боевым кличем будет повторять разные заклинания в зависимости от их захода и вашего розыгрыша. Вы можете манипулировать пулом этих заклинаний, не играя слабые карты в определенных матч-апах. Например, можно не отдавать Шквал до 7 хода, чтобы боевой клич героя **Магистр Варден** повторит **Дитя смерти** или **Снедную бурю**.

Скелет Мага не назвать самой сложной колодой по своим механикам и геймплею. Но это в любом случае **контроль колоды**. Ими часто **играть сложнее**, чем агрессивными. Тут нет кривой маны, четкого плана действий и очевидного способа победы. Вы можете переиграть оппонента просто со стола и задавить существами, можете истощить ресурсы в его руке, можете держать замороженным стол противника, пока атакуете его силой героя и взрывным уроном, а можете полагаться на сложные лейтгейм комбинации с [Сиром Денатрием](#), [Бранном Бронзобородом](#) и [Кельтасом Греховным Скитальцем](#).

Чтобы правильно играть Скелет Магом, нужно четко понимать не только возможности своей колоды, но и возможности колоды оппонента: каких существ стоит замораживать, когда отдавать массовые зачистки, какие карты копировать с помощью [Магистр Варден](#), как быстро можно задавить оппонента взрывным уроном с силы героя и другими источниками.

В этом разделе мы подробнее поговорим о том, как правильно играть колодой Скелет Мага, а в следующем — обсудим поведение Мага в конкретных матч-апах.

[к оглавлению](#)



[Как играть ключевые карты и комбинации](#)



### Лоцман сэp Финли

Этот первый дроп может перевернуть ход партии, если сыграть его вовремя. Чаще всего [Лоцмана сэра Финли](#) играют в моменты, когда в руке кончаются полезные карты для определенного матч-апа. Например, в поединке с Бесолоком такими полезными картами станут заморозки и массовые зачистки. А в матч-апе с Контроль Шаманом, наоборот, нужна рука с добором, бафами силы героя и героем [Магистр Варден](#). И разумеется, вы не должны замешивать в колоду ключевые карты: того же [Магистр Варден](#) в медленных противостояниях. Сыграйте карту-героя, а уже после этого меняйте руку, если ее содержимое вас не устраивает.

Случается и так, что [Лоцман сэра Финли](#) лежит в руке мертвым грузом: такое бывает, если в руке есть все необходимое для матч-апа. Но в таких ситуациях обычно у Мага и так все хорошо, так что нет ничего плохого в том, чтобы держать одну мертвую карту хоть до конца партии.

Не играйте [Лоцмана сэра Финли](#), если на столе есть [Бранн Бронзобород](#): в этом случае боевой клич мурлока ничего не сделает.



### Святилище Ночных Плащей

Маг почти всегда хочет поставить эту область на стол как можно быстрее, а активировать ее эффект можно в любой момент: хоть через 10 ходов после розыгрыша. Магу резко не хватает места на столе, разве что он не встречается с Шаманом. Только КелТузад Необоротимый спамит много существ на вашу половину стола, но с его боевым кличем даже хорошо, если какие-то **Взрывоопасные скелеты** не влезут.

В идеале Скелет Маг хочет чередовать точечные замораживающие эффекты у **Святилища Ночных Плащей** и других источников. То есть сначала замораживать крупную угрозу местностью, на следующий ход — **Усиленным снежным шквалом**, а потом снова местностью. Если на столе два **Святилища Ночных Плащей**, можно чередовать их каждый ход, а можно играть и одновременно.

Тут Магу важно планировать ходы наперед и понимать, на что способен его противник, то есть насколько больших существ нужно замораживать. Например, в матч-апе с Бесолоком замораживать почти всегда нужно только **Морских великанов** или любое существо под баффом **Нечестивой библиотеки**. Если у Мага еще много здоровья, нет смысла замораживать мелких существ.

Маг может защищать от атак не только самого себя, но ценных существ, выставленных в темп. Например, можно заморозить вражескую угрозу, чтобы защитить Бранна Бронзоборода или **Вестника рока**.



### Варден Луч Рассвета

Очень сильная легендарка в нынешней мете, потому что дает полную заморозку всего стола. Эффект незаменим в матч-апах с Бесолоком, Контроль Шаманом и Миракл Разбойником, но пригодится и во всех других поединках.

Сыграть Вардена Луч Рассвета просто как массовую заморозку стола — дело незатейливое, но у легендарки есть и другая функция: наносить урон. Для этого нужно сделать так, чтобы цель уже была замороженной. Комбинаций масса: Шквал + Варден, Святилище Ночных Плащей + Варден, Снежная буря + Варден или Бранн Бронзобород + Варден. Все эти связки нанесут целям дополнительно 4 урона от боевого клича.



### Командир Сивара

Эта легендарка — источник дополнительных ресурсов. Вы сами определяете, какими будут заклинания, которые запомнит **Командир Сивара**. Хотя тут у Мага чаще всего нет роскоши использовать исключительно те заклинания, которые особенно важно вернуть в руку. В большинстве ситуаций, когда **Командир Сивара** заходит в руку, Маг играет так же, как и обычно, то есть отдает нужные заклинания в нужный момент — и пусть **Командир Сивара** запоминает **Монетку** или **Первый огонь** в медленном поединке, отдавайте эти спеллы для того, чтобы выполнять свои основные цели, а на эффект **Командира Сивары** не обращайте внимания. Любые 3 заклинания, которые вернет эта нага, будут полезными — даже **Монетка**.

В идеальных ситуациях получится запомнить только топовые заклинания для конкретного матч-апа: **Дикий огонь** для медленных поединков, **Шквал** для быстрых и т.д. Но специально не играть что-то, чтобы **Командир Сивара** не запомнила этот спелл, — чаще всего ошибка.



### Неосторожный ученик

Карта многофункциональная и разная по силе в зависимости от времени розыгрыша. В начале партии **Неосторожного ученика** чаще всего играют в темповых поединках и трудных ситуациях, чтобы или зачистить стол, или разогнать Мордреша Огненный Глаз, который уже зашел в руку.

Если все хорошо, **Неосторожного ученика** лучше подольше подержать в руке, чтобы сыграть все копии **Дикого огня** и **Магистра Вардена**, а в идеале еще и разогнать силу героя **Магистра Вардена** с помощью почетных побед.

Сборки с Бранном Бронзобородом могут использовать **Неосторожного ученика** дважды, а после еще и дать силу героя в персонажа противника. Такой ход в лейтгейме нанесет огромное количество урона и часто закончит партию в вашу пользу.

Если **Неосторожный ученик** применяет силу героя **Магистра Варден** и убивает вражеское существо с почетной победой, сила героя станет сильнее прямо по ходу боевого клича. Выстреливает **Неосторожный ученик** по персонажам в порядке их появления на столе: сначала в героя, потом в существо, которое дольше всех стоит на столе, а последним будет существо, которое оппонент поставил последним.



### Магистр Варден

Ключевая карта в колоде в большинстве матч-апов. В темповых поединках герой просто дает много темпа, потому что повторяет массовые зачистки и баффы, а в медленных поединках сила героя **Магистра Варден** станет ультимативным способом победы и бесконечным источником огромного урона. Силу героя можно разогнать до безграничных значений, хотя часто уже 4-6 урона будет более, чем достаточно для победы.

Перед розыгрышем **Магистра Варден** важно четко представлять, какие заклинания вы играли до этого и в каком количестве. Рандомный эффект боевого клича можно сделать вполне себе управляемым, если играть только нужные в матч-апе заклинания. Обычно у Мага будет выбор среди заклинаний Льда: какие-то из них можно придержать в руке, чтобы повторить что-то сильное с боевого клича героя. Например, в зеркальном поединке можно дольше не играть Шквал, чтобы скопировать **Нераскрытое дело** или еще лучше **Дитя смерти**.

В темповых матч-апах обычно у Мага нет роскоши выбирать, какие заклинания он будет играть, а какие не будет. Так что здесь стоит полагаться только на удачу.

Боевой клич **Магистра Варден** удваивается за счет Бранна Бронзоборода, вы дважды повторите заклинания всех школ, но не получите еще +5 брони.



### Мордреш Огненный Глаз

С этой легендаркой все просто: как только ее боевой клич активен, ее можно тут же играть во многих ситуациях. В темповых матч-апах зачистки стола нужны почти всегда, а в медленных часто куда ценнее источник 10 урона по герою противника, а не способ убрать вражеских существ. Тем более в медленных матч-апах у противников часто будет [Мутанус Пожиратель](#) и [Безумный герцог Теотар](#) — не хотелось бы отдать этим легендаркам Мордреша.

Не наводите курсор слишком часто на Мордреша Огненный Глаз в руке: так противник поймет, что у вас есть эта карта, а значит увереннее будет играть [Мутануса Пожирателя](#) и [Безумного герцога Теотара](#).

Хорошо работает с [Бранном Бронзобородом](#), хотя сыграть их вместе сложно: нужны или [Монетка](#), или [Кельтас Греховный Скиталец](#).



### КелТузад Неизбежный

В тексте карты будет написано, сколько **Взрывоопасных скелетов** погибло на вашей половине стола. Легендарка может стать и просто очередной волной существ на столе для давления от игрового поля, а может быть и источником взрывного урона и/или зачистки стола. Во втором случае нужно, чтобы какие-то **Взрывоопасные скелеты** не влезли на стол, что часто сделать достаточно просто даже без Бранна Бронзоборода.

С **КелТузадом Неизбежным** важно не пережидать: карта сильная и способна убить противника, но ее можно и нужно играть в темп просто для того, чтобы нанести нелетальный урон, заспамить стол и отвлечь противника на оборону.

## Сир Денатрий



**Сир Денатрий** — сильная легендарная карта с боевым кличем, который часто заканчивает партии. Маг не всегда так хорош в заспаве стола мелкими угрозами, как Друид или Шаман, хотя и он может раскачать **Сира Денатрия** с помощью **Взрывоопасных скелетов** до больших значений. Но в большинстве случаев только боевой клич **Сира Денатрия** победу не принесет: нужно или комбинировать его с **Бранном Бронзобородом** и **Кельтасом Греховным Скитальцем**, или наносить урон по противнику другими источниками — силой героя, другими тяжелыми легендарками и просто существами.

**Сир Денатрий** станет не только картой для завершения партии, но и картой для выживания — он особенно ценен в матч-апах с Охотниками и другими оппонентами, которые полагаются на взрывной урон. Часто розыгрыш **Сира Денатрия** будет единственным способом восстановить значительный запас здоровья, который доступен Магу. Но только на эту легу полагаться не стоит, потому что до ее розыгрыша еще нужно дожить.

## Бранн Бронзобород



Сложно правильно реализовать эту легендарку, потому что ее использование всегда зависит от матч-апа и игровой ситуации. Всё просто, если в руке есть [Кельтас Греховный Скиталец](#), Бранн и какая-то тяжелая лега с мощным боевым кличем: [КелТузад Неизбежный](#), [Сир Денатрий](#) или [Мордреш Огненный Глаз](#). Тогда комбинации с Бранном зачистят стол, а часто и залетают противника.

Но идеальная рука заходит не всегда, а Бранна можно использовать и с другими боевыми кличами — не только с существами, но и с героем [Магистр Варден](#).

Чаще всего Маг старается играть Бранна и ключевой боевой клич вместе за один ход, но можно рискнуть и поставить Бранна на ход раньше. Делайте так в случае, если вы уверены, что у оппонента не будет ответа на 2/4 угрозу. В темповых матч-апах так можно делать еще смелее, то есть рассчитывать на то, что противник не сможет разменяться с 2/4 существом. Например, Бранна Бронзоборода можно поставить после розыгрыша Шквала или другой полной заморозки стола.

## Прочное алиби



Это заклинание сыграть относительно просто. С его помощью Маг затягивает партию до 6-10 ходов или до захода ключевой комбинации.

**Прочное алиби** часто играют для того, чтобы подготовить или заморозку стола, или ультимативную зачистку на следующий ход. Вы можете несколько ходов замедлять противника: сначала **Прочным алиби**, а потом и замораживающими эффектами, чтобы добраться до 9-10 ходов, в которые можно использовать **Руну верховного мага**, **Мордреша Огненный Глаз**, **КелТузада Необратимоно**, **Сира Денатрия** и т.д.

**Прочное алиби** нужно сыграть еще с большим запасом здоровья: нет смысла делать это, когда у героя осталось 3-5 хп.

## Руна верховного мага



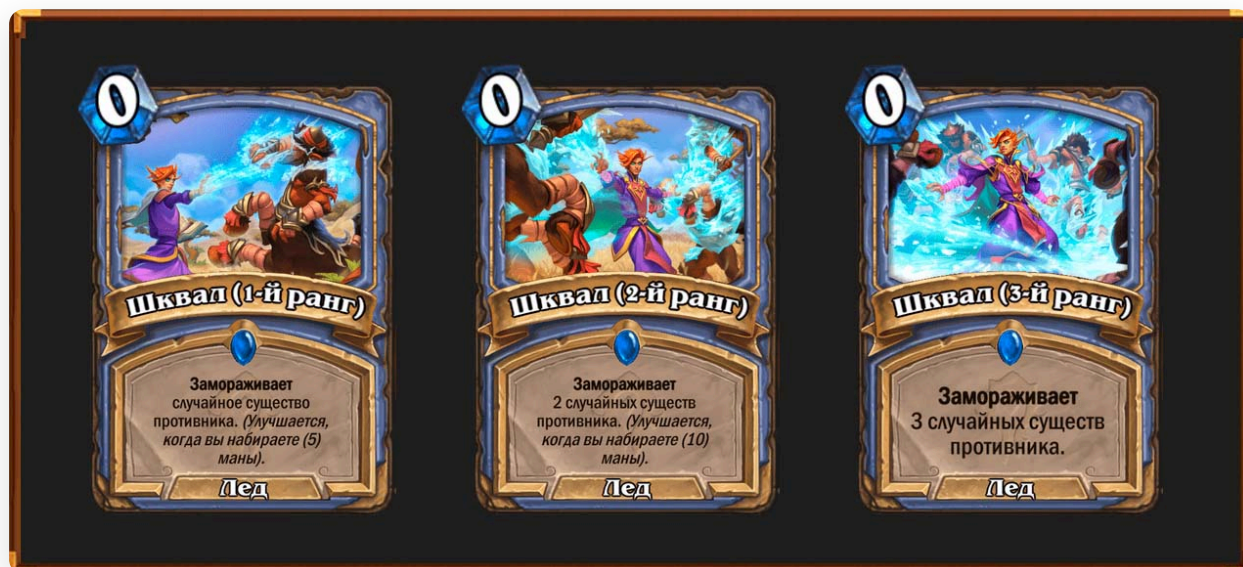
Заклинание непредсказуемое и относительно рандомное. Чаще всего Скелет Маг играет его в тяжелых ситуациях, когда в руке кончились замораживающие эффекты и зачистки стола. Другой вариант — когда противник наверняка залеталит Мага с помощью взрывного урона, силы героя и других способов на следующий ход. В этих ситуациях [Руна верховного мага](#) может спасти от летала целым рядом способом: зачистками стола, случайными секретами и даже контрлеталом оппонента, если повезет на [Огненные шары](#) и [Огненные глыбы](#).

[к оглавлению](#)



## Полезные советы

- **Взрывоопасных скелетов** призывают 4 карты в колоде Мага, а эффекты заклинаний может повторить и **Магистр Варден**. Вы будете часто атаковать **Взрывоопасными скелетами**, а значит и решать маленькие задачки по тому, как правильно размениваться этими существами с учетом их предсмертных хрипов. Часто Маг старается оставить столу 1-2 здоровья, чтобы призвать больше **Взрывоопасных скелетов** с помощью **Дитя смерти**. Предсмертные хрипы уже призванных **Взрывоопасных скелетов** могут как помочь в этом, так и помешать. Но, разумеется, 2/2 существами нужно всегда атаковать до того, как вы используете массовую зачистку.
- **Безумный герцог Теотар** и **Мутанус Пожиратель** — очень популярные карты в текущей мете. Если вы встретились с медленным противником, играйте от этих легендарок и не держите в руке ключевые карты слишком долго. Старайтесь как можно быстрее отдать **Магистра Вардена**, **Мордреша Огненный Глаз** и **КелТузада Неизбежного**.
- Не спешите играть силу героя после розыгрыша **Усиленного снежного шквала**. Замораживающий эффект крайне важен в нынешней мете, так что целью нужно выбрать какое-то весомое существо противника. Если вы планируете играть силу героя каждый ход в ближайшее время, лучше придержать **Усиленный снежный шквал** в руке и не тратить его заморозку на слабые цели или героя противника.
- Шквал — заклинание с 3 ступенями. Оно улучшается, когда вы достигаете 5 и 10 маны естественным образом. Розыгрыш Монетки на 4 или 9 маны не улучшит Шквал.



- **Руническая сфера** открывает доступ ко всем заклинаниям Мага — за исключением квестлайна **Чародейский гамбит**. У Мага нет заклинаний каких-либо школ магии кроме Льда, Огня и Тайной магии, так что **Мага-универсала** или **Магистра Вардена** сильнее вы не сделаете. Но можете просто раскопать что-то сильное в конкретной ситуации. Лучшим выбором станут заклинания, которые уже есть у Мага, а также универсальные **Огненный шар**, **Антимагия**, **Трескучий мороз**, **Руна верховного мага** и т.д.  
Далее список всех заклинаний Мага.

## Все заклинания мага





Как и всегда, следите за правильным порядком действий. Правила тут простые, но важные для оптимальной игры. Самый простой пример: добирать карты в начале хода, потому что полученные топдеки могут изменить планы на ход.



Скелет Маг должен играть не только от своей колоды, но и от колоды оппонента. В следующем разделе мы подробно поговорим о специфике актуальных матч-апов нынешней меты.

[К оглавлению](#)



### Рамп Дрийд

Матч-ап против [Сира Денатрия](#), где Магу нужно действовать достаточно агрессивно и быстро, если он хочет победить. Против ОТК комбинации вы не устоите, так что время играет не в вашу пользу. Давите на Дриuida со стола и взрывным уроном. От существ он часто сможет достаточно легко избавиться, зато исцеления у оппонента немного. Своевременный заход тяжелых карт, грамотная реализация замораживающих эффектов и [Взрывоопасных скелетов](#) принесут победу в поединке.

Оставляйте замораживающие эффекты для крупных угроз Друида — [Наг-великанов](#), [Ненасытных пожирателей](#) и т.д. Размениваться со всем этим вы часто не сможете.



### Токен Бист Друид

Очень легкий поединок против классической агрессивной колоды. Друид быстро занимает стол и пытается закончить партию мелкими существами под массовыми бафами. Тут важно грамотно провести первые ходы и отдать все ранние дропы в темп для того, чтобы разменяться хоть с чем-то.

Затягивайте партию сначала с помощью [Прочного алиби](#), а потом с помощью замораживающих эффектов. Так можно дожить до 6-10 ходов, в которые Маг сможет реализовать ультимативные зачистки и перевернуть ход партии. Стол оппонента почти всегда зачистит [Мордреш Огненный Глаз](#), а часто хватит зачисток и скромнее. Хотя Друид все-таки может дать большой запас здоровья своим существам с помощью карт [Ярость прайда](#) и [Глашатай природы](#).

•



•

### Скелет Маг

[Зеркальный матч-ап](#) интересен из-за динамики разменов [Взрывоопасными скелетами](#). Топовая карта в матч-апе — [Дитя смерти](#). Больше преимущества будет у того Мага, который даст последнюю копию этого заклинания, потому что он оставит на столе своих 2/2 существ. Вы не сможете обыграть [Дитя смерти](#) оппонента с помощью [Взрывоопасных скелетов](#), но все другие угрозы с 3+ здоровья лучше не подставлять под это заклинание.

Как и во всех медленных поединках, в этом Маг рассчитывает задавить с помощью взрывного урона. Комбинируйте урон от силы героя, боевые кличи легендарок за 8-10 маны и хрипы [Взрывоопасных скелетов](#), чтобы нанести летальный урон. У Магов мало исцеления, так что каждая единица урона важна. Конечно, важно постоянно чистить стол и не давать существам оппонента атаковать по вашему герою. В идеале реализовать топовые комбинации с [Бранном Бронзобородом](#), [КельТасом Греховным](#) [Скитальцем](#) и одной из тяжелых легендарок за 8-10 маны.



### Миракл Разбойник

Опытный Миракл Разбойник доставит много проблем, особенно если в вашей сборке нет [Коррозионной гадюки](#). Огромные существа Магу не так страшны: их можно долго замораживать целым рядом способов, а еще помогает [Прочное алиби](#). Хотя Призраки в маскировке получится достать не всеми замораживающими эффектами: только Шквалом, легкой [Варден Луч Рассвета](#) и Снежной бурей. Эти карты крайне важны в поединке, заклинания можно попытаться повторить с помощью героя [Магистр Варден](#).

Куда сложнее защититься от огромного оружия Миракл Разбойника с [Некролорда Дреки](#). Два хода вы продержитесь с помощью [Прочного алиби](#), можно заморозить героя противника с помощью [Усиленного снежного шквала](#) и реже с [Подземельщицы-ледоманта](#). Но без этих карт Магу будет трудно: тут нужно искать контрлетал с помощью существ и силы героя или рассчитывать на [Сира Денатрия](#) и большое количество исцеления.

У Миракл Разбойника много и просто наносящих урон заклинаний, от которых Маг уже никак не спасется. Но только заклинаниями Разбойник не нанесет 30-40 урона — ему в любом случае понадобятся атаки оружием и существами.

В матч-апе может спасти [Безумный герцог Теотар](#). Старайтесь сыграть его в любой доступный ход и украсть [Некролорда Дреку](#) или [Эдвина главаря Братства](#).

•



•

### Бесолок

[Бесолок](#) — выгодный матч-ап. Противник активно играет со стола, но не использует ни одной карты со взрывным уроном или рывком. Значит, можно безопасно чувствовать себя даже на 1 здоровья, если стол Чернокнижника пуст или заморожен. Урон Лока предсказуемый, но важно помнить про баффы: [Подозрительного бармена](#), [Короля бесов Рафаама](#) и [Нечестивую библиотеку](#). Если все эти карты и атаки существ на столе не убивают Мага на следующий ход Лока, можно играть жаднее и копить массовые зачистки и замораживающие эффекты в руке до следующего хода.

Точечные заморозки оставляйте на крупные угрозы: существ под баффом [Нечестивой библиотеки](#) или [Морских великанов](#). Старайтесь не проседать по ресурсам: Лок с парой [Неотвратимых катастроф](#) может долго давить и истощить руку Мага. Попробуйте отбиваться от стола Лока не только заморозками и зачистками, но и существами: [Взрывоопасными скелетами](#) и т.д.

В некоторых сборках Бесолока появляется [Удушающая звезда](#), которая уберет замораживающие эффекты с существ оппонента. Отыграть от этой карты Маг не может, так что просто надейтесь, что у оппонента ее нет.

Если Лок играет какие-либо тяжелые карты ([Лич ужаса Тамсин](#), [Мегаплавник](#)) или просто держит какую-то карту со старта игры, то у него может быть [Сир Денатрий](#) — единственный источник взрывного урона, который может добить Мага. Помните про эту легендарку: в некоторых сборках Бесолока она появляется.

- 



- 

### Контроль Шаман

Ключевая карта в матч-апе — [Магистр Варден](#). Ранний розыгрыш героя и прокачка силы героя позволяют Магу действовать агрессивно и пользоваться тем, что у Шамана тоже мало исцеления. Старайтесь постоянно давить на здоровье оппонента и угрожайте ему леталом легендарками за 8 маны. Не держите их в руке слишком долго: разыгрывайте при первой же удобной возможности, чтобы обыграть [Мутануса Пожирателя](#) и [Безумного герцога Теотара](#).

Берегите замораживающие эффекты для крупных угроз Шамана с 5+ атаки: он может попытаться продавить вас [Стражами Снегопада](#) и другими существами. Вы в ответ можете заблокировать почти все карты Шамана, если с помощью Вардена Луч Рассвета заморозите весь стол оппонента.

Сам Шаман рассчитывает на ранний заход [Сира Денатрия](#) в этом матч-апе. Обыграть эту комбинацию Магу очень сложно, если в сборке нет [Безумного герцога Теотара](#). Поэтому просто рассчитывайте на то, что задавите Шамана до того, как тот найдет ключевую легендарку и реализует ее.

- 



- 

### Охотники

Охотники — злейшие враги Скеле Мага. Особенно трудный матч-ап с [Квест Охотником](#), который быстрее наносит нужное количество взрывного урона, контролирует стол и блокирует заклинания [Ледяной ловушкой](#). Квест Охотника можно переиграть только с очень хорошим заходом карт, а желательно и с плохим заходом со стороны оппонента. Рассчитывайте на это и играйте так, как будто Охотник сыграл плохой секрет, а в его руке нет идеального ответа на ваши ходы. Пара [Нераскрытых дел](#) и [Магистр Варден](#) дают мало брони, так что вы часто не выиграете даже дополнительный ход в матч-апе с Квест Хантом. Можно попытаться дожить до [Сира Денатрия](#), который восстановит

ключевые единицы здоровья, но тут важно рано найти эту легу, что не всегда зависит от Мага.

**Фейс Охотник** значительно проще. В этом матч-апе постарайтесь рано захватить стол первыми дропами и **Взрывоопасными скелетами**. Вы сможете перевернуть ситуацию на игровом поле с помощью заклинания **Дитя смерти**, а после этого ваша задача — задавить Фейс Ханта до того, как это сделает он с помощью Взрывного урона. Давление со стола важно, потому что только силы героя, предсмертных хрипов и боевых кличей будет недостаточно, чтобы закончить партию вовремя.



### Жрецы

**Квест Жрец** — простой матч-ап. Важно не отдать ключевые карты **Безумному герцогу Теотару** и **Мутанусу Пожирателю**, а также создавать Жрецу какие-то проблемы на столе, чтобы он не тратил всю свою ману на выполнение квестлайна и его реализацию. В большинстве ситуаций сила героя и взрывной урон Мага быстрее летают Жреца, чем тот находит свой финишер. Исцеление у Андуина есть, но его не так уж много: сила героя Мага точно перебьет оппонента. Предсмертные хрипы самого Жреца можно просто замораживать и не убивать, чтобы Андуин не получил дополнительные карты и исцеление.

**Нага Жрец** — поединок сложнее. Тут важно правильно реализовывать замораживающие эффекты. Проблема в том, что Жрец может раскачивать свой стол до таких больших размеров, что убьет Мага за один ход, как только заморозки закончатся. Выхода два — или замораживать стол до летала, или размениваться со столом Жреца рано и не давать ему раскачивать своих существ до огромных размеров.



До скорых встреч!

[к оглавлению](#)