

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 133

Архив Колода Hearthstone · category-114

Сгенерировано: 13.06.2026 09:02

Количество материалов: 10

(Обновлено) Фейс Хант - топ колода меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2018

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-face-hunter>

Дата: 22.07.2021

Тип: Гайды

Категория: Закаленные степями

Описание

Фейс Хант - топ колода меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Фейс Ханта в мете Закаленных Степями июльского сезона. Топовые сборки, детальный разбор муллигана, стратегии игры и актуальных матч-апов.

Текст

Герой гайда — Фейс Охотник или Фейс Хант. Архетип стоит у самых истоков Hearthstone и присутствует почти в любой мете игры. При этом Охотник меняется от дополнения к дополнению по составу карт. Неизменны лишь сверхагрессивный стиль игры, акцент на силу героя и нанесение взрывного урона всеми доступными способами.

Новая версия Фейс Ханта появилась в Стандарте с выходом Закаленных Степями. Новое дополнение, ротация и появление Основного набора карт в этом способствовали. С тех пор Фейс Хант чувствует себя уверенно: почти всегда это самая популярная и результативная агрессивная колода в мете. Ситуация только улучшилась с патчем 20.8.2 и нерфами Жреца — сегодня героя статьи можно назвать даже самой сильной и результативной колодой меты.

Игроки любят Фейс Ханта по многим причинам. Пусть он уже не такой бюджетный, как ранее, достоинства остаются быстрые партии и не такой уж замысловатый геймплей. Действительно Фейс Охотником играть проще, чем многими другими архетипами, хотя и с героем статьи не все обращаются оптимально.

Гайд расскажет, какую сборку Фейс Ханта выбрать, как адаптировать ее под свои коллекцию, предпочтения и локальную мету. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апах меты меты.

Гайд обновлен 22 июля с учетом актуальной меты Закаленных Степями. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Изменены сборки архетипа и описания к ним
- Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Выбор карт в стартовую руку" и "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 133

- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетные версии
- Выбор карт в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Суть архетипа
- Когда нужны размены
- Быстрые поединки
- Матч-апы

Фейс Хант — уже устоявшийся архетип со стабильными и похожими друг на друга сборками. Все они отличаются лишь несколькими картами, которые оказывают не так много влияния на результаты.

Хотя есть и необычные версии, которые вы тоже найдете в этом разделе.

Классический Фейс Хант

Проверенная уже несколькими сезонами классика. Это самая популярная сборка архетипа, которая подойдет для тех, кто не хочет ничего придумывать и видит только одну цель — лицо противника.

Торговку ножами часто меняют на Меткий Полумесяц и другие опциональные карты.

Фейс Хант от Vicious Syndicate

- Торговка ножами, Чародейский выстрел
- + Извивающийся ужас, Меткий Полумесяц

Особенность этой сборки — Извивающийся ужас. Карта помогает лучше бороться за стол и наращивать уже полученное раннее преимущество.

Еще одна карта, которая есть не у всех Фейс Хантов, — Меткий Полумесяц. Он нужен в первую очередь для мощных комбинаций с Неистовым люторогом, хотя может выступать и просто как источник 4 урона в течение 4 ходов. И только иногда оружие помогает и в разменах.

Фейс Хант с Бывалым охотником Крином

- Чародейский выстрел, Торговка ножами
- + Меткий Полумесяц, Бывалый охотник Крин

- Вторая копия Меткого полумесяца и Бывалый охотник Крин помогут в первую очередь в агрессивных матч-апах. С ними Охотник сможет лучше контролировать стол и давить не только взрывным уроном, но и характеристиками. Сложнее станут медленные поединки, в которых размены не нужны или нужны по минимуму.

Фейс Хант с Зиксором сверххищником

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 133

- Чародейский выстрел, Торговка ножами, x1 Подранок, x1 Пленный сквернозуб
- + Меткий Полумесяц, Охотничья уловка, Зиксор сверххищник, Бывалый охотник Крин

Самая тяжелая версия Фейс Ханта с дополнительным зверем — Зиксором сверххищником. Его совершенную копию можно достать из колоды не только с помощью Погонщины Песни Войны, но и с помощью Охотничьей уловки. Заклинание работает по тому же принципу, но достает случайного зверя, а не раскапывает его.

Из сборки пришлось убрать некоторые вторые копии агрессивных карт, чтобы уместить нового зверя, а также Бывалого охотника Крина и два Метких Полумесяца — они помогут затянуть игру до выхода тяжелых зверей.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке. Поскольку Фейс Хант существует уже несколько месяцев, его колоды устоялись и мало чем отличаются друг от друга. К тому же в Стандарте просто не так много агрессивных карт — выбор небольшой. А еще Фейс Хант не хочет брать много зверей, чтобы не испортить комбинацию с Погонщицей Песни Войны.

Все представленные 27 карт есть почти во всех сборках Фейс Ханта. В редких случаях игроки от чего-то отказываются. Легендарки можно убрать по бюджетным соображениям. Иногда не включают Пленного сквернозуба или вторые копии каких-то ранних дропов — и то, и другое будет ошибкой в большинстве ситуаций.

Вакантные 3 слота Фейс Ханты заполняют картами из списка ниже. Мы обсудим их далее.

Меткий Полумесяц — оружие берут в первую очередь из-за комбинаций с Неистовым люторогом. Благодаря Меткому Полумесяцу ключевой зверь может атаковать дважды за ход — так он и зачистит стол, а что еще важнее — нанесет больше урона по герою противника. Чаще берут только один Меткий Полумесяц, хотя в сборках с Бывалым охотником Крином две копии оружия.

Чародейский выстрел — простой и надежный источник урона, который к тому же делает чуть лучше Пастуха из клана Колкар. Этим заклинанием обычно заполняют сборку до 30 карт.

Извивающийся ужас — помогает лучше играть со стола в начале партии. Карта теряет свою эффективность в мидгейме или в случае, если на половине Охотника нет существ.

Неофитка культа — в актуальной мете берут редко, потому что куда менее популярными стали Спелл Маги и Токен Друиды. Но если вы по какой-то причине очень часто встречаете этих оппонентов, вспомните об этой карте.

Охотничья уловка + Зиксор сверххищник — обычно эти карты берут вместе, потому что они хорошо работают друг с другом. Так вы сделаете Фейс Ханта тяжелее, что полезно против сложных контроль матч-апов, но мешает в темповых противостояниях. В текущей мете Фейс Ханту не нужно утяжеление.

Топорик головореза — дополнительный источник урона в течение нескольких ходов, который становится лучше со зверем на столе. Пусть в сборке только 2-3 зверя, их призывают многие карты — Прелестное нашествие, Пастух из клана Колкар и другие.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 133

Бывалый охотник Крин — делает Фейс Ханта сильнее в борьбе за стол, что важно в первую очередь в темповых матч-апах. С этой легендаркой в сборку также берут две копии Меткого Полумесяца.

Торговка ножами — редко выступает как четвертый дроп, чаще с помощью этой карты заканчивают партию или хотя бы сводят ее к ничей. Существо достаточно дорогое, поэтому берут его не часто. Хотя это простая и эффективная карта, как и Чародейский выстрел.

Менее популярные опциональные карты: Змеецвет, Безразмерная сумка, На изготовку, Труповедение, Экскурсовод, Изготовительница жезлов, Лидер парада, Приручение зверя, Разборчивый заводчик, Вьючный кодо, Выстрел хламом, Син'дорай-ловчий, Ужасное бешенство, Талисман кафедры, Алекстраза Хранительница Жизни.

к оглавлению

В отличие от многих старых версий Фейс Ханта, в Закаленных Степях этот архетип не такой уж и бюджетный. Вам понадобятся некоторые эпик и легендарки — от некоторых из них сложно отказаться.

Далее о том, как можно заменить дорогие карты.

Меткий Полумесяц — не обязательный эпик, от которого можно легко отказаться. Не обязательно брать другое оружие: подойдут карты вроде Чародейского выстрела или другие из списка опциональных.

Пастух из клана Колкар — важная карта в первую очередь для темповых матч-апов. Без нее сложнее станут зеркальные поединки и многие другие. Прямых замен нет, да и лучше все-таки скрафтить этот второй дроп. Но временно можно поиграть и без него, хотя альтернативу найти будет тяжело.

Манкрик — есть в коллекции всех игроков бесплатно, поэтому заменять нет смысла.

Бывалый охотник Крин — не обязательная легендарка, от которой можно легко отказаться в пользу других опций. Выбирайте любую карту из списка опциональных — не обязательно за 3 маны.

Винтовка Ридлинга — сильное оружие, но не обязательное. Заменяйте другой хорошей опциональной картой, но не обязательно оружием или чем-то за 4 маны.

Погонщица Песни Войны — самая важная дорогая карта, вокруг нее выстроена колода, а точнее ее основная синергия — звери. Постарайтесь скрафтить две копии Погонщицы Песни Войны, если хотите играть Фейс Хантом. Заменить ее можно Охотничьей уловкой.

Барак Кодобой — лучшая легендарка для крафта, если вы хотите играть Фейс Хантом. Но он может обойтись и без Барака Кодобоя. Заменить можно на Выстрел хламом, Вьючного кодо или любую карту из списка опциональных.

Если нет Барака Кодобоя, лучше отказаться от Манкрика.

Максимально бюджетная сборка

Бюджетная колода без эпиков и легендарок. Она слабее оптимальных сборок, но все еще

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 133

конкурентоспособна. При желании ею можно взять Легенду.

В первую очередь крафтите две копии Погонщицы Песни Войны. Пока их нет, заменой станут Охотничьи уловки. В остальном сборка похожа на топовые, разве что появляется пара Топориков головореза. Не бойтесь играть оружие без боевого клича, если на столе нет зверей.

к оглавлению

- Общие правила муллигана

Муллиган Фейс Ханта не такой простой, как может показаться на первый взгляд. Охотник в первую очередь ищет хорошую кривую маны для старта: сначала хороший ход на 1 маны, если есть — хороший ход на 2 маны, а далее по тому же принципу ходы на 3 и 4 маны. Думайте о том, какие действия вы будете предпринимать, учитывая способности противника.

Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку.

Всегда оставляйте Бесстрашного посвященного. Это лучший первый дроп для Фейс Ханта. Вторая копия нужна только с Монеткой или с сильным заклинанием за 1 маны.

Демон-питомец тоже станет неплохим первым дропом, хотя его можно оставить и в комбинации с Бесстрашным посвященным или Пастухом из клана Колкар. Вторая копия нужна в редких ситуациях.

Пленный сквернозуб особенно хорош в медленных матч-апах. Его стоит скидывать только в темповых поединках, если у вас еще нет хорошего первого хода. Вторую копию Пленного сквернозуба оставляйте только с Монеткой, чтобы сыграть их на 1 и 2 маны.

Зайцелоп — далеко не такой универсальный и сильный первый ход. Его нужно оставлять только в темповых матч-апах, а в медленных лучше поискать первые дропы получше. Вторую копию сбрасывайте.

Пастух из клана Колкар — топовая угроза в темповых матч-апах, если вы начали с Монеткой. Его можно оставлять и без Монетки в других поединках, если есть хороший первый ход. Скидывать карту стоит только в самых медленных поединках, где не ожидается борьбы за стол со старта. Вторая копия не нужна в большинстве ситуаций.

Манкрик — сильный третий дроп. Оставляйте в случае, если в руке уже есть хорошие ходы на первый и второй ход. Только в самых медленных матч-апах Манкрика можно оставить самостоятельно.

Погонщица Песни Войны — оставляйте только с хорошей рукой и в медленных матч-апах. Под хорошей рукой в случае Фейс Ханта подразумеваются хорошие ходы на 1-2 маны. Вторую копию оставлять не нужно.

Прелестное нашествие — сильное заклинание, которое сгладит раннюю кривую маны, может выступить и как карта за 1, и за 2 маны. Просто так Прелестное нашествие не оставляют, только в синергии с Бесстрашным посвященным или Пастухом из клана Колкар. В редких случаях Прелестное нашествие можно оставить вместе с другими первыми дропами. Вторая копия чаще всего не нужна.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 133

В медленных матч-апах и с хорошими 1-2-3 ходами в руке можно оставить Винтовку Ринлинга

В медленных матч-апах, с Монеткой, хорошим первым ходом и Манкриком в руке можно оставить Барака Кодобоя

В темповых матч-апах с Монеткой и Пастухом из клана Колкар можно оставить Подранок

Другие карты в стартовой руке не нужны.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Погонщица Песни Войны, Манкрик. С очень хорошей рукой — Винтовка Ринлинга.

Воин: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Погонщица Песни Войны, Манкрик. С Монеткой — Пастух из клана Колкар.

Паладин: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Манкрик, Винтовка Ринлинга.

Охотник: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Зайцелоп, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Подранок, Манкрик. Без Монетки — Пленный сквернозуб.

Друид: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Зайцелоп. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Пастух из клана Колкар.

Разбойник: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Манкрик.

Шаман: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Зайцелоп, Манкрик. С хорошей рукой — Прелестное нашествие. С Монеткой — Пастух из клана Колкар.

Маг: Бесстрашный посвященный, Пленный сквернозуб, Зайцелоп, Манкрик, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Погонщица Песни Войны, Прелестное нашествие.

Жрец: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Манкрик, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Винтовка Ринлинга, Погонщица Песни Войны.

Чернокнижник: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой — Манкрик, Погонщица Песни Войны, Барак Кодобой, Прелестное нашествие.

[к оглавлению](#)

Суть архетипа

Как и во все времена, Фейс Хант — сверхагрессивная колода, которая рассчитывает как можно быстрее продавить противника разными способами. В этом помогают ранние темповые существа на столе, наносящие урон заклинания, оружие, а также эффективная сила героя.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 133

Ранние угрозы помогают Охотнику захватить стол со старта. Бесстрашный посвященный, Пленный сквернозуб и другие угрозы не обязательно нанесут много урона, но и одного удара от этих существ порой достаточно. Пока противник отвлекается на зачистку стола, Фейс Хант уже переключается на давление заклинаниями и силой героя, а доминация на игровом поле отходит на второй план.

Хотя Охотник все же может неплохо побороться за стол со старта. В этом помогают Пастух из клана Колкар, Неистовый люторог и некоторые другие карты — их не всегда просто убрать со стола.

Со взрывным уроном особых проблем возникнуть не должно. Его Охотник старается играть уже в мидгейме, то есть после 5-6 маны. На этих этапах противники часто захватывают стол, но еще не успевают восстановить достаточное количество здоровья. Взрывного урона у Фейс Ханта стало меньше, но Подранок, Скорострельность, Пронзающий выстрел и сила героя все еще делают свою работу.

Главная фишка Фейс Ханта в последнем дополнении — комбинации со зверями и Погонщицей Песни Войны. Из-за этого четвертого дропа в сборку берут минимум зверей: 2-3 существа — Зайцелопа, Неистового люторога и реже Зиксора сверххищника. В большинстве ситуаций Погонщица Песни Войны нужна для раскопки Неистового люторога. Он силен даже с 5/5 характеристиками, а с 7/6 делает безумные вещи. Этот зверь — и источник взрывного урона, и угроза, от которой нужно избавиться противнику во что бы то ни стало, и существо с натиском, которое разменивается с чем-то на половине оппонента.

Еще одна важная карта в колоде Фейс Ханта в последнем дополнении — Барак Кодобой. Он обеспечивает перебор колоды, которого никогда не было у архетипа. Сила Барака Кодобоя в синергии с Манкриком. Если вы сначала сыграете Манкрика, он замешает в колоду заклинание за 3 маны — его гарантированно доберет Барак Кодобой, то есть противник получит 3 урона, вы — 3/7 существо на столе и еще одну дополнительную карту в руку. Такие комбинации актуальны в первую очередь в медленных матч-апах.

к оглавлению

Агро и Контроль поединки

Фейс Хант ведет себя по-разному в зависимости от типа противостояния. Агро и контроль архетипы — расплывчатое понятие в текущей мете. Есть совсем медленные колоды вроде Контроль Воина или Контроль Жреца — с ними всё просто. Но медленными матч-апами для Фейс Ханта станут и ДХ на хрипах, и Спелл Маг, и Раш Воин, а порой и Элем Шаман. К быстрым поединкам можно отнести других Фейс Хантов и Токен Друида.

Медленные противостояния проходят под диктовку Фейс Ханта на начальных этапах. В этих поединках вы почти всегда по максимуму спамите стол и стараетесь нанести как можно больше урона существами — без него будет сложно в мидгейме.

В ранние ходы сосредоточьтесь на генерации характеристик на столе. Играйте первые дропы, бафайте их, как только они могут атаковать. Многие сделает Пленный сквернозуб, хотя начального темпа он не дает. В отличие от старых версий Фейс Ханта, нынешние в значительной степени полагаются на стартовых существ — тратить ход с 2 маны на силу героя будет плохим решением, если есть хоть какие-то способы генерации существ.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 133

Чаще всего последний ход, в который Охотник делает акцент на стол, — 5 маны и выход Неистового люторога. Зверь почти всегда должен быть в руке к этому времени благодаря синергии с Погонщицей Песни Войны. Давление со стола можно и растянуть, если есть две копии Неистового люторога или противник ничего не ставит на свою половину, обыгрывая вашего зверя. Если так, не спешите с Неистовым люторогом, а играйте других существ или используйте взрывной урон.

Размены в медленных поединках нужны очень редко. Если Охотник их и совершает, то с помощью Неистового люторога, Меткого Полумесяца или 1/1 зверей с натиском, которые не могут бить по герою противника. И то в последнем случае размены нужны не всегда — только против самых опасных существ оппонента, которые дадут ему исцеление, броню или позволят быстро победить. Другая неплохая карта для разменов — Пронзающий выстрел. Существами и заклинаниями старайтесь бить по герою противника — это правильно почти во всех ситуациях. Все-таки вы играете сверхагрессивной колодой.

Сила Фейс Ханта не в том, что его стратегия на игру непобедима, а в том, что она очень быстрая и темповая. Оппоненты с идеальным заходом и достаточным количеством времени легко переигрывают Охотника. Ваша задача — не дать ему время, подловить на незаходе карт и недостатке маны. В идеале Фейс Хант должен делать ходы противника неудобными, но для этого нужен игровой опыт: знание меты, оптимальных ходов оппонента и способов сделать их не такими оптимальными. Обычно этот аспект и отличает опытного Фейс Ханта от неопытного. Хотя разница и не будет столь значительной, как в случае с другими архетипами.

Быстрые противостояния совсем другие. В них крайне важен ранний контроль стола: Фейс Ханту выгодно размениваться с существами противника, особенно если это размены выгодные — ваше существо не умирает при убийстве вражеского.

Ключевая карта в быстрых поединках — Пастух из клана Колкар. Он особенно силен с Монеткой, что хотя бы отчасти компенсирует слабость этой позиции. Агрессивная колода, которая ходит первой, получит огромный перевес в поединке. Порой мощный ход с Пастухом из клана Колкар, Монеткой и несколькими заклинаниями — единственный способ вернуться в игру и перехватить инициативу.

Другая пара важных в быстрых поединках карт — Прелестное нашествие и Извивающийся ужас. Если у Охотника получается рано реализовать эти карты, а в идеале и выгодно разменяться, он получает весомое преимущество.

Не так хороши лучшие в медленных матч-апах карт: Пленный сквернозуб, Барак Кодобой и Неистовый люторог. Они часто слишком медленные для агрессивных матч-апов и далеко не всегда помогают вернуться по темпу. Но если вы уже впереди, эти существа закрепят преимущество на столе.

Постоянные размены — тоже не выход в любом медленном поединке. Обычно к 4-5 маны тот, кто лидирует в контроле стола, переходит в наступление, а право разменов оставляет за оппонентом. Вам уже должно хватить взрывного урона для завершения партии. Если вы позади, к 4-5 маны можно постараться вернуть инициативу в свои руки и начать контрнаступление в надежде на удачный заход.

[к оглавлению](#)

Тонкости геймплея

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 133

- Погонщица Песни Войны баффает не только раскопанное существо

Все копии раскопанного существа получают бафф +2/+1 — и в колоде, и в руке, и на столе. В редких ситуациях Погонщицу Песни Войны получается сыграть в качестве баффа угрозы, которая уже может атаковать.

- Зайцелоп всегда лучше, чем другие 1/1 звери

Если вы планируете какой-либо размен и выбираете для этого одного из нескольких 1/1 зверей, всегда разменивайтесь не Зайцелопом. Он сильнее потому, что его может баффнуть Погонщица Песни Войны.

- Призывайте Демона-питомца до других действий

Случайный эффект с призывом демона может изменить ваши планы на ход. Вы можете найти летальный урон с Колеком или Реффахом, а Шима иногда помогает не размениваться с угрозами противника.

- Прелестное нашествие — одна из лучших карт со старта

Прелестное нашествие делает многое, если сыграть заклинание на 1-3 маны. Это хороший темповый бафф, который сглаживает кривую маны и обеспечивает Охотника гибкостью.

В конце партии 1/1 Детеныш станет топовой целью для Пронзающего выстрела.

- Думайте о том, что сделает Винтовка Ринлинга

Это оружие особенно полезно, если вы ведете по темпу или боретесь с противником на равных. Но раскапываемые секреты не всегда универсальны.

Лучшей раскопкой в большинстве ситуаций станет Морозная ловушка. Она дает много темпа и замедляет противника. Многие сделает Взрывная ловушка, особенно в матч-апах без исцеления.

Тактика стаи и Змеиная ловушка — не самые плохие раскопки, но и не лучшие. В большинстве ситуаций Тактика стаи лучше, хотя при наличии Демона-питомца или Извивающегося ужаса в руке приоритеты могут измениться.

Открыть клетки — самый нестабильный секрет, который раскапывают в редких ситуациях. Его далеко не всегда получается реализовать вовремя, а промедление даже в один ход может стоить Охотнику победы.

- Обманывайте противника с помощью секретов

Вынуждайте противника играть вокруг секретов и ошибаться. Если сложилась ситуация, в которой есть идеальный секрет для раскопки (чаще всего Морозная ловушка и Взрывная ловушка), делайте вид, что нашли его, если на самом деле нужный секрет не пришел. Для этого выбирайте раскопку быстро, после действуйте так, как будто бы сыгран оптимальный секрет. Можно даже показать какую-то эмоцию, например, приветствие — все средства хороши.

Можно играть и наоборот: если идеальный секрет пришел, долго думайте над раскопкой и

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 133

каким-либо образом подайте вид, что желанное заклинание не зашло.

- Следите за составом колоды перед розыгрышем Барака Кодобоя

Колода вряд ли останется без заклинаний за 1 маны, но спеллов за 2 и тем более 3 маны у Фейс Ханта мало — только Скорострельность и Жена Манкрика.

Если Скорострельности уже в руке, а Манкрика вы не играли в этой партии, Барак Кодобой станет слабой картой.

- Правильно используйте Меткий Полумесяц

Главная причина играть это оружие — синергии с Неистовым люторогом. Реализовать их получается не всегда, потому что нужны не только две эти карты, но и специфичный расклад существ на половине стола оппонента. Но если все сходится, Неистовый люторог наносит очень много урона сразу же после выхода — часто этого хватает для победы в партии.

Вне синергий с Неистовым люторогом Меткий Полумесяц выступает или как способ выгодных разменов, или как минорный источник урона по герою противника.

- Правильно играйте силу героя

Сила героя — важный источник урона в любом поединке. Ее нужно играть тем чаще, чем меньше карт осталось в вашей руке. При этом понять, что ресурсов мало, нужно заблаговременно, чтобы равномерно распределить их вместе с силой героя в течение нескольких ходов.

Только если карт в руке много (особенно карт, которые точно нанесут урон по противнику), силу героя можно играть реже. Хотя после 7+ маны она используется постоянно. А если рука плохая, то и раньше.

- Играйте не только картами в руке, но и тем, что придет с топдеков

Выстраивайте геймплей не только вокруг имеющихся карт, но и потенциальных. Многие карты Фейс Ханта выполняют одни и те же функции, так что вы можете планировать летальный урон в течение нескольких ходов, учитывая заход дополнительного взрывного урона.

Этот совет становится тем актуальнее, чем сложнее ситуация Фейс Ханта по игре.

- Не играйте от идеального захода карт противника

Почти все колоды в мете могут как-либо ответить на сверхагрессию Фейс Ханта. Кто-то с помощью исцеления или брони, другие — с помощью быстрой контратаки. Обыгрывать и то, и другое не нужно. Задача Охотника — подловить противника не нехватке идеальных карт и не дать ему правильно использовать имеющиеся в руке ресурсы.

Полезно знать, на что способны противники — по крайней мере самые часто встречающиеся в актуальной мете. Об этом речь пойдет в следующем разделе.

к оглавлению

- ЭЛЕМ ШАМАН

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 133

Равное противостояние с небольшим перевесом в пользу Шамана. Проблемой станут две карты — Пустынный вихрь и Земляной заgrabник. Они зачистят значительную часть вашего стола, после чего наступать будет возможно только Неистовым люторогом и источниками взрывного урона.

Пустынный вихрь обыграть сложно, но можно предсказать его появление, если ходом ранее Шаман играет элементаря. Чуть проще с Земляным заgrabником: он наносит 1 урона, так что всех уязвимых существ можно разменять или баффнуть каким-либо способом.

Не бойтесь подставить Неистового люторога под Кувшиночного скрытня. Лучше сыграть свой пятый дроп и атаковать до того, как свой пятый дроп сыграет оппонент — с ним Неистовым люторог уже не разменяется или разменяется невыгодно.

Не увлекайтесь разменами в этом поединке: убирайте со стола только провокации, а всеми доступными источниками урона бейте по герою противника. Исцеления у Шамана нет, так что продавить его вполне реально.

- ДХ НА ХРИПАХ

Фейс Хант давит противника сначала столом, а потом взрывным уроном. Разменивайтесь только с провокациями в начале игры, а под конец партии лучше и вовсе не убивать Сектанта Мертвой Головы, чтобы не активировать его предсмертный хрип.

Не бейте Неистовым люторогом по Телану Фордрингу, если у того есть божественный щит. В этом случае зверь не нанесет урона по герою противника.

Исцеления у ДХ на хрипах минимум — о Сектанте Мертвой Головы уже шла речь выше. Больше ДХ получит разве что с помощью Иллидариведения и раскопки Пронзающего взгляда, но отыгрывать от такой вероятности не стоит.

- КОНТРОЛЬ ЖРЕЦ

Матч-ап во многом зависит от сборки Жреца — чем тот медленнее, тем лучше для вас. У оппонента точно будет исцеление, так что не спешите и постарайтесь играть жаднее обычного. Нужно на максимум реализовать Неистовых люторогов, а также нанести много урона другими источниками.

Истерию обыгрывать во многих ситуациях не стоит. Если стол уже уязвим для заклинания, просто играйте взрывной урон, а не генерируйте дополнительные угрозы. То же делайте перед 4 маны оппонента, если на столе есть одно хорошее существо или несколько, которых Истерия не зачистит наверняка.

Жрец победит, если найдет и реализует Прославление. Обыгрывать заклинание сложно. С мелкими угрозами в мидгейме можно разменяться с помощью Неистового люторога или Пронзающего выстрела, но другие источники урона лучше отправлять в лицо противника в надежде, что Прославление ему не зашло. Заклинание не всегда появляется в сборках Жреца после нерфов, что упрощает ситуацию. Но теперь Жрецы могут использовать другие исцеляющие эффекты: Молитву отчаяния, Всепожирающую чуму и т.д.

- ФЕЙС ОХОТНИК

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 133

В зеркальном матч-апе важны первые 3-4 хода. В это время сосредоточьтесь на выгодных разменах и контроле стола. Преимущество будет у Охотника, который ходит первым. Охотник с Монеткой рассчитывает вернуться в игру с помощью Пастуха из Клана Колкар. А если его нет, Монетку нужно тратить в первый ход для того, чтобы выставить максимум характеристик на стол.

Если вы ведете к 3-4 ходам, переходите в наступление. Если отстаете, рассчитывайте вернуться в игру Пастухом из клана Колкар или Неистовым люторогом. Играйте максимально темпово и не жадничайте.

- РАШ ВОИН

Напряженный поединок, в котором будет сложно зацепиться за стол. Сосредоточьтесь на максимальной агрессии со старта. Игнорируйте все угрозы Воина за исключением Рокары. Оставляйте право разменов Воину и рассчитывайте на то, что ему не зайдут идеальные ответы — с хорошей рукой тот быстро зачистит стол и перейдет в контрнаступление.

Играйте существ в мидгейме, чтобы замедлить Воина. Пусть они уже вряд ли нанесут урон, по крайней мере они могут замедлить оппонента — тот вынужден со всем размениваться. В это же самое время готовьте летальный урон с помощью взрывного урона и силы героя. Помните, что у Воина есть его сила героя, которая замедлит ваше финальное наступление.

- КЛОУН и МИДРЕЙНДЖ ДРУИДЫ

Все актуальные колоды Друида медлительны и уязвимы для сверхагрессивного стиля игры Фейс Ханта. Однако затягивать партию нельзя. В мид и лейтгейме Друид сможет вернуться в игру с помощью провокаций и Щита Кенария. Оппонент часто сможет сыграть эти карты раньше из-за Искроцвета, Озарения и разгона по мане.

Задача Охотника — давить рано. У Друида мало ответов на ранние угрозы, пользуйтесь этим. Часто с Погонщицы Песни Войны выгоднее раскопать Зайцелопов и тут же сыграть их в надежде задавить противника рано. Это особенно выгодно, если другие Зайцелопы уже есть на столе. Неистовый люторог тоже может сделать многое, но скорее своими высокими характеристиками, с которыми Друиду сложно справиться.

Не разменивайтесь с угрозами противника, даже если под массовыми бафами они угрожают вам летальным уроном. Рассчитывайте на то, что оппоненту не зайдут финишеры.

- КОНТРОЛЬ ЧЕРНОКНИЖНИК

Самый простой матч-ап для Фейс Ханта в мете. Играйте в классическом стиле, извлекайте выгоду из тяжелых карт вроде Неистового люторога и Барака Кодобоя. Разменяться можно разве что с Тамсин Роум, но лучше с помощью натиска или Пронзающего выстрела.

Истерию обыграть полезно, но это далеко не ключевой аспект геймплея. Ремувалов у Контроль Чернокнижника много и все из них вы точно не сможете учсть. Вынуждайте оппонента отвечать на ваш стол, и пусть он на это использует всю доступную ману.

- МИРАКЛ РАЗБОЙНИК

Выгодный поединок, хотя во многом зависящий от мастерства Разбойника и его захода карт. У него нет исцеления, так что победить он сможет, только рано перехватив инициативу на

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 133

столе. Поделаться с этим вы не всегда что-то сможете, так просто играйте в классическом стиле и надейтесь на лучшее. С Эффективным осьмиботом размениваться стоит только Неистовым люторогом. Если этого ответа нет, оставьте механизм в покое и дайте Разбойнику проворачивать свои комбинации. Точно со стола нужно убрать Свяznego — он слишком опасен, чтобы оставлять его в живых.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

(Обновлено) Элем Шаман — лидер Закаленных Степями. Гайд по архетипу

ID: 1977

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-elem-shaman>

Дата: 05.07.2021

Тип: Гайды

Категория: Закаленные степями

Описание

(Обновлено) Элем Шаман — лидер Закаленных Степями. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Агро и Элем Шаманов в мете Закаленных Степями после выхода Пещер Стенаний. Класс получил огромный буст с мини-сетом и захватил мету ладдера на большинстве рангов.

Текст

Шаман — уникальный класс в истории Hearthstone. Уже много лет Траллом или никто не играет, или все ждут его нерфов, потому что это самый сильный участник ладдера. До патча 20.4 и выхода Пещер Стенаний Шаман, безусловно, был в положении аутсайдера — никто им не играл уже много месяцев. В новой мете ситуация кардинально поменялась. Благодаря новым картам Шаман вернулся в мету. В гайде речь пойдет о Элем и Агро Шаманах: это достаточно похожие между собой и популярные представители ранней меты патчей 20.4 и 20.8.

И Элем, и Агро Шаманы, а также их гибридные версии быстро ворвались в топ меты. На разных рангах популярность Шаманов разная, но где бы ими ни играли, результаты радуют.

На большинстве рангов Элем Шаман — самый популярный представитель меты. В общем класс лидирует и по винрейту среди всей десятки. Только в Легенде чаще встречается не Шаман, а Жрец. Но даже в такой ситуации мета для Шамана благоприятная, потому что и Элем, и Агро Шаманы станут лучшими ответами на доминацию Андуйна в топе ладдера.

Подробный гайд расскажет всё об Элем и Агро Шаманах в мете Закаленных Степями в июльском рейтинговом сезоне. Вы найдете передовые колоды и способы собрать собственную с учетом своей коллекции. Как и всегда, вас ждут подробные разборы муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов меты.

Гайд обновлен 5 июля 2021 года. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Изменены оптимальные сборки и описания к ним
- Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 133

- Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
- Дополнен раздел "Стратегия игры"
- Добавлены описания актуальных матч-апов меты, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Элем Шаман
- Агро Шаман
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Необходимо знать при игре
- Победные комбинации
- Полезные советы
- Матч-апы

В гайде речь пойдет о двух разных версиях Шамана — самый популярных на данный момент. Элем Шаман и Агро Шаман играют много схожих карт, хотя между ними есть и серьезные отличия — больше не по стилю игры, а по матч-апам.

Элем Шаман стабильнее и популярнее, к тому же у него выше винрейт. Зато Агро Шаман может похвастаться более уверенным матч-апом со Жрецом.

Элем Шаман

Элем Шаман играет больше синергий элементалей и часто отказывается от Молота Рока. Но это не значит, что он слаб в агрессии. У Шамана все еще есть оружие, наносящие урон заклинания и боевые кличи. Иногда обращаются к комбинациям с Бру'каном, но чаще, чтобы сделать Шамана агрессивнее, его дополняют Молотом Рока. Так станет лучше матч-ап со Жрецом.

Элем Шаман с Молотом-гноллобоем

Классическая версия Шамана, которая подойдет для взятия Легенды. Такой Шаман покажет самые стабильные результаты против агрессивных и медленных колод.

Элем Шаман с Молотом Рока

Элем Шаман с Молотом Рока — своеобразная гибридная версия Элем и Агро Шаманов. Такой подход значительно улучшит матч-апы со Жрецами и другими медленными оппонентами. Поэтому Элем Шамана с Молотом Рока берут уже в Легенде, где мета существенно замедляется. До Легенды лучше брать первую версию, которая представлена выше.

Агро Шаман

Агро Шаман всегда использует комбинации с Молотом Рока и Камнедробителем. Их аналогом

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 133

станут связка Инара Удар Бури и Удар бури.

Эти колоды в большей степени полагаются на агрессию и стараются быстрее закончить партию. Поэтому в них появляются темповый Искроцвет и всегда есть Составительница конспектов. Элементалей в колоде минимум: только несколько самых необходимых для синергии с Древней подземельщицей.

Агро Шаманы хуже играют с Фейс Хантами и другими представителями класса, зато увереннее себя чувствуют в медленных поединках и против Раш Воинов.

Агро Шаман

Классическая версия Агро Шамана или Шамана с Молотом Рока лучше играет со Жрецами и Раш Воинами, но уступает Элем Шаманам и темповым оппонентам. Поэтому играть Агро Шаманом нужно только в специфичной локальной мете.

наверх

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. Основа колоды общая для Элем и Агро Шамана, поэтому она не такая обширная, как у многих других представителей меты.

Код основы колоды:

В основе колоды — преимущественно ключевые элементалей и заклинания природы, выстроенные вокруг сильнейшей Древней подземельщицы. Уже этих карт хватает для того, чтобы сделать новый способ добора надежным и стабильным, хотя в большинство версий добавляют больше синергий.

Далее о том, чем дополняют основу колоды разные типы колод и отдельные сборки.

Дополнительные синергии элементалей для Элем Шаманов помогают колоде лучше бороться за стол. Две ключевые карты в этой роли — Пустынный вихрь и Кувшиночный скрытень. Элемы сильные, но чтобы активировать их боевой клич стабильно, необходимо играть много других существ этой расы.

Чаще всего Элем Шаманы выбирают Молот-гноллой основным оружием для синергий со Смотрителем арены. Но можно взять и Молот Рока и синергии с ним (о них ниже).

Альтернативным тяжелым финишером становится Бру'кан. Но последнее время с ним играют реже.

Иногда в сборки Элем Шаманов попадает Верховный друид Наралекс, хотя его могут использовать и Агро Шаманы.

Агро Шаманы полагаются на максимум взрывного урона — в этом помогают Молот Рока, Инара Удар Бури и баффы атаки для синергий с ними — Камнедробитель и Удар бури.

В сборках есть элемы, но появляются и существа других типов. Почти все они генерируют больше ресурсов (Изготовительница жезлов, Составитель конспектов), и только одна Вестница Гайдры помогает в борьбе за стол — хотя становится и опасной угрозой из-за неистовства ветра.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 133

Иногда части колоды Агро Шамана берут в сборки Элем Шамана, чтобы сделать элем версию агрессивнее и улучшить матч-апы со Жрецом.

Другие опциональные карты для Шаманов

Алекстраза Хранительница Жизни — дополнительный тяжелый финишер, который достаточно популярен в текущей мете. Но выбор не всегда оптимальный, согласно статистике. В первую очередь карта помогает против медленных оппонентов: Жреца, ДХ на хрипах и Раш Воина.

Мутанус Пожиратель — карта для борьбы с комбинациями. Не вписывается в стиль игры Шаманов, но почему-то ее используют относительно часто. Плохой выбор для текущей меты.

Скрытень из глубин — сильная карта, которая улучшит матч-апы с Токен Друидом и другими колодами, которые серьезно полагаются на контроль стола. Но легендарка не так сильна при встрече со Жрецами и другими Шаманами.

Ваятель големов Казакус — в Шаманов слишком много ценных карт за 4 маны, но в теории от них можно отказаться ради Ваятеля големов Казакуса.

Манкрик — универсальная, простая и надежная карта. Не так сильна в случае с Шаманом, потому что у класса не так много возможностей быстро добрать ключевое заклинание из колоды.

Элем и Агро Шаманы — достаточно бюджетные колоды, хотя в них есть несколько легендарок и эпиков. Благо от большинства из них можно отказаться, если коллекция карт не так обширна. Далее о том, чем можно заменить дорогие опции и как это отразится на силе класса.

Инструктор Огненное Сердце — универсальная и сильная карта, которая даст много ресурсов и хорошо послужит на всех этапах партии и в большинстве матч-апов. Отказываться от нее не хочется, но временно поиграть без этой легендарки можно — колода вокруг нее не выстроена. Замените Составителем конспектов, а если две копии уже есть, берите Вестницу Гайдру или Верховного друида Наралекса.

Бру'кан — от него можно легко отказаться. Если вы хотите улучшить матч-апы со Жрецами, лучше возьмите комбинации с Молотом Рока и Инарой Ударом Бури.

Инара Удар Бури — берут все Шаманы, даже если не играют Молотом Рока и комбинациями с ними. Если Молото Рока нет, от Инары проще отказаться. Если легендарки нет, лучше собирать Элем Шамана с Молотом Гноллобоем. В этом случае Инару Удар Бури можно заменить Ал'акиром, Бру'каном или Верховным друидом Наралексом.

Кувшиночный скрытень — обязательный эпик только для Элем Шамана, вокруг которого построена колода. Если нет в коллекции, собирайте Агро Шамана.

Вестница Гайдра — необязательная карта, которую используют преимущественно Агро Шаманы — и то не во всех ситуациях. Легко заменить на другие опциональные карты архетипа.

Другие эпические и легендарные карты есть в коллекции каждого бесплатно благодаря Основному набору карт. Никому не нужно крафтить Молот Рока, Ал'акира и многие другие карты.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 133

Максимально бюджетный Элем Шаман

Элем Шаман чуть дешевле Агро Шамана, потому что может отказаться ото всех платных легендарных карт. Нужно скрафтить только две копии Кувшиночного скрытня, а все остальные карты — редкие, обычные или бесплатные.

В первую очередь дополните сборку Инструктором Огненное Сердце. Далее можно крафтить Инару Удар Бури, хотя без нее вполне можно обойтись.

наверх

Общие правила муллигана

Муллиган Агро и Элем Шаманов мало в чем отличается друг от друга: у обоих архетипов есть ключевые карты, которые и тот, и другой хотят видеть в стартовых руках. Далее об общих правилах выбора карт.

Всегда оставляйте Стенающее испарение. Это лучший первый ход для Шаманов. С Монеткой или против темповых архетипов можно оставить две копии.

Всегда оставляйте Разгорающегося элементалю и ищите под него синергии. Вторую копию лучше оставлять только с Монеткой против темповых оппонентов или с Монеткой и Древней подземельщицей.

Всегда оставляйте Смотрителя арены. Две копии нужны только с Монеткой и с хорошей рукой.

Древняя подземельщица нужна в большинстве матч-апов, если есть Монетка или неплохая рука. Скидывать ее стоит почти всегда против сверхагрессивных Охотника и Друида. Вторую копию оставляйте только в самых медленных матч-апах.

Пустынный вихрь оставляйте всегда с хорошей рукой: с Разгорающимся элементом, Смотрителем арены или комбинацией Стенающее испарение + Монетка. Нужна такая рука, чтобы вы точно смогли выставить Пустынный вихрь на 2-3 маны с активным боевым кличем.

Искроцвет нужен в большинстве поединков в одном экземпляре. Скидывать можно только против Жреца. Две копии Искроцвета могут пригодиться с Монеткой и Смотрителем арены или Молотом Рока.

Редко на муллигане понадобятся Изготовительница жезлов, Земляной заgrabник и Потрал: Змеиное святилище.

Далее о том, что Элем и Агро Шаманы ищут на муллигане при встрече с конкретными классами.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Древняя подземельщица, Искроцвет, Пустынный вихрь. С хорошей рукой — Пустынный вихрь.

Воин: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Древняя подземельщица, Искроцвет, Изготовительница жезлов. С хорошей рукой — Пустынный вихрь.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 133

Паладин: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Древняя подземельщица, Искроцвет, Пустынный вихрь.

Охотник: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Земляной захоронник, Искроцвет. С хорошей рукой — Пустынный вихрь.

Друид: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Искроцвет, Изготовительница жезлов. С хорошей рукой — Пустынный вихрь.

Разбойник: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Древняя подземельщица, Искроцвет. С хорошей рукой — Пустынный вихрь, Земляной захоронник.

Шаман: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Древняя подземельщица, Искроцвет, Пустынный вихрь.

Маг: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Древняя подземельщица, Искроцвет. С хорошей рукой — Пустынный вихрь.

Жрец: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Древняя подземельщица, Пустынный вихрь.

Чернокнижник: Разгорающийся элементаль, Стенающее испарение, Смотритель арены, Древняя подземельщица, Искроцвет, Пустынный вихрь.

[наверх](#)

Основы геймплея

Агро и Элем Шаманы — агрессивные архетипы, которые используют массу взрывного урона для завершения партии. Класс далеко не такой быстрый, как Фейс Хант или Token Друид: первые ходы Тралла могут быть относительно медленными и не угрожающими. Все меняется в мидгейме, то есть с 4-6 маны, в которые Шаманы совершают свои первые темповые ходы и комбинации. Они могут быть разными от партии к партии и зависят от выбранной вами сборки, но почти всегда цель этих ключевых ходов — нанести противнику максимальное количество урона за небольшой промежуток времени.

Все проще в ситуации с Агро Шаманом. В его распоряжении есть Молот Рока, Инара Удар Бури и многочисленные баффы атаки персонажей. Все они работают в два раза лучше, если у персонажа есть неистовство ветра — возможность атаковать дважды.

Элем Шаманы часто отказываются от Молота Рока. Они наносят урон с помощью боевых кличей элементалей (Элементаль огня, Ал'акир, Червинт), просто характеристиками и реже комбинациями заклинаний с Бру'каном.

И у Агро, и у Элем Шаманов есть много наносящих урон заклинаний. Сами по себе или при поддержке других источников урона они достаточно быстро заканчивают партию в течение нескольких ходов.

Шаманы вернулись к жизни после выхода патча 20.4 и мини-дополнения Пещеры Стенаний. Ключевой картой, которая изменила все, стала Древняя подземельщица. Из-за нее Шаманы выстраивают свою колоду вокруг элементалей и заклинаний природы. Хотя сделать это можно

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 133

разными способами, откуда и разделение на чистых Элем Шаманов и Агро Шаманов.

Пусть и тот, и другой играют агрессивно, это не значит, что колоды простые в исполнении. Не так хорошо проявят себя те игроки, которые давно не играли Шаманом — а таких много, потому что класс находился в кризисе уже несколько дополнений подряд. У Шамана много карт с перегрузкой, элементарей и заклинаний с уникальными эффектами розыгрыша карт в прошлый ход. И даже не считая этого, есть просто не самые простые по механике карты и их комбинации. Обо всех них читайте далее в этом разделе.

наверх

Необходимо знать при игре

- Планирование ходов наперед

В любой ход Шаман должен думать не только о том, что он сделает сейчас, но и о том, что он сделает на следующий ход. Это актуально для любого другого класса, но для Шамана в особенности, потому что его ходы зависят один от другого. Многие другие колоды могут просто играть новую карту по кривой маны, а Шаману связан с перегрузкой и эффектами "если на прошлом ходу вы разыграли элементаря" или "если на прошлом ходу вы разыграли заклинание". Есть и позитивные эффекты: боевой клич Разгорающегося элементаря.

Из-за этих особенностей ходы Шамана становятся не такими удобными, а планировать их сложно — особенно новичкам и тем, кто редко играет классом.

Каждый ход думайте о том, что сделает в будущем, когда реализуете ключевые карты и в ответ на какие действия противника. Иногда из-за перегрузки не нужно спешить играть какие-то карты, даже если они дадут сейчас много темпа — на следующий ход вы этот темп потеряете.

- Игра от топдеков

Планировать ходы наперед относительно просто, учитывая все доступные карты в руке — обычно их не так много у Шамана. Но если вы думаете о следующем ходе, то должны учитывать и самую первую карту, которую вытяните в начале хода. Она случайна, так что прогнозы строить сложно. Но у Шамана многие карты выполняют схожие функции: наносят урон или активируют синергии элементарей.

Игра от топдеков особенно важна в тяжелых ситуациях, когда Шаман потерял контроль над столом и рассчитывает продавить оппонента взрывным уроном. В таких ситуациях часто нужно надеяться на то, что скоро зайдет нужная карта: Молот Рока под Камнедробитель или, наоборот Камнедробитель под Молот Рока. Чем сложнее ситуация, тем больше вы должны рассчитывать на лучшие карты в следующий ход.

- Сколько урона нужно для победы

Агро и Элем Шаманы — классы, которые наносят много урона не со стола, а заклинаниями и оружием. Эти источники урона не такие стабильные, как угрозы на игровом поле, которые могут атаковать много раз, пока их не уберут. Поэтому важным вопросом для Шамана станет количество взрывного урона, которое он может нанести.

У многих метовых колод нет значительных источников исцеления или их нет вовсе. Поэтому

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 133

Шаману хватит 30 урона или даже меньше, учитывая атаки существ со стола. Но в самых медленных поединках 30 урона не хватит.

Шаманы могут нанести и больше 30 урона, но для этого нужны хорошие комбинации карт. Загвоздка и в том, что урон часто нужно нанести в короткий срок, пока оппонент не нашел еще больше исцеления, брони, провокаций или способа убить Шамана раньше.

Знание возможностей оппонента, его сильных и слабых ходов — важный элемент геймплея и за Шамана, и за любую другую колоду в игре. Освоить нужно не только свои 30 карт, но и всю мету Закаленных Степями. Иначе высоких результатов не достичь.

- Порядок действий за ход

Ошибки порядка действий часто допускают новички, но их же делают и опытные игроки, потому что смешат или действуют невнимательно. А подобные ошибки могут стать разницей между победой и поражением.

Самый простой пример — реализация Молота-гноллобя. Атаковать им нужно, пока на столе есть существо. В идеале то, которое сразу же после баффа сможет атаковать само. При этом всех других существ на стол нужно ставить уже после баффа, чтобы +1/+1 получила активная угроза, а не только что выставленная. Все условия и действия простые, но о них нужно постоянно думать, чтобы не допускать глупых ошибок.

Другой сценарий — карты с добором или генерацией ресурсов. Их нужно постараться играть в начале хода, особенно в случае, если они дадут в руку не что-то на 100% предсказуемое. Полученные ресурсы могут изменить планы на этот и следующие ходы.

Вы столкнетесь с интересными ситуациями, связанными с порядком действий за ход, играя Разгорающимся элементом, Стенающим испарением и другими элементами. Опять же, ситуации простые, но к ним нужно привыкнуть и постоянно помнить об этом.

- Генерация ресурсов

У Шамана есть много предсказуемых источников добора и генераторов ресурсов. Смотритель арены всегда даст оружие, Древняя подземельщица — элементалей и заклинания для синергий с другими элементами и заклинаниями.

Похожая ситуация и с генерацией случайных ресурсов: Изготовительницей жезлов, Инструктором Огненное Сердце, Грозным облаком. Вы можете ожидать найти определенные карты и с добора, и с генерации. И опять же, чем сложнее игровая ситуация, тем больше нужно рассчитывать на удачные новые карты со всех источников.

Подробнее о том, что генерируют все доступные Шаману карты, читайте в подразделе "Полезные советы" чуть ниже.

наверх

Победные комбинации

Способ победы у Шаманов всегда одинаковый: они делают так, что у противника заканчивается здоровье. Но как именно это произойдет — зависит от многих факторов. Чаще всего игру заканчивают заклинания и атаки оружием, хотя не всегда. Далее о победных

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 133

комбинациях Агро и Элем Шаманов. Они не всегда работают самостоятельно, но в связке друг с другом обеспечат удачный результат.

- Давление со стола

В этом куда лучше справляется Элем Шаман, хотя и у Агро версии есть существа, которые могут нанести какой-то урон. Это редко основной источник урона по герою противника за партию, но все же важный, потому что во многих партиях счет идет на единицы урона.

Если на столе есть существо и оно может атаковать по герою противника, в большинстве ситуаций правильное действие — бить по герою. С разменами неплохо справляются другие карты, которые могут выбирать целями только существ.

Исключением станут сверхагрессивные матч-апы с Фейс Хантами, Токен Друидами и другими Шаманами. В этих поединках часто нужно размениваться в первые ходы, особенно если размены выгодные для вас. В большинстве других случаев Шаман оставляет право разменов за оппонентом. Хотя нужно учитывать многие факторы, чтобы принять правильное решение — точных правил тут нет и поможет только игровой опыт.

- Взрывной урон каждый ход

Чаще всего Шаманы побеждают, потому что каждый ход бьют по герою противника оружием, заклинаниями и боевыми кличами. Все наносящие урон карты разыграть за ход сложно: часто недостаточно маны, да еще и мешает перегрузка. Но многие источники урона самостоятельны и не зависят друг от друга. Например, боевые кличи Элементалю огня или Червинта, а также Молния, Портал: Змеиное святилище или атаки Молотом-гноллобом.

Но есть карты, которые хочется играть вместе: это комбинации с Бру'каном, а также атаки оружием с неистовством ветра. Подробнее о них далее.

- Молот Рока + баффы атаки

Агро Шаманы и гибридные версии обращаются к набору из 4 карт: Молот Рока, Инара Удар Бури, Камнедробитель и Удар бури. Эта четверка может нанести массу урона за один ход, если комбинировать баффы атаки и эффекты неистовства ветра на герое.

Но это не значит, что Удар бури и Камнедробитель нужно во всех ситуациях играть только под Молот Рока или Инару Удар Бури. Камнедробитель хорошо работает с Вестницей Гайдрой или Пустынным вихрем, а иногда оба баффа к атаке отдают просто для борьбы за стол или нанесения урона без неистовства ветра. Это в особенности касается Удара бури — его чаще отдают для темповых разменов.

Не бойтесь играть Молот Рока во всех матч-апах в любой момент — ремувалов оружия в мете минимум. Молот Рока даже без дополнительных баффов наносит 16 урона в течение четырех ходов.

Похожая ситуация и с Инарой Ударом Бури — иногда ее можно ставить в темп, особенно если у оппонента нет очевидного ответа на 4/5 существо.

- Бру'кан и заклинания

Бру'кан в комбинации с наносящими урон заклинаниями — самый тяжелый способ победы

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 133

некоторых сборок Элем Шамана. Обычно эти комбинации проворачиваются на 8+ мане и включают в себя Бру'кана, Чан с водой, Портал: Змеиное святилище и Молнию — по крайней мере какую-то часть заклинаний, на которые хватит маны. Все, что не получится реализовать в ключевой ход с Бру'каном, нужно отдать раньше, чтобы довести здоровье противника до низкой отметки.

Бру'кана редко играют в темп: почти всегда его нужно комбинировать с каким-то заклинанием природы. Хотя в агрессивных матч-апах, если оппонент не сможет разменяться с 5/4 угрозой своими существами, можно сыграть Бру'кана и просто так в надежде, что он переживет ход противника.

[наверх](#)

Полезные советы

Чан с водой — в первую очередь источник взрывного урона, так что заклинание можно играть без активации порчи. Но если порча все-таки активирована (обычно этого не делают намеренно), Чан с водой может стать мощной зачисткой стола — особенно в комбинации с Бру'каном. Не то, чтобы Шаманы часто хотели чистить стол и затягивать партию, но и такая опция есть в некоторых ситуациях.

Играя Смотрителя арены или Древнюю подземельщицу, проверьте состав колоды и убедитесь в том, что там остались специфичные карты, которые добирают ваши существа.

Составительница конспектов — мощный источник дополнительных ресурсов. Только в быстрых матч-апах ее можно играть в темп при условии, что у противника нет очевидного способа нанести 3 урона. Во всех остальных ситуациях сразу же комбинируйте ее с каким-либо заклинанием. Копия любого из них многое сделает в поединке.

Инструктор Огненное Сердце — мощная и универсальная легендарная карта. Ее можно сыграть и на 3 маны в поисках дополнительных ресурсов на следующие ходы, и в лейтгейме, чтобы за один ход раскопать цепь заклинаний. Когда нужно играть Инструктора Огненное Сердце — зависит от ситуации. Обычно ее используют, если нет другого хода лучше. Далее все заклинания, которые может раскопать Инструктор Огненное Сердце — среди них нет Искроцвета.

Портал: Змеиное святилище — темповый инструмент и источник взрывного урона по герою противника. Призывает случайное существо за 3 маны — любого класса или нейтральное. Всего их в Стандарте 123 и разбирать каждое нет смысла. Но с самыми примечательными можно познакомиться ниже.

- Грозовое облако — далеко не самая сильная карта Шамана. Ее берут только Элем сборки просто ради дополнительной активации Пустынного вихря и Кувшиночного скрытня. Боевой клич Грозового облака далеко не всегда даст что-то полезное, потому что среди элементарей много дорогих и ситуативных карт. Но познакомиться со всеми исходами все же стоит. Грозовое облако не может сгенерировать само себя: других ограничений у эффекта нет.

Что дает Грозовое облако

Изготовительницу жезлов играют только Агро Шаманы просто потому, что им не хватает существ для старта партии. Это неплохое существо, тем более среди заклинаний Шамана за 1

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 133

маны много полезных опций.

Что дает Изготовительница жезлов

- Элем и Агро Шаманы стараются не играть силу героя — пользы от нее немного, а стиль игры у архетипа темповый и быстрый. Но все же иногда нет других способов потратить 2 маны.

- Если вы будете играть силу героя в этот ход, делайте это до других действий. Случайный тотем может как-то поменять планы на ход, хотя и не во всех ситуациях.

- Лучший базовый тотем почти всегда — с провокацией. Он выигрывает время, защищает существ Шамана и самого героя.

Сила героя Шамана

наверх

Шаманы

Зеркальные матч-апы Шаманов во многом зависят от самых ранних этапов партии. У всех представителей класса много взрывного урона, который в мидгейме быстро закончить партию. Разницей станут те 5-10 урона, которые смогут нанести ранние существа. Тем более защищающийся Шаман будет вынужден тратить ману не на агрессию и генерацию ресурсов, а на зачистку стола.

У Элем Шамана преимущество над Агро версией, потому что ранних существ в арсенале больше. Их можно баффать Молотом-гноллобом или просто каждый ход ставить новых — AoE способностей опасаться не стоит.

Агро Шаман часто не сможет долго конкурировать за стол. Вместо этого старайтесь совмещать агрессию (Молот Рока, заклинания) с некоторыми зачистками вроде Потока, Удара бури и Чана с водой. Рано разыгранный Молот Рока через Искроцвет существенно увеличит шансы на победу в поединке.

Контроль Жрец

У Жрецов много исцеления и зачисток стола, так что с очень хорошим заходом они смогут помешать и Элем, и Агро Шаманам. Ваша цель — подловить Андуина в мидгейме, сделать его ходы неудобными и слишком медленными. Пока противник не накопил достаточное количество маны, давите его с помощью взрывного урона, оружия и в меньшей степени со стола. На столе предпочитайте одиночные средние угрозы, потому что несколько существ уязвимы для Истории.

Если ожидаете от противника Прославление, не дожидайтесь розыгрыша заклинаниями и разменивайтесь с существами оппонента Ударом бури, Поток, Кувшиночным скрытнем и другими способами — желательно теми, которые не могут бить по герою противника. Весь взрывной урон вам понадобится для наступления: за бой нанести нужно не 30 урона, а намного больше.

Лучшие финишеры в матч-апе — комбинации с Молотом Рока или Бру'каном. Делайте на них ставку в большей степени, чем на существ на столе или мелкие источники взрывного урона. Хотя и они тоже будут полезными.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 133

Фейс Охотник

Напряженный поединок для любого Шамана. Версия с элементами справляется в матч-апе намного лучше. Залогом успеха становятся Земляной заgrabник и Пустынный вихрь. Они помогают Траллу активно бороться за стол на 2-4 маны, когда важно перехватить инициативу и вынудить Рексара обороняться. Кувшиночный скрытень помогает в борьбе с Неистовым люторогом, хотя это не единственный ответ на зверя — порой хватает заклинания или другого источника урона.

Любой Шаман хочет закрепиться на столе с первых ходов в этом матч-апе, чтобы диктовать размены и вынуждать Охотника тратить заклинания для зачистки стола. Элем Шаман закрепляется на столе своими ранними дропами, а Агро Шаман чаще может сделать это с помощью Искроцвета. Жаль только существ с хорошими характеристиками у агрессивной версии немного.

Если ситуация вышла из-под контроля и продавить Охотника рано не получается, рассчитывайте на провокации. А если их нет, то на случайные эффекты. Какие-то защитные инструменты могут дать Инструктор Огненное Сердце, Портал: Змеиное святилище и другие рандомные эффекты.

Охотник на демонов с предсмертными хрипами

Задача Шамана в этом матч-апе — продавить противника до того, как тот совершит свои ключевые ходы на 7, 8 и 9 маны. Агро Шаман действует быстрее и может раньше закончить партию. Его проблемой станут только провокации ДХ, с которыми сложно бороться. Выставленные Телан Фордринг, Знаменитая фокусница или Сектант Мертвой Головы существенно замедлят Шамана и могут стать разницей между победой и поражением.

Элем Шаман медленнее, но его преимуществом станет упор на заклинания и боевые кличи, которые игнорируют провокации.

До мидгейма старайтесь нанести ДХ как можно больше урона со стола, оружием и баффами оружия, а заклинания и боевые кличи берегите для завершения партии.

После наступления 7-8 маны бороться за стол вы уже не сможете. Переходите в агрессию и рассчитывайте на то, что Иллидан не сможет закончить партию быстрее вас. Хотя обычно на это ему хватает 1-2 ходов с Вестником смерти Черноруком и/или Иллидари-инквизитором.

Спелл Маг

В этом матч-апе преимущество будет у Агро Шамана. Контролировать стол против Мага сложно — он без проблем уберет основные угрозы Стрелами инволюции и другими зачистками. А вот на массу взрывного урона Магу ответить нечем. В большинстве ситуаций Агро Шаману победа достается играючи, потому что его способы нанесения 30 урона попросту дешевле и реализуют себя раньше.

У Элем Шамана тоже хорошие шансы в матч-апе, но ставку, опять же, нужно сделать на взрывной урон. Существа на столе неплохо отвлекают противника, но не ожидайте, что они нанесут Джайне слишком много урона.

Контроль Чернокнижник

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 133

Еще один матч-ап, в котором акцент на стол не так важен и зацепиться за игровое поле сложно. Из-за этого у Агро Шамана будет преимущество — взрывного урона достаточно для быстрого завершения партии в мидгейме. Замедлить вас может Телан Фордринг, но это чуть ли не единственная провокация в распоряжении многих Чернокнижников.

Элем Шаман может затягивать партию и до 8-10 ходов. Пусть Чернокнижник тоже сможет сделать многое в это время, надеждой Тралла станут комбинации с Бру'каном и наносящими урон заклинаниями. А можно попросту планомерно давить Чернокнижника заклинаниями и боевыми кличами, которые наносят урон. Исцеления у Гул'дана много, но быстро найти его он не сможет. Тем более Элем Шаман будет постоянно вынуждать Чернокнижника чистить стол, а не генерировать и добирать из колоды исцеление.

Токен Друид

Элем Шаман чувствует себя увереннее в этом поединке из-за наличия Пустынного вихря и Земляного загробника. Обе карты помогут в ранней борьбе за стол и перехвате инициативы.

Разменивайтесь с мелкими угрозами Друида — желательно как можно быстрее и выгодно. Так Друид не сможет быстро реализовать свои массовые баффы.

До лейтгейма партию лучше не затягивать. С 7+ маны Друид сможет провернуть очень сильные комбинации, с которыми Шаманы едва ли справятся. Если ожидаете что-то подобное (обычно так делают Друиды, если до этого они добирали много карт и играли пассивно), старайтесь как можно быстрее закончить партию и концентрируйтесь на агрессии.

Шансы на зачистку любого стола дают Чаны с водой под эффектом порчи. Заклинание сильно само по себе, но в редких случаях его получается сделать даже лучше с помощью урона от заклинаний. Если такая комбинация есть в руке, Шаману не страшны почти любые угрозы Друида.

Раш Воин

Сложный матч-ап как для Элем, так и для Агро Шамана. Последний сражается лучше: есть неплохие шансы задавить оппонента взрывным уроном до того, как тот сделает это своими угрозами со стола.

Бороться за стол в этом матч-апе сложно. Постараться захватить игровое поле можно разве что со старта — в этом помогут ранние элементали или комбинации с Искроцветом.

К 3-4 маны или позднее Воин почти наверняка перехватит инициативу на столе. Отказывайтесь от надежд вернуть ее когда-либо и переходите к агрессии. Задерживайте противника ремувалами вроде Потока, Кувшиночного скрытня и Удара бури. Все разыгранные вами существа в лучшем случае примут на себя одну атаку угрозы со стола, которая могла бы ударить по герою. Но в большинстве ситуаций с вашей угрозой разменяются только что выставленные существа с натиском, так что времени тут не выиграть.

Контроль Воин

Матч-ап по стилю игры со стороны Шамана во многом напоминает поединок с Контроль Жрецом. У Воина много защитных инструментов, он хорош в контроле стола и накоплении брони. Как и Жреца, его нужно подловить на нерасторопности в середине игры, то есть на 5-8 маны. Вынуждайте Воина чистить стол и тратить на это большую часть своей маны. В это же самое

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 133

время готовьте мощные комбинации на урон и атакуйте по герою противника всеми возможными способами.

В теории поединки с Контроль Воином можно затянуть до лейтгейма, если у вас получится оставить его руку без достаточного количества ресурсов. Проблемы доставят Оплот Аззинота и рано пришедший Каргат Совершенный.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

(Обновлено) Раш Воин — тир-1 колода Закаленных Степями. Гайд по архетипу

ID: 1964

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-rash-warrior>

Дата: 29.06.2021

Тип: Гайды

Категория: Закаленные степями

Описание

(Обновлено) Раш Воин — тир-1 колода Закаленных Степями. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно разбираем Раш Tempo Воина — тир-1 колоду меты Закаленных Степями. Это одна из самых сильных колод ладдера, которой легко взять Легенду в конце июня или начале июля.

Текст

Герой гайда — Раш Воин в мете Закаленных Степями. Архетип уже доказал свою эффективность в текущем дополнении. Это сильная, результативная и честная колода. В отличие от большинства других архетипов в игре, Раш Воин не играет с кем-то в серьезный плюс или серьезный минус. У него мало разгромных или безнадёжных матч-апов. Вместо этого Раш Воин со всеми играет на равных или в небольшой плюс. Это делает колоду значительно зависимой от уровня исполнения: если вы действуете правильно, Раш Воин может переиграть любого. Но если вы ошибаетесь, он может и проиграть любому.

Статистика Раш Воина радует. Он популярен, а сборки оптимизируются декбилдерами. Радует и винрейт благодаря выгодным поединкам с Фейс Хантами, Охотниками на демонов, Шаманами и Разбойниками. Чуть сложнее поединки с Контроль Жрецом, хотя топовые игроки утверждают, что и они плюсовые — нужно только знать, как правильно играть Раш Воином, а еще адаптировать сборку под мету с большим количеством Жрецов — такое бывает в Легенде.

Многое зависит от сборки, которую вы будете использовать. Выберите хорошую колоду, освоите основы и тонкости геймплея, правила муллигана и правила поведения в популярных матч-апах — и вы сможете уверенно продвигаться с Раш Воином к Легенде и высоким ее строчкам. Во всем этом поможет подробный гайд.

Гайд обновлен 29 июня 2021 года с учетом актуальной меты Закаленных Степями. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Обновлены оптимальные колоды и описания к ним
- Дополнен раздел "Как собрать колоду"
- Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса
- Дополнен раздел "Стратегия игры"

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 133

- Добавлены описания актуальных матч-апов меты, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены и крафт карт
- Максимально бюджетная колода
- Что искать в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Как побеждает Раш Воин
- Агро и контроль матч-апы
- Тонкости геймплея
- Матч-апы

Сборок Раш Воина много, но далеко не все из них считаются оптимальными. В ладдере намного больше слабых версий Раш Воина, которые тянут винрейт архетипа вниз. Далее две хорошие колоды, которыми мы рекомендуем играть в текущей мете, а также одна необычная и экспериментальная.

Классический Раш Воин

- Старая версия Раш Воина, которой играли еще в мае. Единственная карта из Пещер Стенаний тут — Верховный друид Наралекс. Но и от нее можно без особых проблем отказаться.
- Такой Раш Воин отлично покажет себя в темповых матч-апах, но при этом не потеряет потенциала и в медленных поединках благодаря Хулаганам и Алекстразе Хранительнице Жизни.

Саурфанг Раш Воин

Утяжеленная версия Раш Воина с Воеводой Саурфангом. Его дополняют Криг черепаший властелин и Якорщик Каменного Молота — топовые цели для воскрешения.

Такая сборка подойдет для игры в Легенде, где намного чаще встречаются Контроль Жрецы. Если же это непопулярный матч-ап на вашем ранговом промежутке, лучше брать не такие жадные сборки.

Раш Воин с синергиями застав

Необычная и экспериментальная версия Раш Воина с синергиями застав. Сложно сказать, как они влияют на геймплей и разброс матч-апов, потому что статистики по сборке мало. Но по крайней мере вы удивите противников и разнообразите свой геймплей, если обычные Раш Воины уже наскучили.

наверх

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. Основа

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 133

Раш Воина достаточно обширна, хотя в ней есть карты, которые пользуются не всеми сборками. Но не потому, что эти карты слабые и нужны не всегда, а потому что в ладдере много старых и не оптимальных сборок.

Все передовые колоды Раш Воина почти всегда обращаются к следующим 25 картам из основы.

Код основы колоды:

В теории из основы можно убрать Нападающую, Рокару, Мастера клинка Самуро, Укротителя Уотли или одну копию Хулигана. Хотя все эти замены, скорее всего, сделают Раш Воина только слабее.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

Щит доблести — отлично работает с Претенденткой Боевого Молота и Всадником на крабе, позволяет играть вокруг AoE зачисток и просто наращивать давление на столе. Карта универсальная и почти всегда полезная, но может ослабить Воина в самых агрессивных матч-апах, где целей для баффа на столе долго не будет. Тем более места для Щита доблести чаще всего в колодах нет.

Бог металла E.T.C. — медленная карта, которая улучшит поединки со Жрецами, Магами и Чернокнижниками. Отлично работает с мелкими угрозами, которые дает Аттракционная машина. Позволяет нанести много урона без стола, если на половине противника есть, что атаковать. Но легендарка слабая в темповых противостояниях.

Манкрик — универсальный третий дроп, который особенно хорош в сборках с большим количеством добора — так Воин быстрее найдет замешанное в колоду заклинание. Третьи дропы хорошо работают с Физподготовкой на 5 мане.

Претендентка Боевого Молота — значительно улучшит агрессивные матч-апы с Фейс Хантами, Друидами, Шаманами и другими темповыми колодами. Но мало что сделает в медленных поединках.

Верховный друид Наралекс — карта медленная, но это не столь серьезная проблема для Раш Воина, потому что он великолепно сражается за стол. Наралекс делает Воина более гибким и вариативным в мидгейме, а улучшает преимущественно медленные поединки.

Крушитель палаток — дополнительный дракон, которого достанет из колоды Укротитель Уотли. К тому же Крушителя палаток удешевят Аттракционная машинка, Всадник на крабе, Мечед и реже другие существа.

Уроки боя — дополнительный источник добора для синергии с 3/2 оружием. Используется редко, потому что в сборке нет баффов оружия: дешевле 2 маны сделать его сложно. К тому же в колоде часто не хватает места для Уроков боя.

Якорщик Каменного Молота, Криг черепаший властелин и Воевода Саурфант — карты можно взять вместе, чтобы утяжелить Раш Воина для матч-апов со Жрецами и Чернокнижниками. Иногда Крига черепашого властелина берут отдельно ради синергии с Н'Зотом богом глубин.

Н'Зот бог глубин — тяжелая и медленная карта, которую вряд ли можно назвать оптимальной даже в Легенде, где нужны более медленные сборки. Лучше обратиться к Воеводе Саурфангу, а Н'Зота бога глубин брать только в случае, если Воеводы Саурфанга нет в коллекции.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 133

Менее популярные опциональные карты: Посланник Песни Войны, Дальняя застава, Злой надсмотрщик, Корсарский тайник, Мастер брони, Военный тайник, Лорд Баров, Каргат Острорук, Потасовка, Телан Фордринг, Элитный боец Мор'шан, Игровой автомат, Воевода Саурфанг, Громмаш Адский Крик и другие.

наверх

Оптимальные сборки Раш Воина достаточно дорогие. Но хорошо то, что многие легендарные и эпические карты не обязательны для архетипа. Далее о том, как их можно заменить.

Бог металла Е.Т.С. — можно без особых проблем отказаться от этой легендарки, а вместо нее взять Щит доблести или Верховного друида Наралекса. Во многом функции этих карт схожи, но Бога металла Е.Т.С. куда сложнее реализовать.

Рокара — самая сильная легендарка в колоде, но Воин может обойтись и без нее. Если Рокары нет, берите Щит доблести или Манкрика.

Претендентка Боевого Молота — самая важная дорогая карта в сборке, которую желательно скрафтить в двух копиях, если вы часто встречаете темповых оппонентов. Этот третий дроп отлично работает с бафами характеристик в руке и на столе. Если нет, берите Крушителя палаток или Манкрика.

Нападающая — от эпика можно отказаться в пользу дополнительных источников добора и Манкрика. Желательно, чтобы в сборке были пара Щитов доблести и Рокара, если Нападающей нет.

Мастер клинка Самуро — важная антиагро карта, но без нее Раш Воин выживет. Желательно, чтобы в колоде была Претендентка Боевого Молота, иначе темповые матч-апы станут значительно сложнее. Прямых замен нет, так что просто берите какую-то карту из списка опциональных.

Укротитель Уотли — если Укротителя Уотли нет в колоде, стоит отказаться от Крушителя палаток, но Алекстразу Хранительницу Жизни не убирайте: эта легендарка слишком хороша в сборке. Вместо Укротителя Уотли можно взять Уроки боя или Якорщика Каменного Молота и Воеводу Саурфанга.

Крушитель палаток — некоторые сборки отказываются от этого дракона и используют только одну Алекстразу Хранительницу Жизни.

Криг черепаший властелин — не обязательная легендарка, которую можно не крафтить. Это существо будет полезно только в Легенде, хотя и там можно играть классическим Раш Воином без тяжелых синергий.

Властитель Рунтак, Алекстрази Хранительница Жизни, Манкрик — все эти легендарки есть в коллекции всех игроков бесплатно.

наверх

Максимально бюджетный Раш Воин

Единственная дорогая карта в сборке — Претендентка Боевого Молота. Без нее Раш Воин

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 133

потеряет слишком многое, хотя в теории архетипом все еще можно будет играть.

В первую очередь скрафтите Мастера клинка Самуро. Далее Укротителя Уотли, Рокару и Нападающую.

Даже без легендарок и почти без эпиков такой Раш Воин достаточно эффективен. С ним можно пойти до Алмаза, а к концу сезона даже взять Легенду.

наверх

Муллиган Раш Воина достаточно простой и не так сильно зависит от того, с кем вы сталкиваетесь. Сложно не определиться с картами против конкретных классов, а просто выстроить в руке хорошую кривую маны на первые ходы с учетом всех особенностей карт.

Общие правила муллигана

Всегда оставляйте Пленного ган'арга. Две копии только с Монеткой.

Рокара нужна в любой ситуации. Карта очень сильная со старта партии.

Оставляйте Претендентку Боевого Молота в большинстве матч-апов за исключением самых медленных. Вторую копию только против агро или в темповых матч-апах с Монеткой

Спортоведение можно оставлять в большинстве ситуаций, но не ошибка и скидывать это заклинание, если в руке нет других хороших карт

Прыжок со сцены оставляйте только с хорошей картой за 2-3 маны в руке. Вторая копия не нужна.

Лидер парада оставляйте всегда с Монеткой или с хорошей рукой без Монетки.

Мастер клинка Самуро нужен только с хорошей рукой в агрессивных матч-апах

С очень хорошей рукой и Монеткой можно оставлять Физподготовку

Укротитель Уотли нужен только в самых медленных поединках

Аттракционная машинка нужна в темповых поединках, но против медленных оппонентов ее чаще всего скидывают — разве что нет хороших ранних синергий.

Всадника на крабе оставляйте только против Охотника

Верховный друид Наралекс нужен только против некоторых классов, которые могут доставить проблемы в мидгейме. Подробнее об этом далее.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Пленный ган'арг, Лидер парада, Рокара, Физподготовка, Аттракционная машинка.

Воин: Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Лидер парада, Рокара, Аттракционная машинка, Физподготовка Прыжок со сцены, Укротитель Уотли, Верховный друид Наралекс.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 133

Паладин: Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Спортovedение, Аттракционная машинка, Рокара. С хорошей рукой — Прыжок со сцены, Мастер клинка Самуро.

Охотник: Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Аттракционная машинка, Мастер клинка Самуро, Рокара, Всадник на крабе. С хорошей рукой — Прыжок со сцены.

Друид: Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Лидер парада, Рокара, Аттракционная машинка, Мастер клинка Самуро, Верховный друид Наралекс.

Разбойник: Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Лидер парада, Рокара, Спортovedение, Прыжок со сцены, Аттракционная машинка. С хорошей рукой — Физподготовка.

Шаман: Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Лидер парада, Рокара, Спортovedение. С хорошей рукой — Аттракционная машинка, Прыжок со сцены.

Маг: Пленный ган'арг, Лидер парада, Рокара, Спортovedение, Укротитель Уотли, Физподготовка.

Жрец: Пленный ган'арг, Прыжок со сцены, Лидер парада, Рокара, Спортovedение, Укротитель Уотли, Верховный друид Наралекс, Физподготовка. С хорошей рукой — Нападающая, Аттракционная машинка.

Чернокнижник: Пленный ган'арг, Прыжок со сцены, Лидер парада, Рокара, Спортovedение, Верховный друид Наралекс, Аттракционная машинка.

[наверх](#)

Основы геймплея

- Раш Воин — темповая мидрейндж колода с хорошо выставленной кривой маны и мощными существами. В сборках почти нет заклинаний, но есть топовые угрозы с натиском и синергии с ними.

Так много угроз с натиском, как у Воина, нет ни у одного класса. Больше половины существ в колоде что-то делают сразу же после того, как вы их разыграете: атакуют, дают оружие или реализуют другой полезный эффект. Это позволяет Воину постоянно вести битву за стол даже с колодами, которые быстрее его. Воин не боится слегка отставать по темпу, потому что угрозы с натиском вернут его в какой-то момент.

Если Воин ведет, существа с натиском становятся менее полезными, но все равно могут прийти на помощь. Например, только что поставленные угрозы помогают в разменах с существами противника, пока все остальные источники урона бьют по герою противника.

У Воина есть несколько "сноубольных" карт, то есть карт, которые увеличивают преимущество, если оно уже за Воином. Это Рокара, Щит доблести и Нападающая. Карты особенно хороши, если противник не может ответить на них и уже отстает от Гарроша в контроле стола.

В колоде есть несколько тяжелых финишеров, то есть дорогих карт, которые заканчивают партию. Это Хулиган и Алекстраза Хранительница Жизни. Они и обеспечивают много взрывного урона сразу с выходом, и просто станут тяжелыми угрозами, от которых не так-то просто

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 133

избавиться. Опять же, если Воин ставит эти угрозы, лидируя по темпу, противнику будет уже сложно оправиться.

Важная механика в колоде — баффы существ в руке. Их обеспечивает Физподготовка и Властитель Рунтак. С легендаркой все просто: вы играете ее в любой момент и существенно усиливаете угрозы в руке. В идеале сыграть Властителя Рунтака с Нападающей на столе, но это не обязательное условие. Физподготовка не такая темповая, потому что вынуждает тратить 2 маны за ход. Чаще всего Физподготовку играют сразу после того, как ваш герой получил 5 маны. До этого заклинание делает слишком многое, а ждать до 10 маны Воин не может — партия уже закончится.

Намного сложнее определить, что именно вы баффнете. Иногда самых ценных существ в руке нужно придержать до момента, пока вы используете Физподготовку или Властителя Рунтака, а иногда темп так важен, что баффами в руке можно усилить лишь пару оставшихся целей. Тут многое зависит от матч-апа и ситуации, в которых вы оказались.

Слабость Раш Воина — небольшое количество добора. Без него не так хорошо работают баффы существ в руке, да и после 8-9 маны хороших карт уже не остается. Решить проблему сложно, даже если вы возьмете много добора в колоду. В любом случае угроз будет не хватать через какое-то время. Это особенно ощутимо в медленных поединках, а также против Разбойников.

Отчасти решает проблему Укротитель Уотли. Если он вовремя заходит, вы чаще всего успеете продавить противника до истощения руки. В меньшей степени помогают другие источники добора, которые есть в колоде: Прыжок со сцены, Якорщик Каменного Молота и т.д.

наверх

Как побеждает Раш Воин

У Раш Воина нет четких и ярко выраженных способов победы, как у некоторых контроль и тем более ОТК архетипов. Но есть несколько мощных ходов, карт и комбинаций, которые как минимум приближают Гарроша к победе, а иногда и наносят летальный урон. Далее подробнее об этом.

- Розыгрыш в темп опасной угрозы

Лидер парада, Нападающая и Рокара мало что делают сами по себе, но отлично синергируют с другими угрозами. Часто комбинации из нескольких подобных карт стоят слишком много маны, так что сыграть их за один ход можно только в мидгейме.

Но не всегда этих существ нужно играть одновременно с другими: даже в медленных поединках. Раш Воин часто должен играть в темп Лидера парада, Нападающую и Рокару — при условии, что на половине противника нет угрозы, которая могла бы с ними легко разменяться. В этом случае вы рассчитываете на то, что оппонент не найдет ремувал на опасную угрозу, а на следующий ход вы сможете разыграть опасное существо, которое получит существенный бафф.

В этой ситуации Лидера парада нужно разыграть через Монетку. Если он выживет, на следующий ход можно будет разыграть баффнутого Всадника на крабе.

- Претендентка Боевого Молота + Щит доблести

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 133

Комбинацию просто реализовать, потому что у Претендентки Боевого Молота много здоровья, к тому же она почти всегда выходит на стол поврежденной. В идеале баффнуть Щит доблести на следующий ход, когда ваш третий дроп уже может атаковать, но в темповых матч-апах карты можно играть одновременно.

Комбинация этих карт особенно эффективна в быстрых матч-апах. Темповым колодам будет трудно что-то поделать с такой серьезной угрозой, которая появится на столе к 3-4 мане.

- Бафф нескольких существ в руке

Механика баффа характеристик в руке значительно помогает Раш Воину во всех матч-апах. Это особенно выгодно, потому что почти все существа тут же на выходе реализуют свои большие характеристики — не нужно ждать следующего хода, чтобы атаковать.

В ход с розыгрышем Физподготовки на 5 мане самое трудное — как-то потратить оставшиеся 3 маны. В сборке не так много существ за 3 маны, да и в темп играть их удобно не всегда. Вы можете сэкономить Монетку до этого момента, чтобы сыграть четвертый дроп. Другой вариант — держать наготове четвертый дроп под баффом удешевления со Спортоведения.

- Взрывной урон

Взрывного урона, то есть карт, которые тут же могут нанести урон по герою противника, у Воина совсем немного: это два источника оружия Мечеед и Пленный ган'арг, Хулиган и Алекстраза Хранительница Жизни.

Взрывной урон особенно важен в медленных матч-апах, где оппонент может стабильно чистить стол АоЕ и точечными ремувалами. В быстрых поединках вы чаще будете тратить взрывной урон для борьбы за стол.

Не бойтесь играть все названные карты для темпового переворота игровой ситуации — даже в медленных поединках. Взрывной урон эффективен только в случае, если вы давите и со стола: так оппонент за ход будет вынужден и чистить игровое поле, и искать исцеление. Всё проще в матч-апах с противниками, у которых исцеления нет: тогда с помощью взрывного урона можно готовить надежный летал в течение нескольких ходов.

- Бог металла Е.Т.С. и мелкие угрозы с натиском

Бога металла Е.Т.С. играют редко, но все же в некоторых сборках он встречается. Эта легендарка поможет Воину наносить больше взрывного урона с пустого стола, но для этого у противника должны быть какие-то существа.

Для комбинации нужен Бог металла Е.Т.С., а также мелкие угрозы с натиском: с предсмертного хрипа Аттракционной машинки или Всадник на крабе. Их можно держать в руке до нужного момента. Еще больше урона получится нанести, если добавить в комбинацию Нападающую.

Бога металла Е.Т.С. далеко не всегда нужно использовать для жадной и медленной комбинации с мелкими существами. Часто легендарку можно сыграть в темп, если атакует хотя бы одна угроза с натиском.

наверх

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 133

Агро и контроль матч-апы

Геймплей Раш Воина значительно отличается в зависимости от оппонента. Далее о том, как нужно играть при встрече с агрессивными и медленными противниками.

В агро матч-апах Раш Воин должен действовать максимально темпово, постоянно бороться за стол и выгодно размениваться. Это не самая трудная задача, хотя проблемы с неудачным заходом могут появиться.

Не бойтесь играть в темп Рокару для выгодного размена, а Лидера парада и Нападающую ставьте в темп только в случае, если существа на столе оппонента не смогут с ними разменяться. Многие сделает Щит доблести, который чаще всего нужно сыграть для выгодного размена.

Есть несколько карт, с которыми лучше играть жадно даже в быстрых поединках. Прыжок со сцены лучше использовать только под порчей, а Физподготовку — на 5 маны, пусть в руке останется не так много целей для баффов к этому моменту.

Много пользы принесет Мастер клинка Самуро. Он особенно эффективен в матч-апе с Токен Друидами, хотя пригодится против большинства агро колод. У Воина есть несколько способов бафнуть этой легендарке атаку: Прыжок со сцены, Физподготовка, Властитель Рунтак.

Чаще всего задача Воина — истощить ресурсы в руке агро колоды, то есть оставить оппонента без карт. Поэтому делайте максимальный акцент на борьбе за стол, а по герою противника бейте только в случае, если стол пуст.

Но есть и исключения. Если оппонент добирает много карт и вам ясно, что тот переигрывает вас по ресурсам в долгосрочной перспективе, переходите к агрессии. Такое может произойти в матч-апах с Токен Друидом.

Размениваться в агро матч-апах нужно правильно. В первую очередь делайте это оружием. Далее — только что поставленными угрозами с натиском или существом под баффом Щита доблести. И только если этого всего не хватает, разменивайтесь угрозами, которые стоят на столе уже давно и могут атаковать по герою противника.

Размены в идеале совершать выгодные, то есть убирать вражеское существо, но сохранять единицы здоровья своего. Размениваться 1 к 1 стоит в случае, если вы ожидаете баффы здоровья и атаки от противника. Например, в свой ход Паладин может сыграть Длань А'дала, и тогда выгодный размен совершит уже он. Лучше этого не допускать.

В контроль матч-апах Раш Воин играет первым номером, но не обязательно в стиле агро колоды. Никуда не спешите и планомерно истощайте руку противника. Не нужно выставлять на стол максимум существ, чтобы все они умерли от одного AoE эффекта противника. Конечно, для давления понадобятся какие-то характеристики на столе, но 1-2 существ часто достаточно.

В медленных поединках куда важнее станут источники добора, а также крупные угрозы: Хулиган и Алекстраза Хранительница Жизни. Это отличные финишеры, которые часто принесут вам победу в партии, особенно если зайдут в нескольких копиях к 8-9 маны. Чем больше тяжелых угроз будет у Воина, тем лучше. Многие сделают Воевода Саурфанг и Н'Зот бог глубин, но нужно постоянно следить за пулом существ, которых воскрешат эти легендарки.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 133

Медленные матч-апы во многом определяются способностями противника: какие зачистки у него есть, как много способов исцеления и добора. В зависимости от этого Раш Воин и выстраивает свой геймплей.

Вы можете или истощить ресурсы в руке оппонента, или задавить его со стола и тяжелыми финишерами, если по ресурсам врага не переиграть.

наверх

Тонкости геймплея

Раш Воин — далеко не самая сложная колода в игре, хотя своя специфика у него есть. Далее несколько не всегда очевидных особенностей геймплея или моментов, о которых забывают многие игроки.

1/1 существа с натиском с предсмертного хрипа Аттракционной машинки слабы сами по себе всегда за исключением самых агрессивных поединков. Держите их в руке до момента, пока сможете баффнуть их Физподготовкой или Властителем Рунтаком. Другой вариант использования этих мелких угроз — вместе с Богом металла Е.Т.С.

Часто Монетку Раш Воин использует в первый ход, если в его руке есть два существа за 2 маны, например Лидер парада и любая угроза с натиском. Другой вариант — сыграть Монетку в мидгейме, чтобы раньше совершить мощные комбинации с Нападающей или Рокарой. Не играйте Монетку на 4 ход, чтобы использовать Физподготовку, заклинание будет только в первой форме.

Если на столе есть Лидер парада и Нападающая, любая угроза с натиском становится особенно опасной. Вторая копия существа с натиском получает бафф Лидера парада дважды: сначала Нападающая копирует существо уже с баффом Лидера парада, а затем Лидер парада накладывает еще один бафф на копию.

Крушитель палаток — темповый дракон, которого можно сыграть достаточно рано. Для этого на столе должны быть существа какого-то типа. У Воина их достаточно: механизм, мурлок, дракон и пират. Даже с удешевлением в 1 ману Крушитель палаток становится мощной темповой угрозой.

Спортоведение — не только источник дополнительной угрозы с натиском, но и способ удешевить одну из них. Бафф удешевления важен и позволяет рано проворачивать мощные комбинации с Рокарой, Всадником на крабе, Лидером парада, Нападающей и другими картами. Иногда Воин должен специально не играть удешевленных существ с натиском до решающего хода с мощной комбинацией, чтобы перевернуть игровую ситуацию. Выстраивайте вашу кривую маны правильно, учитывая удешевление Спортоведения, Монетку и другие карты.

Спортоведение раскапывает существ Воина и нейтральные угрозы. Среди них интересны в первую очередь те, что уже есть в вашей колоде или хотя бы в списке опциональных карт. Много выгоды и темпа могут дать Громила Гуртогга, Доктор Крастинов, Ожившая метла и Игровой автомат — но это ситуативные угрозы.

Чтобы оптимально играть Раш Воином, нужно знание актуальных матч-апов меты. Эта информация поможет правильно совершать размены, определяться с планом на игру и оценивать свои шансы на победу. Подробнее об этом в следующем разделе.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 133

наверх

Элем Шаман

Раш Воин — лучшая колода для противостояния Элем Шаману в мете. Гаррош великолепно цепляется за стол и сам диктует размены в этом поединке — Шаману будет сложно зацепиться за стол.

Если вы ведете в контроле стола, Шаману будет очень сложно вернуть преимущество по темпу. Многие делают Чан с водой под эффектом порчи и Кувшиночный скрытень, вокруг этих карт нужно играть — чаще всего это не так сложно для Воина с достаточно тяжелыми угрозами.

Проблемы может доставить взрывной урон Шамана. Он будет разный в зависимости от сборок. Иногда это Молот Рока под бафами атаки, иногда — наносящие урон заклинания сами по себе или в комбинации с Бру'каном.

У Раш Воина не так много способов защиты от взрывного урона. Часто победить получается просто потому, что взрывного урона у оппонента не хватает. Другой вариант — стол Воина задавит Шамана быстрее, чем тот реализует свой бёрн-потенциал. В редких случаях решающую роль сыграют сила героя Воина или Алекстраза Хранительница Жизни на исцеление своего героя.

Охотник на демонов с предсмертными хрипами

Равный матч-ап, в котором Воин должен играть агрессивнее. Раземнивайтесь с существами противника только теми угрозами, которые не могут атаковать по вражескому герою. Рано выставленных Иггосвина и Иглошкура-дрессировщика можно игнорировать, особенно если ДХ оставил много карт на муллигане — высока вероятность, что там есть какие-то синергии с Иггосвином и Иглошкуром-дрессировщиком.

Чем больше урона вы нанесете со старта и в мидгейме, тем лучше. После 7-9 ходов ДХ с высокой вероятностью перехватит инициативу из-за Вестника смерти Черношипа, Иллидари-инквизиторов и Н'Зота бога глубин. В этом случае Воин должен сосредоточиться на агрессии: добивайте оппонента оружием и доступными источниками взрывного урона.

Пользуйтесь тем, что у противника минимум исцеления: Сектант Мертвой Головы и реже Пронзающий взгляд.

Фейс Охотник

Простой матч-ап. Играйте как можно больше характеристик на стол со старта, боритесь за игровое поле и не давайте Охотнику диктовать размены. Ранние угрозы Рексара не так опасны, но он может перевернуть ситуацию с помощью Неистового люторога. Обыграть этого зверя сложно, так что просто держите в руке какой-либо ответ на него.

О своем здоровье можно не беспокоиться, если вы рано захватили стол и не даете Охотнику развернуться. В такой ситуации ему будет сложно пробить вас, пусть у Воина нет исцеления и минимум провокаций. В самых тяжелых случаях поможет сила героя. Если вы уже подготовили летальный урон со стола на следующий ход, постарайтесь потратить 2 маны на силу героя, чтобы не умереть от идеального захода взрывного урона Охотника.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 133

Чаще всего Фейс Хант в состоянии победить Раш Воина только в случае захода Манкрика, Барака Кодобоя, а также пары Неистовых люторогов — желательно под баффом. В этой ситуации Охотник может даже переиграть Воина по выгоде, особенно если вы будете тратить ресурсы неосмотрительно.

Контроль Жрец

Матч-ап напряженный и трудный, считается самым невыгодным для Раш Воина в мете. Хотя поединок далеко не безнадежный, особенно если вы знаете, как правильно играть.

Как и в других медленных матч-апах, никуда не спешите. Вы не агро колода, которая как можно быстрее старается задавить оппонента. Играйте размеренно, и планомерно лишайте Жреца хороших карт в руке.

Самый опасный ремувал оппонента: Истерия. Постоянно играйте от этого заклинания, даже если одну копию оппонент уже отдал. Во-первых, есть вторая копия. Во-вторых, Жрец генерирует много заклинаний, так что сможет найти дополнительные копии Истерии. Часто Андуин оставит это заклинание на муллигане, следите за этим.

Играть вокруг Истерии нужно так же, как и в случае с Контроль Локом: не создавайте такой стол, который Истерия 100% полностью зачистит. Пусть порой для этого нужно будет генерировать не так много характеристик.

Проблемы может доставить Зеркало души. Аккуратнее играйте Рокару перед 7 маны оппонента. Она даст баффы копиям существ, которых призовет легендарное заклинание Андуина. Ответить на стол противника можно будет с помощью Мастера клинка Самуро.

Если вы давите на Жреца и угрожаете ему леталом с Хулигана или Алекстразы Хранительницы Жизни, старайтесь убирать со стола все угрозы противника, чтобы тот не реализовал Прославление. Но даже в этом случае Жрец сможет восстановить много здоровья, поэтому намного надежнее переиграть оппонента по ресурсам в руке.

Чем тяжелее сборка Раш Воина, тем проще ему будет в этом матч-апе. Но даже только с парой Хулиганов и Алекстразой Хранительницей Жизни можно вырвать победу. Постарайтесь в дополнение к ним реализовать хорошую комбинацию с Богом металла Е.Т.С. на 6+ взрывного урона.

Контроль Чернокнижник

Контроль Чернокнижник — медленный поединок, в котором нужно играть размеренно и никуда не спешить. Не ставьте на стол слишком многое: одна крупная угроза, две средних или несколько мелких — этого достаточно. Если на столе более одной цели, важно постоянно играть вокруг Истерии. Создавайте такой стол, чтобы Истерия не гарантированно полностью чистила его.

Другие важные ремувалы, которые вы можете обыграть: Университетские призраки и Каскад бедствий. Сложно играть ото всего, так что старайтесь хотя бы не быть уязвимым хоть к чему-то. Если одна копия ремувала уже была разыграна, не играйте от второй копии.

Круговерть Пустоты можно обыграть только одним способом: не ставить на стол слишком многое. Одного Хулигана достаточно: часто Чернокнижник сможет обыграть его только AoE

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 133

зачисткой за 8 маны.

Чтобы обыграть Университетские призраки, разменяться нужно 2/2 угрозой, а 3/3 существо оставить целым.

Не спешите играть все карты сразу же, выгодно реализуйте баффы карт в руке, ищите Укротителя Уотли и другие способы добора. Размены 1 к 1 можно оставлять Чернокнижнику, а выгодные лучше совершать существами с натиском.

Если ситуация сложная, нужно переходить в последнюю атаку. Если карт в руке мало, а здоровье и ресурсы Чернокнижника еще не заканчиваются, рискуйте и не играйте вокруг AoE. Ставьте всё, что есть на столе, и надейтесь на то, что оппонент не найдет способа зачистить игровое поле.

Спелл Маг

Матч-ап во многом зависит от захода карт оппоненту. Если Маг найдет идеальный старт, переиграть его будет сложно. Но Маг со средним или плохим заходом совсем не страшен.

Обыгрывайте Конус холода и Возгорание. Это можно делать не только классическими способами, но и Пленным ган'аргом — ставьте его между двух существ.

Помните, что у Мага есть Стрелы инволюции: лучше не делать ставку на одну крупную угрозу, а распределить баффы и характеристики по нескольким целям.

Воин будет играть первым номером в этом поединке, а на половине стола Мага редко будут угрозы. Это значит, что реализовать многие синергии натиска вы не сможете. Не бойтесь ставить в темп Рокару, Нападающую и Властителя Рунтака. Пусть они тут же не дадут выгоды, они вынуждают Мага тут же ответить на них. Рано или поздно ресурсы в его руке должны закончиться.

Раш Воин

Не спешите и не старайтесь задавить оппонента рано. Сделать это сложно, потому что Воин очень хорош в борьбе за стол и перевороте игровой ситуации. То, что вы впереди в контроле стола, еще не значит, что вы точно победите, как часто бывает в других темповых матч-апах.

Большое преимущество будет у Воина, который выгодно реализует Физподготовку и Властителя Рунтака. Другие важные карты — Хулиган и опциональные тяжелые угрозы. Существа с большим запасом здоровья или божественным щитом станут серьезной трудностью для оппонента.

Токен Друид

Существа с натиском хороши в борьбе с мелкими угрозами Друида, но только в случае, если вы будете действовать первым номером. Вернуться в игру против полного стола мелких угроз может только Мастер клинка Самуро. Но если его нет, старайтесь вести по темпу и генерировать больше угроз. Разменивайтесь и забудьте об агрессии до тех пор, пока на половине противника есть серьезные угрозы.

В мидгейме Друид может реализовать мощные комбинации с Солнечным затмением и Одеревенением — часто на них Воин уже не сможет ответить. Если так, переходите в

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 133

наступление. Но даже в этом случае разменивайтесь только что поставленными существами с натиском, оружием или некоторыми угрозами, чтобы предотвратить летальный урон со стороны оппонента.

Миракл Разбойник

Этот матч-ап — битва ресурсов. Вы вряд ли сможете захватить стол против Миракл Разбойника, пока у того есть карты в руке. Если повезет, вы сможете истощить его руку и после задавить любыми угрозами со стола. Другой вариант — если Разбойник находит много добора, вы должны будете переигрывать его по выгоде в долгосрочной перспективе. Ждите, пока тот достанет все карты из колоды, вынуждайте его играть их для зачистки стола и не давайте играть агрессивно. Этот подход рискованный, потому что комбинации с Шагом сквозь тень делают очень многое: переиграть несколько розыгрышей Джандис Баровой, Ваятеля големов Казакуса или Алекстразы Хранительницы Жизни будет очень трудно, но все же возможно.

Чтобы переиграть Разбойника по ресурсам, Воину понадобится несколько карт на добор, а также тяжелые угрозы. Берегите Мастера клинка Самуро, чтобы зачистить полный стол мелких угроз. Обычно Разбойник так спамит игровое поле в мид или лейтгейме с розыгрышем Свяznego.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- наверх

(Обновлено) Контроль Жрец — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

ID: 1962

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-control-priest>

Дата: 27.06.2021

Тип: Гаиды

Категория: Закаленные степями

Описание

(Обновлено) Контроль Жрец — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Контроль Жреца в мете Закаленных Степями в конце июня и начале июля. Архетип с потенциалом и огромным доверием со стороны игроков.

Текст

Герой этого большого гаида — Контроль Жрец в мете Закаленных Степями в конце июня и начале июля. Колода в последние недели показывает серьезный рост и по популярности, и по винрейту. Со Жрецом часто берут топы Легенды, а его показатели на высших строчках лadders заметно растут. Многие считают Контроль Жреца одной из сильнейших колод в игре, если не самой сильной.

Но как и всегда, есть и обратная сторона. Да, Контроль Жрец обладает большим потенциалом, но у него есть и недостатки. Самый важный — колода сложная, вариативная и требует от вас знания меты, противников, механик и способов победы. Обо всем этом речь пойдет в гайде. Есть и другие сложности: игры будут долгими, да и сборки требуют несколько легендарок. Если всё это вас не пугает, попробуйте Контроль Жреца в деле — вы

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 133

не будете разочарованы.

Положение Контроль Жреца спорное. Кто-то обожает играть этой колодой, другие — ненавидят встречи в ладдере с ней. По статистике Жрец — самый популярный класс, против которого сдаются уже на первый ход просто потому, что не хотят играть 20+ минут.

Из гайда вы узнаете, какую сборку Контроль Жреца выбрать с учетом вашей коллекции и ранга. Как и всегда, речь пойдет о муллигане, основах и тонкостях геймплея, а также популярных матч-апах актуальной меты.

Гайд обновлен 27 июня с учетом актуальной меты Стандарта. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Добавлены новые оптимальные сборки Контроль Жреца и описания к ним
- Изменены основа колоды и опциональные карты в разделе "Вопросы декбилдинга"
- Дополнены разделы "Муллиган", "Основы геймплея" и "Тонкости геймплея"
- Добавлены описания новых матч-апов актуальной меты, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Основы геймплея
- Суть архетипа
- Победные ходы и комбинации
- Тонкости геймплея
- 8 советов, которые должен знать каждый
- Матч-апы

Все сборки Контроль Жреца обращаются к Н'Зоту богу глубин. У древнего бога достаточно синергий среди существ Андуина. Но среди 30 карт появляются и опциональные: кто-то утяжеляет колоду, кто-то делает ее более конкурентной в агрессивных матч-апах.

Далее вы найдете три колоды Контроль Жреца — все они подойдут для разных ситуаций и ранговых промежутков.

Контроль Жрец с Волной апатии

Волна апатии — важная карта в сборке, вокруг которой выстроены многие синергии. Заклинание отлично работает с Кабалистом-послушником — комбинация особенно полезна в мидрейндж матч-апах с Шаманами, Воинами и Охотниками на демонов. Еще Волна апатии работает с Нечетными не в почете — вместе они полностью чистят стол.

В остальном это уже традиционная сборка Контроль Жреца с Н'Зотом богом глубин и ключевыми синергиями с ним разных рас.

Классический Контроль Жрец

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 133

Самая популярная сборка Контроль Жреца на высоких рангах. Тут нет комбинаций с Волной апатии, зато есть несколько гибких опций — Сетеккская ворожея, Верховный друид Наралекс и Мучительница Иллюсия.

Выбирайте такую колоду, если вас не устраивают комбинации с Волной апатии по каким-либо причинам.

К'Тун Контроль Жрец

Эта сборка представлена в разделе последней, потому что достаточно специфична и не универсальна. Вне Легенды такой Контроль Жрец не будет оптимальным выбором. Слишком уж он жадный и медленный.

На высших строчках Легенды намного меньше агро колод, поэтому Контроль Жрец может позволить себе К'Туна Расколотого. К тому же он поможет в зеркальных матч-апах, которые намного популярнее в топе ладдера.

Едва ли такая же ситуация будет на Алмазе или рангах ниже, поэтому для большинства игроков мы эту колоду не рекомендуем.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой колоде архетипа. У Контроль Жреца в основе 25 карт. Среди них ключевые заклинания разного плана: и зачистки, и исцеление, и генераторы существ.

Основные карты почти никогда не убирают из колоды. Но к ним нужно взять еще 5 существ или заклинаний. Они будут разными в зависимости от вкусов игрока, его коллекции и локальной меты. Подробнее об этом далее.

Карты против агро

Божественная кара — простой и эффективный ранний ремувал. Его достоинство — хорошая синергия с Сетеккской ворожеей. Комбинация из этих двух карт особенно полезна против темповых оппонентов, если сыграть ее на 2-3 маны.

Порицание — AoE зачистку берут часто, хотя все же заклинание можно исключить из сборки.

Манкрик — большие характеристики замешиваемого в колоду Манкрика помогут лучше реализовать Прославление и Истерию. Легендарка сильная и универсальная, хотя у Жреца немного добора, так что вы далеко не всегда быстро найдете заклинание на призыв 3/10 существа.

Волна апатии + Кабалист-послушник — пригодятся во многих поединках, но особенно многое сделают в темповых противостояниях. Часто их дополняют одной копией Нечетные не в почете.

Безымянный — мало кто играет эту легендарку, но она делает многое в матч-апах с Паладинами и Фейс Охотниками. Будет полезна и в других поединках, преимущественно темповых, но и в некоторых контроль матч-апах тоже. Крафтить Безымянного не стоит, но если он есть в коллекции, возьмите его.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 133

Кольцо света — замена Порицанию или способ собрать еще больше AoE зачисток в случае, если вы встречаете много агро колод. Кольцо света особенно полезно против Друида, хотя часто его можно применить и в других матч-апах.

Карты против контроля

Мучительница Иллюсия — может быть полезна в любом поединке, но особенно многое делает в матч-апах с ОТК колодами вроде Охотника на демонов с Ил'гинотом.

Верховный друид Наралекс — медленная опция, которая дает много выгоды в течение двух ходов. Карта может быть не так уж плоха в темповых поединках, но на максимум раскроет себя в контроль матч-апах.

Изера Дремлющая — очень тяжелая и медленная карта, но простая. Это самый простой способ утяжелить Жреца. Изеру Дремлющую часто можно сыграть и в затянувшихся темповых поединках, где Жрецу не хватает выгоды. В этом помогает Драконоведение.

К'Тун Расколотый — дает Жрецу отличный способ победы, особенно актуальный против других Жрецов. Проблема карты в том, что она активно мешает Жрецу играть в начале и в мидгейме из-за четырех частей тела К'Туна. Эти заклинания слабые и "топдекать" их вместо других карт в колоде не хочется в большинстве ситуаций.

Берите К'Туна Расколотого только в случае, если вы встречаете очень мало темповых поединков, но много других Жрецов.

Универсальные опции

Любовь к тени и Прозрение — источники добора мешаются в зеркальных поединках, но во всех других случаях будут полезны. Обе карты дают Жрецу гибкость. Какие из них брать и в каком количестве — зависит от вкусов игрока. Лучше, чтобы в сумме добора из колоды было не больше двух копий.

Сетекская ворожея — хороша в разных ситуациях: против агро колод ее часто ставят в темп, а против контроля — извлекают максимум выгоды с несколькими заклинаниями.

Слово Тьмы: Смерть — чаще всего для заклинания не остается места, хотя карта все еще сильная и полезная.

Всепожирающая чума + Мясистый великан — комбинацию этих карт стоит брать вместе. Всепожирающая чума отлично синергирует с Мясистым великаном: одно применение заклинание удешевит 8/8 угрозу сразу на 4 маны.

Менее популярные опциональные карты: Молитва отчаяния, Реликварий душ, Дальняя застава, Кислотный слизнюк, Серена Кровавое Перо, Слово Тьмы: Гибель, Бичеватель Бездны, Огромант, Телан Фордринг, Темный охотник Вол'джин, Ониксовый чарописец, Натали Селин, Алекстраза Хранительница Жизни, Малигос Хранитель Магии, Йогг-Сарон Владыка Судьбы.

к оглавлению

Топовые сборки Контроль Жреца достаточно дорогие, хотя на деле колода достаточно бюджетная. Ни одна легендарка не обязательна для крафта, а необходимых эпика только два.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 133

Далее о том, как можно заменить дорогие карты в сборке.

Сетеккская ворожея — не обязательная эпическая карта из-за наличия других жадных источников выгоды. Можно заменить многими способами, которые были описаны выше. Ближе всех по функционалу Верховный друид Наралекс.

Порицание — можно заменить на Кольцо света, хотя иногда не берут ни один из этих AoE эффектов, а обходятся Божественной карой.

Мучительница Иллюсия — не обязательная легендарка, от которой отказываются некоторые сборки. Прямых замен нет, так что Жрец просто берет заклинания и существ с другим функционалом.

Безыманный — не обязательная легендарка, которую не включают во многие колоды. Заменять на другие источники немоты не стоит.

Мастер клинка Самуро и Зирелла — желательно, чтобы в колоде была хотя бы какая-то одна из этих легендарок. Совсем без них мощных зачисток стола станет меньше. В приоритете Мастер клинка Самуро, если вы хотите скрафтить кого-то одного.

Зеркало души — не обязательное заклинание, если в колоде есть Мастер клинка Самуро и Зирелла. Если нет и их, и Зеркала души, зачисток стола может не хватить. Прямых замен нет, так что берите карты с другими функциями вместо Зеркала души.

Н'Зот бог глубин — если нет этого древнего бога, берите комбинацию Мясистый великан + Всепожирающая чума или К'Туна Расколотого. Также можно отказаться и от Бандитки Южных Морей. Хотя если эпик есть, можно брать его и без Н'Зота бога глубин.

Максимально бюджетный Контроль Жрец

Максимально бюджетная сборка обойдется в 1920 чародейной пыли. Она не так хороша, как оптимальные, но все равно покажет неплохой результат в ладдере при грамотном исполнении.

к оглавлению

Муллиган Контроль Жреца непростой и ситуативный. В колоде мало карт, которые хотелось бы видеть в стартовой руке всегда и без каких-либо условий. Часто карты хороши только в комбинации с другими, но сами по себе не заслуживают "кипа" в руке. Примечательно и то, что с хорошей рукой и против конкретного матч-апа Жрец может оставить на муллигане почти что любую карту.

Далее об общих правилах муллигана.

Всегда оставляйте Изготовительницу жезлов в любых количествах

Всегда оставляйте Ядовитого скорпида. Вторая копия нужна только с Монеткой или против медленных оппонентов. Второго Ядовитого скорпида можно оставить и против агро, если есть второй дроп.

Драконоведение можно оставить в руке против мидрейндж и контроль колод в любом количестве. Против агро оппонентов лучше сбрасывать.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 133

Гадание по руке — можно оставить в большинстве матч-апов, но только с Монеткой или неплохой рукой. Заклинание приятное, но чаще всего не самое оптимальное в стартовой руке.

Верховный друид Наралекс — оставляйте в медленных и мидрейндж матч-апах во всех ситуациях. Скидывать нужно только против самых агрессивных противников.

Мучительница Иллюсия — можно оставить против медленных противников или в случае, если вы не знаете, чем играет конкретный класс

Бандитка Южных Морей — оставляют только в самых медленных поединках со Жрецами и Чернокнижниками

Сетеккская ворожея — нужна в некоторых матч-апах всегда, а в других только с хорошей рукой. Часто вместе с ней оставляют Божественную кару, Обновление и Воскрешение мертвых.

Истерия — полезна в матч-апах с мидрейндж оппонентами или против темповых колод, если у вас хорошая рука

Порицание, Мастер клинка Самуро, Зирелла — оставляют в некоторых агро матч-апах всегда, а в других только с хорошей рукой. Вместе с Самуро можно оставить и Прославление.

Воскрешение мертвых — оставляют в руке в случае, если в ней уже есть два хороших существа для воскрешения. Например, Сетеккская ворожея + Мастер клинка Самуро или пара Изготовительниц жезлов.

В некоторых ситуациях в стартовой руке можно оставить Зеркало души и Озаряющего элементаля — обычно с хорошей рукой или Монеткой.

Далее о том, что Контроль Жрец оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.

- Охотник на демонов: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Гадание по руке, Драконоведение, Порицание. С хорошей рукой — Сетеккская ворожея, Воскрешение мертвых.

Воин: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Истерия, Драконоведение, Гадание по руке, Верховный друид Наралекс. С хорошей рукой — Сетеккская ворожея, Воскрешение мертвых.

Паладин: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Драконоведение, Истерия, Верховный друид Наралекс. С хорошей рукой — Зеркало души, Гадание по руке, Воскрешение мертвых, Порицание.

Охотник: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Гадание по руке, Зирелла, Обновление, Мастер клинка Самуро. С хорошей рукой — Прославление, Истерия, Порицание, Озаряющий элементаль.

Друид: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Порицание, Мастер клинка Самуро, Зирелла, Гадание по руке, Сетеккская ворожея, Верховный друид Наралекс, Зеркало души. С хорошей рукой — Обновление, Истерия, Воскрешение мертвых.

Разбойник: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Мастер клинка Самуро, Зирелла,

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 133

Истерия, Верховный друид Наралекс, Порицание. С хорошей рукой — Зеркало души, Прославление.

Шаман: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Порицание, Истерия, Обновление, Зирелла, Верховный друид Наралекс, Мастер клинка Самуро. С хорошей рукой — Порицание, Сетеккская ворожея.

Маг: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Гадание по руке, Сетеккская ворожея, Драконоведение, Верховный друид Наралекс. С хорошей рукой — Воскрешение мертвых.

Жрец: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Сетеккская ворожея, Драконоведение, Бандитка Южных Морей, Верховный друид Наралекс. С хорошей рукой — Воскрешение мертвых.

Чернокнижник: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Истерия, Бандитка Южных Морей, Верховный друид Наралекс, Мутанус Пожиратель. С хорошей рукой — Воскрешение мертвых.

к оглавлению

Суть архетипа

- Контроль Жрец — медленная и защитная колода в лучших традициях контроль архетипов. Он играет максимально пассивно, полагается на зачистки стола, массу исцеления и карты с большим количеством выгоды. У него нет как таковых способов победы, как у Контроль Чернокнижника. Вместо этого Жрец просто переигрывает по выгоде своих оппонентов: как в краткосрочной, так и в долгосрочной перспективе. У Жреца редко кончаются ресурсы в руке, он может сгенерировать за бой огромное количество новых существ и заклинаний, убрать со стола любые угрозы и восстановить массу здоровья за ход.

Геймплей Контроль Жреца сложный и не терпит ошибок. Вы должны четко понимать, на что способен ваш оппонент: какие карты у него есть, как он планирует победить. Только так вы сможете правильно распоряжаться своими ресурсами: своевременно играть их или держать до подходящего момента. Колода постоянно будет ставить вас перед выбором: что сделать и как, куда потратить те или иные ресурсы, что раскопать из трех предложенных вариантов, сыграть ли рискованно или надежно. И в этих ситуациях на помощь придет только игровой опыт, понимание своей колоды и меты в целом. Четких правил не будет, потому что вариаций слишком много.

Зачисток у Контроль Жреца достаточно еще в стартовой колоде. Намного больше он может сгенерировать по ходу боя с помощью Сетеккской ворожеи, Обновления и других карт. Зачистки в колоде есть как точечные (Слово Тьмы: Смерть), так и массовые (Порицание, Истерия, Зеркало души). Все со своими нюансами и особенностями: нет какого-то универсального ремувала, который бы работал во всех случаях. Помимо обычных заклинаний, в роли зачистки стола может послужить и Мастер клинка Самуро под баффом атаки, и Зирелла, если комбинировать ее с исцеляющими эффектами.

Исцеления у Контроль Жреца также достаточно. Самый мощный источник — Прославление. Этот бафф, если его вовремя разыграть, принесет победу в большинстве агрессивных поединков. Чаще всего Прославление играют на существо, которое тут же может атаковать. Проще всего с Мастером клинка Самуро, хотя целью может стать любое существо, которое пережило ход оппонента.

- Есть и другие источники исцеления: Обновление, Озаряющий элементаль, Кольцо света, базовая сила героя, а также генерируемые заклинания. Все они незаменимы в агрессивных

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 133

противостояниях, помогают затянуть партию, активировать эффект Зиреллы и т.д.

Важная особенность геймплея Контроль Жреца — большое количество генерации случайных эффектов. Чаще всего вы будете создавать случайные заклинания Жреца с помощью Обновления, Гадания по руке и Сетеккской ворожеи. Помимо этого есть Драконоведение, которое раскопает нейтральных драконов или Дракона-скелета.

- Генерация заклинаний и драконов пополняет руку Жреца новыми ресурсами. У класса почти нет добора, так что дополнительные ресурсы он получает с помощью генераций. Чаще всего это раскопка, так что вы не получите слишком много совсем уж бесполезных карт. Тем более в общем пуле после ротации Стандарта не так много заклинаний и драконов, а тем более слишком слабых или ситуативных заклинаний и драконов. Подробнее о генерации случайных эффектов в разделе "Тонкости геймплея".

Главной проблемой геймплея Контроль Жреца станут затянутые партии. Колода защитная и даже пассивная: она великолепно играет от обороны, но слаба в наступлении. Часто случаются партии, в которых вы уже почти наверняка победили: отбили раннее наступление агро колоды или переиграли по выгоде мидрейндж или контроль оппонента, восстановили много здоровья и сгенерировали массу ресурсов в руке. Но даже если так, быстро закончить партию вы не сможете, потому что сделать это просто нечем.

- Беда в том, что многие оппоненты или из-за упрямства, или из-за неопытности, не понимают, что уже проиграли. Они продолжают "топдекать" по одной слабой карте в ход и делают какие-то попытки нанести Жрецу урон и победить его. Хотя самому Жрецу уже понятно, что он победит, закончить бой быстро получается далеко не всегда. В результате даже выигрышные партии затягиваются надолго.

[к оглавлению](#)

Победные ходы и комбинации

У Контроль Жреца нет явно выраженного способа победы. Чаще всего он ждет, пока в руке или колоде оппонента закончатся полезные карты, а после этого давит любыми существами со стола или ждет, пока оппонента убьет усталость.

Но есть несколько карт и их комбинаций, которые дают Жрецу существенное преимущество в разных аспектах игры. Какие-то комбинации лучше в агро матч-апах, а другие в медленных. Далее об основных из них.

- Сетеккская ворожея и точечные заклинания

Сетеккская ворожея в комбинациях с точечными заклинаниями — мощный источник выгоды и дополнительных заклинаний. Хотя реализовать ее не так просто: точечных заклинаний немного, да и не все из них хочется играть на существ. Например, Обновление часто полезно для восстановления здоровья героя, а Истерию играть под Сетеккской ворожеей на столе рискованно: она может не пережить эффект заклинания. Остаются только Слово Тьмы: Смерть, Прославления, реже Божественная кара, а также ранее случайно сгенерированные заклинания.

Из 29 доступных Жрецу заклинаний 13 активируют эффект Сетеккской ворожеи, если выбрать их целью существо на столе.

Найти нужный момент для розыгрыша Сетеккской ворожеи не так-то просто. Иногда ее нужно ставить в темп на второй ход, не играя никаких заклинаний тут же. Иногда — комбинировать

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 133

ее с одним точечным заклинанием. А иногда ждать большого количества маны, искать Дар сияния и извлекать очень много выгоды.

Когда ее разыгрывать с каким количеством заклинаний — зависит от матч-апа, руки и игровой ситуации в целом. Максимум выгоды часто нужно извлекать только в самых медленных поединках, а в темп ее ставят чаще в агрессивных матч-апах.

Постарайтесь не ставить Сетеккскую ворожею на стол, если ее легко заберет выгодным разменом какая-то угроза оппонента. Исключение — если в руке есть Воскрешение мертвых. С этим заклинанием первую копию Сетеккской ворожеи можно без особых опасений разменять на одну карту противника.

Для оппонента Сетеккская ворожея — опаснейшая угроза, которую тот постарается забрать со стола любой ценой.

Сетеккскую ворожею можно поставить в темп, потому что в руке есть Воскрешение мертвых. Пусть и есть риск, что Паладин выгодно разменяется с помощью Длани А'дала.

- Ядовитый скорпид и Истерия

Чаще всего Истерия — самостоятельный ремувал, с помощью которого можно ответить на многие игровые ситуации. Заклинание полезно и как ремувал двух целей, и как ремувал целого стола в особых условиях.

Но есть и интересная комбинация с Ядовитым скорпидом. Вы гарантированно убьете любое существо без божественного щита, если сыграете эту угрозу с ядом и после Истерию.

Не бойтесь играть эти карты отдельно друг от друга. Это нужно делать намного чаще, чем комбинировать карты вместе. Но учитывать эту синергию все равно стоит.

- Мучительница Иллюсия

Возможно, самая сложная карта во всем Hearthstone по своему геймплею. Когда ее сыграть и что сделать после — очень сложные вопросы. Коротко можно ответить так: играйте Мучительницу Иллюсию, когда у вас в руке кончились хорошие карты.

Если разбирать карту подробнее, нюансов намного больше. Иногда Мучительницу Иллюсию нужно оставить для нейтрализации ключевого хода оппонента, иногда — просто для того, чтобы сбить темп врагу и нарушить его планы.

Тут поможет знание меты и колоды противника, а также навыки чтения руки. Учитывайте и то, что вы отдадите оппоненту ваши карты. Он сможет лишить вас исцеления, важного ремувала или поставить мощную угрозу на свою половину стола. В идеале играть Иллюсию так, чтобы оппонент не смог сделать многого с вашей рукой и как-то серьезно навредить.

Важно следующее: вы всегда узнаете, какая рука у оппонента, но и он узнает, какая у вас. Также вы фактически доберете одну дополнительную карту из своей колоды, точнее это сделает оппонент в начале своего хода. И наоборот: противник активно лишится одного "топдека". Это важно, например, в зеркальных матч-апах: разыгрывая Мучительницу Иллюсию, вы приближаете себя на одну карту ближе к усталости и отдаляете оппонента на одну карту от усталости.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 133

- Крупная угроза + Прославление

Ключевой способ исцеления и победы в целом при встрече с агрессивными и темповыми противниками. Чаще всего Прославление играют на цель, которая тут же может атаковать.

Но можно играть Прославление и на только что выставленную угрозу, если вы уверены, что у оппонента нет ремувала в руке или способа убрать существо со стола так, чтобы оно не нанесло урон. В трудных ситуациях нужно рисковать и рассчитывать, что подобного не произойдет.

Похищение жизни работает не только на атаки существа, но и на все его особые эффекты. Например, Дракон-беглец восстановит здоровье герою и со своего выстрела. То же сделает Мастер клинка Самуро своим бешенством.

Редкая, но мощная комбинация — бафф Прославления на свою цель и розыгрыш Истории на вражеское существо. Так вы обеспечите исцеление в этот же ход, если вражеская угроза атакует по вашей.

Обратите внимание, что похищение жизни не сработает, если существо нанесет урон по божественному щиту или неуязвимому существу.

- Мастер клинка Самуро + Прославление

Самая сильная комбинация в колоде на исцеление и зачистку стола одновременно. Эффект зависит от атаки Мастера клинка Самуро и количества существ на столе. Атакуйте так, чтобы Мастер клинка Самуро тут же не умер, иначе не сработает его эффект бешенства.

Пусть в руке есть комбинация Мастер клинка Самуро + Прославление, намного выгоднее сыграть Безымянного на Якорщика Каменного Молота, после выставить Сетеккскую ворожею и баффнуть свою 4/5 угрозу Прославлением. Так Жрец не даст оппоненту добора, обеспечит себя двумя картами, сгенерирует хороший стол и восстановит 6 здоровья.

- Мутанус Пожиратель

Мурлок может съесть ключевые угрозы противника, если такие есть в его колоде. Пример — Ил'гинот ОТК Охотника на демонов, Билетикус Контроль Чернокнижника или К'Тун Расколотый в зеркальных поединках.

Если вы ожидаете от оппонента ключевую угрозу, выбирайте правильное время для розыгрыша Мутануса Пожирателя. Например, для Чернокнижника это момент, когда тот сыграл карту за 8+ маны, которая активирует эффект порчи Билетикуса.

Правильный момент для розыгрыша Мутануса Пожирателя не всегда просто выбрать — тут помогут только игровой опыт и знание матч-апов.

к оглавлению

8 советов, которые должен знать каждый

Далее 7 советов, рекомендаций и важных игровых моментов, о которых должны знать все Контроль Жрецы, нацеленные на высокие результаты.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 133

Учитесь ничего не делать

Сложный и не всегда очевидный навык при игре за Контроль Жреца — ничего не делать. Это актуально в ситуациях, если ничего не делает оппонент или он делает что-то недостаточно опасное.

Учитесь пропускать ходы, даже если многие карты "горят зеленым" и их можно разыграть. Часто их нужно беречь на потом: особенно ремувалы, исцеление, ключевые баффы и угрозы.

Не ошибкой будет розыгрыш Изготовительницы жезлов, Ядовитого скорпида, часто Драконоведения и Гадания по руке. Но все другие карты можно и поэкономить, пока размер руки позволяет. Карты вам еще пригодятся в будущем.

Чаще всего ничего не делать получается со старта. В мид и лейтгейме Жрец уже может сам генерировать тяжелые угрозы на своей половине стола. Такие ходы редко будут ошибкой.

Часто ничего не делать нужно для того, чтобы обыграть секреты Паладина. В этой ситуации оппонент не угрожает слишком большим столом, а любые ремувалы только усилят Утера из-за Отмщения. Правильный ход — просто розыгрыш силы героя.

Следите за кладбищем существ

На кладбище существ попадают все угрозы, которые умерли на вашей половине стола в течение боя. Они должны именно умереть, а не вернуться в руку, превратиться во что-то другое или иначе покинуть стол.

С кладбищем существ взаимодействует Воскрешение мертвых — сильная карта с большим потенциалом. Она куда предсказуемее, пока на вашей половине умерло мало угроз. Вы сможете точно предсказать, что получите и отыгрывать от этих вариантов.

Чем дольше идет игра, тем больше существ будет на кладбище — и эффект Воскрешения мертвых станет непредсказуемее. На кладбище могут попасть и слабые угрозы не из вашей колоды. Например, после розыгрыша Зеркала души или Ониксии Матери Драконов.

Другая синергия с кладбищем существ — Н'Зот бог глубин. Своим боевым кличем он воскрешает по одному существу каждой расы, которые попали на кладбище существ в течение боя. Там чаще всего будут ваши собственные угрозы: Ядовитый скорпид, Бандитка Южных Морей и Озаряющий элементаль, а также какой-то дракон. Но могут быть и другие существа этих же рас или других в зависимости от состава колоды и хода боя.

Правила атаки существ

В колоде Контроль Жреца есть два заклинания, которые вынуждают атаковать существ на столе — Истерия и Зеркало души.

Атакую, существа активируют свои особые свойства. Например, если Истерию сыграть на Неистового люторога, он будет с каждой атакой отправлять излишек урона в вашего героя. Но он или любое другое существо, атакую по вашей цели под баффом Прославления, активируют похищение жизни.

Работают и другие правила атаки, связанные с несколькими угрозами. Например, если Зеркало души сыграть на стол, где есть Рокара или Бог металла Е.Т.С., они активируют

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 133

свои особые эффекты с каждой атакой.

Генерируемые драконы с Драконоведения

Драконоведение раскапывает трех драконов. Всего их доступно 15: 14 нейтральных и 1 классовый Дракон-скелет. Все раскапываются с одинаковой вероятностью.

Важно, что Драконоведение удешевляет стоимость следующего разыгранного дракона: этот бафф важен, потому что позволяет сыграть тяжелых драконов в темп. Далеко не все драконы одинаково полезны сами по себе и в каких-то матч-апах. Далее разбор каждого из них.

Светик — пригодится в темповых матч-апах просто как угроза 3/2 за 2 маны. Даст случайную легендарку, которая редко будет чем-то особенно полезным. Хотя общий пул легендарных существ в Стандарте стал намного лучше с ротацией. Совсем уж бесполезных лег не осталось.

Алая задира, Цирковое слияние — неплохие антиагро драконы, которых можно брать в темповых матч-апах.

Ловчая Драконьей Пасти — слабое существо, старайтесь не брать.

Ониксовый чарописец и Дракон-скелет — сильные драконы, если вам нужна дополнительная выгода. Обычно берут в мидрейндж и контроль матч-апах, хотя за неимением лучшего можно взять и в агро поединках.

Чумной протодракон — медленный и жадный дракон. Особенно хорош против классов без ультимативных ремувалов, например Воина или Паладина. Не так хорош, если Жрец играет от обороны.

Алекстраза Хранительница Жизни — универсальный выбор и для медленных, и для затянувшихся быстрых поединков. Можно брать во многих ситуациях.

Дракон-беглец — сильный темповый дракон, особенно сильный под баффом Прославления.

Изера Дремлющая — топовый дракон для медленных и затянувшихся поединков, часто берут в основную колоду, можно без опасений раскапывать.

Малигос Хранитель Магии — может пригодиться против Паладинов, Охотников на демонов, Разбойников и других не сверхагрессивных классов, если вы точно не боитесь первыми прийти к усталости.

Ониксия Мать Драконов — хороша во всем за исключением того, что портит Воскрешение мертвых своими 1/1 дракончиками.

Спящая драконица — неплохая защитная опция, хотя и не такая полезная за свою стоимость, учитывая актуальную мету.

Смертокрыл Разрушитель — может быть полезен в тех же ситуациях, что и Малигос Хранитель Магии. Раскапывайте, если в руке осталось мало карт, но Малигос не зашел.

Как играть Бандитку Южных Морей

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 133

Бандитка Южных Морей — сильный четвертый дроп, который многое делает для вас, но и для противника тоже.

Карта особенно сильна в медленных поединках, а лучше всего себя раскроет против других Контроль Жрецов. Существо вынуждает противника брать карту из колоды, что делает его ближе к усталости. Вы же при этом получаете дополнительный ресурс, ничего не добывая из колоды.

В медленных матч-апах играйте Бандитку Южных Морей в ситуации, когда у противника 9 карт в руке. Так он получит то, что вы раскопаете, но сожжет свой топдек в начале хода.

Выбирайте из колоды такую карту, которая не доставит вам слишком много проблем. Если вы при смерти, не стоит давать противнику взрывной урон.

Бандитка Южных Морей дает ценную информацию о составе колоды противника и того, чего нет в его руке. Одну карту вы ему дадите, но пара других все еще будет в колоде — вокруг них можно не играть в ближайшие ходы.

В агрессивных матч-апах, если вы и играете Бандитку Южных Морей, постарайтесь не давать оппоненту ценные карты: хороший дроп для розыгрыша, взрывной урон, финишер или добор. Во многих ситуациях в темповых матч-апах Жрец в принципе старается не играть Бандитку Южных Морей, потому что она может принести больше вреда, чем пользы.

Генерируемые заклинания

Доступ ко всем или некоторым заклинаниям Жреца дают многие карты в колоде: Обновление, Сетеккская ворожея, Изготовительница жезлов и Гадание по руке. Заклинание с раскопкой не может раскопать само себя, но может все другие заклинания из списка ниже.

Далее отметим несколько заклинаний не из стартовой колоды, которые могут быть полезны или не очень для Жреца.

Волна апатии — в Стандарте мало синергий с этим заклинанием, и их точно нет в колоде. Не самая сильная опция, хотя и выигрывает немного времени на накопление маны и поиск зачисток стола.

Дар сияния — отлично работает с Сетеккской ворожеей или другими угрозами с полезными эффектами, например с Ядовитым скорпидом или Озаряющим элементом. Можно брать просто как бафф божественного щита для выгодных разменов в случае, если вы закрепились на столе.

Средоточие воли — эффект немоты особенно важен в поединках с Паладинами, Контроль Воинами и некоторыми другими оппонентами. Держите в руке копию заклинания и раскапывайте ее, если ожидаете от оппонента мощные угрозы под сильными бафами. Чаще всего играют на вражеских существ, несмотря на бафф к здоровью.

Облик Тьмы — не раскапывайте в большинстве ситуаций, потому что карта достаточно медленная, да и базовая сила героя не так плоха во многих ситуациях.

Раскол души — можно играть на вражеские угрозы: пусть они получат бафф, вы призовете копию того же существа под баффом на вашу половину стола. Мощное заклинание во многих ситуациях.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 133

Посвящение — не стоит брать просто так, потому что заклинание очень ситуативное. Но если нужная ситуация есть на столе прямо сейчас, Посвящение может сделать очень многое. Призывает всегда "свежую" копию существа таким, какое оно есть в коллекции или каким оно появляется на столе.

Идол И'Шараджа — очень медленная и редко полезная карта, которая сильна только в зеркальных поединках. Хотя проверьте колоду перед выбором раскопки. Если в ней остались только Мастер клинка Самуро или Сетеккская ворожея, заклинание станет полезным.

Слово силы: Стойкость — стоит брать только с полной рукой и в случае, если вы планируете розыгрыш Мастера клинка Самуро, Сетеккской ворожеи или просто выгодный размен под баффом.

На старт! — может воскресить Сетеккскую ворожею и Ядовитого скорпида, если они уже умирали до этого в бою. Но пул воскрешения могут испортить другие дропы за 2-3 маны — не только те, что есть в вашей колоде, но и те, которые вы копировали Зеркалом души.

Что дают Изера Дремлющая и Верховный друид Наралекс

Новые версии карт Сна не такие сильные, как раньше, но все еще полезны и эффективны, особенно когда приходят все вместе.

Старайтесь играть Изеру Дремлющую так, чтобы она дала в руку хотя бы 4 карты Сна из 5, а в идеале и каждую из них. Освободить руку бывает непросто, особенно в медленных поединках.

Обычно сразу после розыгрыша Изеры Дремлющей Жрецы играют Сон на вражескую угрозу, чтобы получить преимущество по темпу. Другие карты используются по необходимости далее.

Кошмар хорошо работает с Мастером клинка Самуро и/или Прославлением. Реже его используют для баффа вражеской угрозы, чтобы ее можно было убить Словом Тьмы: Смерть или Словом Тьмы: Гибель.

Изучайте колоды и карты противника

Эффективность Контроль Жреца во многом зависит не только от того, как он распоряжается своими картами, но и от того, как он играет вокруг карт противника. Партии длинные и ошибок в них можно допустить куда больше, чем при игре за темповую колоду. Многие ошибки происходят из-за незнания колоды противника или непонимания, как против нее играть. Следующий раздел поможет выявить основные приоритеты, подводные камни и опасности в популярных метовых поединках.

к оглавлению

- Шансы на победу: равные
- Самые ценные карты: Кабалист-послушник + Волна апатии, Зеркало души, исцеление
- Полезно сгенерировать: больше исцеления и зачисток стола
- Чего опасаться: Молота Рока, Кувшиночного скрытия.

Хороший матч-ап, если вы играете сборкой с Кабалистом-послушником и Волной апатии. Карты идеальны для темповых переворотов в мидгейме — как раз в то время, когда Шаман набирает

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 133

свой пик силы.

Если в середине партии оппонент будет давить со стола, то закончить партию он может уже взрывным уроном разными источниками — Молотом Рока, Ал'акиром, заклинаниями в связке с Бру'каном или без него. В мидгейме старайтесь бороться за стол, а исцеление и провокации оставляйте уже до момента, когда отобьетесь от самых опасных существ Шамана.

Фейс Охотник

- Шансы на победу: высокие
- Самые ценные карты: Прославление, ремувалы, Зеркало души, исцеление
- Полезно сгенерировать: больше исцеления и зачисток стола
- Чего опасаться: Неистового люторога (нельзя играть на него Истерию), ранней агрессии

Выгодный матч-ап для Жреца. Проиграть в нем все равно можно, если Охотнику зайдут хорошие карты, а вы неправильно распорядитесь своими ресурсами.

До 2-3 маны Охотник сгенерирует не так много угроз на столе. Старайтесь отбиваться не заклинаниями, а своими существами. В темп можно поставить и Сетеккскую ворожею на второй ход, особенно если Охотник не сможет тут же разменяться с нею своими угрозами со стола.

Постарайтесь поставить что-то на стол под выход из спячки Пленного сквернозуба. В идеале Ядовитого скорпида, хотя подойдут и любые другие существа, которые просто отведут атаку 5/4 демона.

Важным будет пятый ход Охотника, в который тот захочет разыграть Неистового люторога. Он точно будет в руке, если Рексар ранее играл Погонщицу Песни Войны. Старайтесь перед пятым ходом Охотника не ставить на стол какие-то угрозы. Разыграть можно того же Ядовитого скорпида или Озаряющего элементаля, но не других существ. В этом случае Охотнику будет невыгодно играть Неистового люторога.

Никогда не играйте на Неистового люторога Истерию: зверь атакует дополнительные разы за счет заклинания и нанесет вашему герою много урона. Зато Истерию можно играть на других существ. Хорошими ответами на Неистового люторога станут Безымянный, Слово Тьмы: Смерть, Зеркало души и другие ремувалы. В идеале скопировать Неистового люторога на свою половину стола или украсть его, а после баффнуть Прославление — чаще всего такой ход приводит к безоговорочной победе.

Вы победите Фейс Ханта, если переиграете его по ресурсам в руке. Вовремя отдавайте ремувалы для зачистки стола, после используйте на максимум исцеления. Обычно реализация Прославления или Озаряющего элементаля приносит победу в поединке. Но с заходом Барака Кодобоя Хант может затянуть партию в мид и лейтгейм, а там даже попытаться оставить вас без ресурсов в руке.

Контроль Чернокнижник

- Шансы на победу: минимальные
- Самые ценные карты: Бандитка Южных Морей, Мутанус Пожиратель
- Полезно сгенерировать: Дар сияния, Зеркало души
- Чего опасаться: Билетикуса, Лорда Джараксуса

Главная угроза в этом матч-апе — Билетикус, которого Лок скопирует И'Шараджем.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 133

Избавиться от Билетикуса сложно — в этом может помочь Мутанус Пожиратель. Играйте мурлока только после того, как Чернокнижник сыграет карту за 8+ маны — это значит, что в руке может быть активированный Билетикус. Но точно узнать вы этого не сможете.

Может помочь в победе Бандинка Южных Морей. Постарайтесь сыграть ее так, чтобы сжечь топдек противника в начале его хода. Надеемся, что тот потеряет ключевые тяжелые карты. Вы сами можете раскопать Билетикуса или Лорда Джараксуса — в этом случае также появятся шансы на победу. Только помните, что эти же раскопки получит и оппонент.

Призрачный шанс на успех классическим сборкам даст Мучительница Иллюзия. Сыграйте ее до того, как Чернокнижник активирует порчу на Билетикусе, а после и самого Билетикуса, пока у вас колода оппонента. Провернуть это сложно, да и то не во всех случаях принесет победу.

Еще один способ победы Жреца — раскопать очень много жадных карт с Драконоведения и надеяться, что Билетикус и Лорд Джараксус будут на дне колоды оппонента. Также вы можете попытаться скопировать Посланника Ржавовикса с помощью Зеркала души, Безымянного или Дара сияния.

Раш Воин

- Шансы на победу: высокие
- Самые ценные карты: Зеркало души, Истерия, Безымянный
- Полезно сгенерировать: больше зачисток стола, исцеления и немоты
- Чего опасаться: Рокары, Алекстрызы Хранительницы Жизни, Хулигана

У Воина мало взрывного урона: только существа на столе, которые не смогут тут же атаковать вашего героя. Это хорошие новости для Жреца: у вас всегда будет время, чтобы ответить ремувалами на стол оппонента. Важно только правильно распорядиться этими ремувалами: не отдать их слишком рано, но и не передержать в руке.

Неприятными и неожиданными источниками урона станут Алекстраза Хранительница Жизни, Хулиган и Н'Зот бог глубин.

Воин может "засноболлить" ситуацию с помощью Рокары. Она сделает стол оппонента намного сильнее в короткие сроки, если не убрать ее. Под Рокарой опасно играть Истерию: атакующее существо разбаффается, хотя это не всегда проблема.

Зато Жрец рад сыграть на стол с Рокарой Зеркало души: ваши существа атакуют и получают дополнительные характеристики.

Спелл Маг

- Шансы на победу: низкие
- Самые ценные карты: Прославление, Обновление
- Полезно сгенерировать: больше исцеления
- Чего опасаться: Стрелы инволюции, взрывной урон, источники урона от заклинаний

Сложный поединок даже в случае, если Маг не сыграет рано Колдовской поток.

Восстановить достаточное количество здоровья, при этом контролируя стол, достаточно сложно, хотя и возможно. Проблемы доставят Стрелы инволюции: они мешают выгодно

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 133

реализовать Прославление и Озаряющего элементаря. Но пытаться сделать это все равно нужно в надежде, что Стрелы инволюции Магу не зайдут.

Многое сделает Мучительница Иллюсия, если сыграть ее вовремя. Получив карты противника, избавляйтесь от максимума взрывного урона и источников урона от заклинаний. До розыгрыша Мучительницы Иллюсии используйте все исцеление и не оставляйте крупные угрозы, на которые не сможете позже ответить.

Постарайтесь не играть Бандитку Южных Морей. Вы редко найдете с нее что-то ценное, но часто дадите Магу больше полезных карт для наступления.

Контроль Жрец

- Шансы на победу: равные, зависит от сборок
- Самые ценные карты: Изера Дремлющая, Драконоведение, Бандитка Южных Морей, К'Тун Расколотый
- Полезно сгенерировать: больше источников выгоды — Раскол души, Благоклонные духи, Идол И'Шараджа, Драконоведение и др.
- Чего опасаться: добора

Очень медленное противостояние, которое, скорее всего, приведет обоих игроков к усталости. Важно не добирать какие-либо карты из колоды, вовремя избавляться от слабых карт в руке и генерировать максимум выгоды с Сетеккской ворожеи, Воскрешения мертвых, Изеры Дремлющей и других жадных карт.

Берегите хотя бы одну копию Прославления для стадии усталости. Она понадобится, чтобы восстановить много здоровья в моменты, когда усталость бьет на большие значения. Тогда же вы сможете освободить много места в руке для розыгрыша Изеры Дремлющей.

У противника тоже будет Мутанус Пожиратель. Если в руке есть мощное существо (Н'Зот повелитель глубин, Изера Дремлющая), старайтесь держать вместе с ним и что-то мелкое.

Своего Мутануса Пожирателя тратьте для К'Туна Расколотого, если оппонент его играет. Если древнего бога нет, играйте мурлока в любой удобный момент в надежде на удачный исход.

Охотник на демонов с предсмертными хрипами

- Шансы на победу: низкие
- Самые ценные карты: Истерия, Кабалист-послушник, Мутанус Пожиратель
- Полезно сгенерировать: немота, Слово Тьмы: Смерть, больше исцеления и ремувалов
- Чего опасаться: Иллидари-инквизитор, Планирование

Сложный поединок: у ДХ намного больше добора, он быстро найдет все нужные карты и нанесет массу взрывного урона с помощью Иллидари-инквизиторов.

Жрец победит только в случае, если переживет все это. Понадобится много зачисток стола, а также мощный ход с исцелением. Планируйте выгодно реализовать Прославление или генерируйте много ремувалов и зачисток стола.

Токен Друид

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 133

- Шансы на победу: высокие
- Самые ценные карты: Порицание, Зеркало души, Истерия, Мастер клинка Самуро, Мучительница Иллюсия
- Полезно сгенерировать: больше AoE зачисток и ремувалов
- Чего опасаться: мощных комбинаций с Солнечным затмением, Души леса
- Муллиган: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Порицание, Мастер клинка Самуро, Зирелла, Гадание по руке, Сетеккская ворожея. С хорошей рукой — Обновление, Истерия, Воскрешение мертвых.

Выгодный матч-ап из-за обилия AoE зачисток в арсенале Жреца. Хотя Друид с хорошим заходом может доставить много проблем: со старта ранним Бормотуном, а позднее мощными комбинациями с Солнечным затмением и Одеревенением. С последними можно бороться не только зачистками, но и Мучительницей Иллюсией. Сыграйте ее после хода, в который Друид добрал много карт. Избавляйтесь от источников дополнительной маны и Солнечного затмения.

Правильно распоряжайтесь AoE зачистками: они на вес золота в этом поединке. Часто Друид захочет подловить вас на отсутствии ремувала в мидгейме. А если вы хотя бы раз не зачистите полный стол, то с высокой вероятностью умрете от пары Одеревенений.

Миракл Разбойник

- Шансы на победу: выше среднего
- Самые ценные карты: Мучительница Иллюсия
- Полезно сгенерировать: больше ремувалов и исцеления
- Чего опасаться: комбинаций Шага сквозь тень с Алекстразой Хранительницей Жизни, Ваятелем големов Казакусом или Джандис Баровой
- Муллиган: Изготовительница жезлов, Ядовитый скорпид, Гадание по руке, Драконоведение, Истерия, Мучительница Иллюсия. С хорошей рукой — Зеркало души.

Поединок во многом зависит от навыков вашего оппонента. Победить неумелого Миракл Разбойника просто, но опытный игрок доставит много трудностей.

Главной проблемой станут комбинации с Шагом сквозь тень. Разбойник сможет возвращать в руку или Алекстразу Хранительницу Жизни (нанесет массу урона за 1-2 хода), или Ваятеля големов Казакуса (сгенерирует очень много выгоды и тяжелых угроз). В обоих случаях Жрецу потребуется очень многое, чтобы пережить все это.

И до лейтгейма Разбойник не даст расслабиться: мелкие угрозы, постоянно пополняемая рука, комбинации со Связным — все это даст Валире весомое преимущество.

Старайтесь генерировать больше ресурсов и играть жаднее, чтобы к тяжелым ходам в лейтгейме не остаться с пустой рукой.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

к оглавлению

=====

Секрет, Н'Зот и Агро Паладины — вновь лидеры меты. Гайд по архетипу

ID: 1966

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-agro-paladin>

Дата: 27.05.2021

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 133

Тип: Гайды

Категория: Закаленные степями

Описание

Секрет, Н'Зот и Агро Паладины — вновь лидеры меты. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Н'Зот и Секрет Паладинов — результативные колоды актуальной меты Закаленных Степями.

Текст

Герои гайда — Н'Зот, Секрет и Агро Паладины в мете Закаленных Степями в конце мая. Это разные колоды, хотя они отличаются друг от друга не так уж значительно.

И тот, и другой станут отличным выбором для игры в ладдере. Паладин — самый популярный класс в мете, а его сборки хозяйничают на всех ранговых промежутках. Впечатляют не только показатели популярности, но и винрейт. Как и в патчах до нерфов, Паладины вырываются вперед по проценту побед на большинстве ранговых промежутков. Кажется, класс не в состоянии остановить даже балансные правки.

Пусть Паладины невероятно сильны, далеко не все правильно играют ими. Ошибки начинаются уже с выбора колоды. По ладдеру гуляет много неоптимальных сборок, которые не подходят для нужного рангового промежутка или устарели в целом.

Гайд расскажет, какую колоду Н'Зот и Секрет Паладинов выбрать и как адаптировать ее под коллекцию карт. Как и всегда, вы найдете подробный разбор муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов меты Закаленных Степями в конце мая и начале июня.

Гайд обновлен 27 мая с учетом актуальной меты Закаленных Степями. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Добавлена информация про Н'Зот Паладина во все разделы гайда
- Изменены максимально бюджетные колоды, основа и опциональные карты Паладина
- Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
- Раздел "Матч-апы" дополнен актуальными противостояниями меты.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Н'Зот Паладин
- Секрет Паладин
- Агро Паладин
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить колоду
- Замены
- Максимально бюджетные версии Агро и Секрет Паладина
- Выбор карт в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против всех классов
- Стратегия игры

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 133

- Суть архетипа
- Темп, выгода и размены
- Геймплей с секретами
- Полезные советы
- Матч-апы

Все темповые колоды Паладина можно разбить на три большие группы:

Секрет Паладин — классическая колода с синергиями секретов, темповыми существами и баффами за 1-9 маны.

Н'Зот Паладин — та же колода, но с Н'Зотом богом глубин и несколькими дополнительными синергиями разных рас с ним.

Агро Паладин — темповая колода без секретов и синергий Н'Зота.

Статистика говорит, что лучше всех чувствует себя Н'Зот Паладин. Это же уже прознали игроки: архетип становится самым популярным в ладдере. Не так плох и Секрет Паладин, а вот Агро Паладином играют редко, что оправдано: его винрейт ниже, чем у других представителей класса.

Н'Зот Паладин

Н'Зот Секрет Паладин

Особенность этой сборки — наличие Приговора и всего лишь двух секретов для взаимодействия с Мечом павших. Но практика показывает, что этого вполне достаточно.

В колоде нет Главного по безопасности. Этот первый дроп очень популярен в сборках Н'Зот Паладина, но делает архетип только слабее. Лучше его не брать.

Н'Зот Секрет Паладин от Skyreks

В этой колоде появляется сразу несколько новых карт: Расплата, Ожившая метла и Телан Фордринг. Все они уже доказали свою эффективность и станут хорошим подспорьем для архетипа. Возможно, на данный момент это оптимальная версия Н'Зот Паладина, хотя еще не самая популярная — поэтому сказать наверняка сложно.

Секрет Паладин

Секрет Паладин с божественными щитами

- Версия Секрет Паладина, опять же, только с двумя копиями секретов, но с некоторыми частями Агро Паладина. Появляются Праведная защитница, Заступник Авангарда, Паинька Два Щита и Благословение наставника.

- Агро Паладин

Агро Паладин с Хвастуном из Авангарда

- Агро Паладин без синергий секретов, но с предсмертными хрипами, дополнительными баффами и Хвастуном из Авангарда, который помогает извлечь из этих баффов больше выгоды.
- к оглавлению

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 133

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. Далее представлена основа колоды и Секрет, и Н'Зот Паладинов — они используют много одинаковых карт. Есть еще Агро Паладин, который исключит из основы все секреты и синергии с ними.

Код основы колоды:

В редких ситуациях Паладины не используют Мургура Моргаргла (из бюджетных соображений).

Далее о том, какими картами Паладины дополняют основу колоды.

Поскольку речь идет сразу о двух колодах, опциональных карт много. Паладины достаточно вариативны сами по себе. В сборки можно взять много карт за разную стоимость и для разной меты.

Карты, которые используют только Секрет Паладины. Далекое не все сборки обращаются ко всем секретам. Остальные опции используют в двух экземплярах — они слишком сильны.

Набор секретов особенно эффективен при встрече с неопытными игроками, которые не умеют играть вокруг них. Также он значительно улучшит результаты в матч-апах с Магами из-за О мой Йогг!.

Набор Н'Зот Паладина дополнительно берет больше драконов для синергий с Укротителем драконов, а также Карусельного грифона. В основе уже есть дополнительный мурлок, дракон и элементаль — последнего призывает Молот наару.

Агро и Секрет Паладины выбирают между разными наборами четвертых дропов. Варианта два: или брать Ваятеля големов Казакуса, или набор из трех других четвертых дропов — Кариэль Роум, Мастер клинка Самуро и Печать королей.

Чаще всего с Ваятелем големов Казакусом играют Секрет и Н'Зот Паладины, у которых не так много свободного места в сборках. А Агро Паладины, наоборот, могут взять дополнительные копии четверок. Хотя можно сыграть и наоборот: взять Ваятеля големов Казакуса в Агро Паладина, а другие четвертые дропы — в сборки с секретами.

Обычно эти технические карты берут только на высоких рангах Легенды, где становится больше Магов. Хотя есть и другие ранговые промежутки, где популярны Маги и Токен Друиды. Если так, Неофитка культа и Огромант улучшат эти матч-апы. Существа могут быть полезны и в некоторых других поединках, но навредят при встрече с Воинами, Охотниками и другими Паладинами.

Способы сделать колоду тяжелее, что полезно в медленных поединках с Чернокнижниками, Жрецами и контроль колодами в целом.

Хвастуна из Авангарда берут в сборки с Благословением наставника, а Терона Кровожада — с Нерубским яйцом. Остальные тяжелые опции более самостоятельны.

Карты, которыми могут дополнить сборки и Агро, и Секрет, и Н'Зот Паладины.

Функции у этих карт разные: какие-то помогают лучше бороться за стол и размениваться, другие доставляют больше проблем медленным оппонентам.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 133

[к оглавлению](#)

Оптимальные сборки Паладинов не такие уж дешевые. Там много легендарок и эпиков, хотя от многих из них можно без особых проблем отказаться. Далее о том, как можно заменить дорогие карты.

Приговор — обязательная карта для большинства Паладинов в двух экземплярах. Крафтите в первую очередь и старайтесь не играть без нее. Отказаться от Приговора могут только Н'Зот Паладины.

Мургур Моргаргл — прямой замены нет, но вместо этого мурлока стоит взять дополнительную тяжелую карту, например Кэрна Кровавое Копыто или Тириона Фордринга.

О мой Йогг! — обязательный секрет в двух экземплярах для Секрет и Н'Зот Паладиноа. Если нет, обращайтесь к сборкам Агро Паладина.

Удочка Темносвета — не обязательное оружие даже для Агро Паладина. Другое оружие брать не стоит, так что просто возьмите другую опциональную карту, например Нерубское яйцо или Заступника Авангарда.

Ваятель големов Казакус — если нет в коллекции, стоит взять другие четвертые дропы: Печать королей, Кариэль Роум и Мастера клинка Самуро. Если этих легендарок тоже нет, обратитесь к Серебряному клинку или берите опциональные карты за другую стоимость.

Кариэль Роум, Мастер клинка Самуро — заменяются Ваятелем големов Казакусом, а если нет и его, то картами за другую стоимость. Например, можно взять Манкрика, Укротителя драконов или Телана Фордринга.

Молот наару — очень сильная эпическая карта, которую лучше скрафтить в двух экземплярах. Альтернатив нет, а двойной эффект крайне полезен в любом матч-апе. В теории от карты можно отказаться: на замену берите Тириона Фордринга или другую карту из списка опциональных.

Н'Зот бог глубин — обязателен для сборок Н'Зот Паладина. Без него играйте Секрет или Агро версиями.

Алекстразы Хранительница Жизни, Телан Фордринг — есть бесплатно в коллекции всех игроков. Заменять не стоит.

Максимально бюджетный Агро Паладин

В сборке много бесплатных легендарок и только один дорогой эпик — Приговор. В первую очередь дополните колоду Молотом наару. Позднее можно задуматься о Н'Зот Паладине, но для него нужен сам Н'Зот бог глубин.

Максимально бюджетный Секрет Паладин

Чуть дороже Агро Паладина, потому что в сборке есть не только Приговор, но и О мой Йогг!. Эта колода может довести вас до Алмаза и выше, а дополнить ее нужно в первую очередь Молотом наару.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 133

Общие правила муллигана

Муллиган Агро, Н'Зот и Секрет Паладинов мало в чем отличается друг от друга. У Секрет Паладина есть одна важная карта, которую хочется увидеть в стартовой руке всегда, — Меч павших. У Агро Паладина такой опции нет, так что он ищет просто хорошую кривую маны для первых ходов.

Далее об общих правилах муллигана всех колод Паладина.

Всегда оставляйте Меч павших в любых количествах

Всегда оставляйте Первый учебный день. Вторая копия нужна только в темповых матч-апах.

Всегда оставляйте Укротителя драконов. Вторая копия нужна только с Монеткой.

Рыцарь-капеллан нужен далеко не во всех поединках. Секрет Паладины могут оставлять его с Мечом павших в руке, а Агро Паладины в случае, если нет первого дропа лучше. Этот первый дроп полезен в самых медленных и самых темповых матч-апах.

Длань А'дала оставляют только с хорошей рукой. Это понятие разное для разных колод и матч-апов. Основная идея — на столе ко второму ходу должна быть хорошая цель для баффа. Если вы начали без Монетки, такой целью станет Праведная защитница. А если с Монеткой, то Укротитель драконов, Мургур Моргаргл или реже Нерубское яйцо.

Праведная защитница нужна в руке только в самых темповых поединках или с Дланью А'дала. В остальных случаях первый дроп можно скинуть.

В редких ситуациях на муллигане пригодятся другие карты: Командир северно стражи, Манкрик, Кариэль Роум, Мастер клинка Самуро, Паинька Два Щита и Удочка Темносвета.

- Муллиган против всех классов

Охотник на демонов: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Воин: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Рыцарь-капеллан. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Паладин: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Охотник: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Праведная защитница, Рыцарь-капеллан. С хорошей рукой — Длань А'дала, Кариэль Роум.

Друид: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Праведная защитница, Мастер клинка Самуро. С хорошей рукой — Длань А'дала, Скачущий спаситель.

Разбойник: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Праведная защитница, Мургур Моргаргл. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Шаман: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Рыцарь-капеллан. С хорошей

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 133

рукой — Длань А'дала.

Маг: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Мургур Моргаргл, Паинька Два Щита. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Жрец: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Рыцарь-капеллан, Удочка Темносвета. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Чернокнижник: Меч павших, Первый учебный день, Укротитель драконов, Рыцарь-капеллан, Мургур Моргаргл. С хорошей рукой — Длань А'дала.

[к оглавлению](#)

Суть архетипа

Агро Паладин, Секрет Паладин и даже Н'Зот Паладин — темповые и агрессивные архетипы. Они уверенно цепляются за стол с первых ходов, реализуют мощные баффы для агрессии и выгодных действий, а партию могут закончить не только со стола, но и взрывным уроном: оружием и Алекстразой Хранительницей Жизни.

Колоды достаточно простые: у них есть традиционная кривая маны, всем знакомые баффы и оружие. Паладины стремятся захватить стол, а затем выгодно реализовать Приговор, Длань А'дала, Печать королей или Благословение королей. Угрозы под баффами хороши и для разменов, и для давления. Особенно многое под баффом получают угрозы с божественным щитом или Всадник на крабе. Если у Паладина получается реализовать эти угрозы под баффами, он уже вряд ли отпустит партию.

Если Паладин все-таки теряет контроль над столом, он всегда может закончить партию оружием или с помощью Алекстразы Хранительницы Жизни.

Самый тяжелый из Паладинов — Н'Зот Паладин. Он дополняет колоду Н'Зотом богом глубин и синергиями с ним. Древний бог воскрешает тяжелые угрозы, которые умерли на вашей половине стола по ходу партии. Среди них есть:

Драконы — Алекстраза Хранительница Жизни, Ловчая Драконьей Пасти

Мурлоки — Укротитель драконов, Мургур Моргаргл и призванные его совершенной копией мурлоки

Механизм — Карусельный грифон

Элементаль — 6/6 существо, призываемое Молотом наару

Дополнительных существ разных рас можно получить с помощью Первого учебного дня и реже других случайных генераторов. Они могут как добавить к пулу существ новые расы, так и заменить собой названные выше угрозы.

Пусть основы геймплея Паладинов просты, в их распоряжении есть несколько интересных комбинаций и карт, которые позволяют раскрыть высокие игровые навыки пользователей. Например, не так легко правильно реализовать Ваятеля големов Казакуса, синергии секретов и некоторые другие карты. Игроки допускают много ошибок с порядком действий, иногда действуют слишком агрессивно или слишком защитно, а порой не используют на максимум

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 133

потенциал карт. Далее из этого раздела вы узнаете, как правильно распоряжаться картами Агро и Секрет Паладинов в разных ситуациях.

[к оглавлению](#)

Темп, выгода и размены

Агро и Секрет Паладины — темповые колоды. Это значит, что они должны постоянно генерировать угрозы на столе, ставить как можно больше характеристик и сохранять их из хода в ход. При этом темповое преимущество у вас будет, если на вражеской половине стола меньше угроз.

В большинстве ситуаций Паладин или ставит новое существо на стол, или баффает старое каждый ход. Баффы существ тут же реализуют полученные характеристики и помогают выгодно размениваться или наносить больше урона по герою противника.

Лучшие цели для баффов — те, которые уже могут атаковать. Так вы получите максимальный темповый перевес. В идеальной ситуации баффы используются на угрозы с божественным щитом или неистовством ветра. Такие существа могут и выгодно размениваться, и защищаться от атак существ и заклинаний врага, и наносить больше урона по герою противника.

Паладин отлично реализует каждую свою карту, если находится впереди по темпу. В этом случае вы сами выбираете, когда размениваться и как, можете выгодно реализовать каждый бафф. А вот если вы отстаете по темпу, вернуться бывает сложно. В этом помогают угрозы с натиском, на которые можно тут же сыграть баффы характеристик. Если натиска нет, остается рассчитывать на провокации и просто генерацию характеристик на столе.

Иногда Паладины побеждают в партии очень рано. Например, если они рано поставили Всадника на крабе и пробаффали его Приговором, Дланью А'дала или Печатью королей. Если оппонент не ответит на такую комбинацию, Паладин быстро закончит партию: или нанесет летальный урон, или получит весомый перевес в контроле стола.

Другой важный аспект геймплея — выгода. Контроль стола и преимущество в темпе — это важно, но для этого нужны карты в руке. И чем их будет больше, тем лучше. К тому же и сами карты должны оказывать достаточное влияние на игровую ситуацию. Например, в лейтгейме Праведная защитница делает не так многое, как Молот наару или Алекстраза Хранительница Жизни. Соответственно тяжелые карты дают больше выгоды.

Выгода часто противоречит темпу. Например, собирая голема с Ваятеля големов Казакуса вы можете сделать и темповую угрозу за 1 маны, и выгодное существо за 10. Дешевый голем тут же даст небольшое преимущество по темпу, а дорогой принесет темп только в долгосрочной перспективе. Существо за 10 маны может разменяться на несколько карт противника, а значит и принести много выгоды.

Выгода нужна Паладину преимущественно в медленных матч-апах: против Контроль Жрецов, Контроль Воинов, Контроль Чернокнижников. В этих поединках нельзя генерировать максимум характеристик на столе, потому что порой одна карта врага (Истерия, Потасовка) может свести на нет все попытки Паладина в наступлении.

Вместо максимального темпа в медленных матч-апах Паладин играет размеренно и терпеливо. Он давит и постоянно играет первым номером, но не всегда играет максимум характеристик. К тому же он старается извлечь больше выгоды из Ваятеля големов Казакуса, баффов, Н'Зота

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 133

бога глубин и других карт.

Важный элемент геймплея Агро и Секрет Паладинов — размены с существами противника. Вы не играете сверхагрессивной колодой и должны достаточно часто совершать размены. Размены позволяют вам не потерять контроль стола и в долгосрочной перспективе нанести даже больше урона по герою противника.

Размены особенно важны со старта и в мидгейме, пока идет активная борьба за стол и контроль игрового поля — самое важное, чего добиваетесь и вы, и оппонент. В лейтгейме, если вы уже нанесли достаточное количество урона, от контроля стола можно полностью отказаться или по крайней мере оставить право разменов противнику.

Размены особенно важны в агрессивных матч-апах. В них Паладин может бороться за стол вплоть до конца игры. Вы победите не потому, что нанесете 30 урона герою противника, а потому, что захватите стол и оставите оппонента без карт в руке.

В медленных матч-апах размены стоит совершать реже. Во-первых, у оппонента далеко не всегда будут баффы и какие-то способы совершить выгодные размены в свой ход. Во-вторых, чем больше здоровье вы отнимите оппоненту, тем в более тяжелую ситуацию по геймплею поставите его.

Паладины отлично размениваются с вражескими угрозами. Лучше всего делать это оружием, потому что так вы не потеряете здоровье своих угроз. Другой отличный способ размена — атаковать существом с божественным щитом под баффом характеристик.

к оглавлению

Геймплей с секретами

Секрет Паладин берет в сборку пять ключевых карт: Меч павших, Командира Северной стражи и три секрета (О мой Йогг!, Скачущий спаситель и Расплата). Иногда в сборках дополнительно появляются другие секреты, а иногда из них исключают Отмщение или Расплату

Главная причина играть секретами — Меч павших. Оружие станет лучшей картой на муллигане, которое даст и много выгоды, и темпа, и перебора колоды. Особых трудностей в геймплее с секретами и Мечом павших нет. Важно разве что в правильном порядке играть секреты из руки и атаковать оружием. Иногда раньше нужно совершить атаку, а иногда сыграть секрет из руки. Все зависит от того, какой секрет вы хотите достать из колоды и какие там в принципе остались.

Например, вы хотите разыграть за ход Меч павших и секрет. Если вторая копия этого секрета еще есть в колоде, сначала нужно использовать секрет. В противном случае Меч павших может достать из колоды вторую копию секрета, а свою из руки вы уже сыграть не сможете. Другой пример: вы хотите достать из колоды О мой Йогг!, но в руке есть Расплата. В этом случае Расплату нужно разыграть до удара оружием: так с большей вероятностью Меч павших достанет из колоды нужный секрет.

Нужно понимать, когда играть конкретные секреты и почему. В большинстве матч-апов самый сильный секрет — О мой Йогг!, потому что он работает как Антимagia. Но О мой Йогг! можно законтрить Монеткой и дешевыми заклинаниями. Опытные противнику будут беречь что-то недорогое, чтобы обыграть О мой Йогг! в решающий ход. В такой ситуации Паладин должен сначала играть другие секреты, которые вынудят оппонента проверять О мой Йогг!. Помимо

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 133

этого во многих матч-апах О мой Йогг! нужно играть перед розыгрышем конкретного заклинания оппонента. Подробнее об этом в соответствующем разделе ниже.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Рыцарь-капеллан и Кариэль Роум взаимодействуют со специфичными заклинаниями в руке или колоде Паладина. Это не так важно в случае с Кариэль Роум, потому что ее можно играть и просто из-за хороших характеристик, но с Рыцарем-капелланом другая ситуация. Поскольку он может достать из колоды секрет, часто до его розыгрыша нужно атаковать Мечом павших. Иногда с топдеком Приговора или другого баффа можно рассчитывать на летальный урон. Следите за тем, какие заклинания школы Света остались в колоды и играйте вокруг этого.

Мургур Совершенный и Удочка Темносвета работают с общим пулом мурлоков в игре. Их в Стандарте достаточно, хотя все они похожи между собой: низкие характеристики и стоимость. Зато среди мурлоков есть угрозы с натиском, провокацией и другими полезными эффектами.

Интересен Разведчик из Цветущего оазиса — если его призовет Мургур Совершенный, то все другие мурлоки получат натиск и бонус к атаке.

Все мурлоки в Стандарте

Терон Кровожад — сложная карта для розыгрыша. Многое зависит от противника: есть ли у него эффекты немоты, превращения или возвращения карт в руку. Если их нет, Терона Кровожада можно играть жадно и выгодно, то есть "съесть" несколько крупных угроз с мощными эффектами. Если вы боитесь, что Терон Кровожад не активирует свой предсмертный хрип, играйте его в темп или на одно не очень сильное существо.

В колоде любого Паладина много хороших целей для немоты противника: это и предсмертные хрипы, и существа под баффами. Вы часто сможете выманить из руки противника ключевые ремувалы рано, а потом уже реализовать баффы и предсмертные хрипы на максимум.

Паинька Два Щита сильна сама по себе даже без эффекта резонанса. Далеко не всегда нужно активировать этот эффект с большой выгодой.

Телан Фордринг нужен в первую очередь для добора Алекстразы Хранительницы Жизни из колоды — это ключевой финишер всех Паладинов. Но если дракон уже в руке, вы доберете следующее по стоимости существо. Какое — зависит от колоды в целом и того, что в ней осталось к моменту розыгрыша Телана Фордринга. Отслеживайте состав колоды, чтобы точно знать, что даст эта легендарка. Старайтесь не баффать Телана Фордринга заклинаниями, если опасаетесь эффектов немоты, превращения или возвращения существ в руку.

Н'Зот Паладины с Теланом Фодрингом часто будут доставать из колоды древнего бога за 9 маны.

Если в руке есть Карусельный грифон, старайтесь играть его под эффектом порчи. Активировать его просто с помощью карт за 6+ маны. Обычно для раннего розыгрыша шестого дропа Паладины берегут Монетку.

Но если на 5 маны нет другого хорошего хода, играйте Карусельного грифона без активации его особого эффекта.

Ваятель големов Казакус — гибкая и многофункциональная карта. Она помогает и замедлить

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 133

противника, и зачистить стол, и сгенерировать крупные характеристики на своей половине. Все зависит от того, какого голема вы соберете.

Големы за 1 маны нужны только в самых трудных ситуациях: обычно в агро матч-апах. Чаще всего берут големов за 5, потому что они хорошо вписываются в кривую маны и обладают мощными эффектами. Големы за 10 нужны только в самых медленных матч-апах или в лейтгейме в любом матч-апе, если идет война за ресурсы и Паладину нужно больше выгоды.

Особенно полезные свойства для Паладина: божественный щит, добор, натиск, бафф характеристик других существ, заморозка существ противника.

Все эффекты Ваятеля големов Казакуса и подробную механику карты можно посмотреть в этом материале.

[к оглавлению](#)

Агро, Секрет и Н'Зот Паладины

В зеркальных матч-апах ключевым фактором станет темп и контроль стола. Кто раньше займет игровое поле и сможет совершить выгодные размены с баффами и без, окажется в выигрышном положении. Не спешите действовать агрессивно: вместо этого чистите все, что поставит оппонент. Желательно с помощью оружия и выгодных разменов существами. Сделать это проще с помощью баффов характеристик и божественных щитов.

Многое в зеркальном матч-апе делает Благословение наставника. Но для раннего розыгрыша баффа Паладину нужно зацепиться за стол хоть какой-то угрозой.

Праведная защитница станет не только хорошим первым дропом, но и ценной защитой в мидгейме. Выставив ее, вы можете проигнорировать крупную угрозу противника и атаковать по герою противника в надежде быстро закончить партию.

Если оппонент играет секретами, больше всего проблем доставит Отмщение. Этот секрет сложнее всего активировать так, чтобы не просесть в темпе. Играйте вокруг О мой Йогг!, но не спешите тут же отдавать Монетку или Первый учебный день, как только увидите секрет — им может быть и что-то другое. Проще всего обыграть Скачущего спасителя, особенно если в руке нет дешевых и бесплатных карт.

Если в сборке есть Ожившая метла, берегите этот первый дроп и играйте только с тяжелыми угрозами для темпового переворота. В идеале сыграть Ожившую метлу под Н'Зота бога глубин или в ход розыгрышем божественных щитов и Приговора.

Спелл Маг

Выгодный матч-ап и для всех Паладинов, хотя колоды с секретами играют в поединке намного лучше из-за О мой Йогг!. Не спешите активировать этот секрет, если он есть в руке.

Сначала играйте другие, чтобы Маг отдал на проверку Монетку и дешевые заклинания. О мой Йогг! выгодно сыграть под 5 маны Мага, чтобы заблокировать его ключевые заклинания.

Проблемы в поединке доставят Стрелы инволюции. Заклинание отлично борется с божественными щитами и баффами. Старайтесь не делать ставку на одну мощную угрозу, призывайте больше мелких существ, чаще используйте силу героя.

Постоянно сохраняйте присутствие на столе и делайте зачистки Мага неэффективными. Важно обыграть Апекситовый заряд на 5 маны и Волну огня на 7. Оба заклинания наносят 5 урона, так что на стол нужно поставить угрозы с большим здоровьем или с божественным щитом.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 133

Многое в матч-апе сделают оружие и Алекстраза Хранительница Жизни — чаще всего их используют для урона по герою противника.

Контроль Чернокнижник

Контроль Чернокнижник играет массу защитных инструментов. Обыграть каждую зачистку не получится, но это и не нужно. Важно играть вокруг нескольких самых сильных. В первую очередь речь идет про Истерию. Заклинание может зачистить разные столы. Ваша задача — не создавать элементарных ситуаций, когда Истерия точно уберет со стола всех существ. Точно играть вокруг заклинания нужно, пока вы не увидели хотя бы одну его копию. После, если ситуация непростая, от Истории можно не играть.

Есть и другие АоЕ зачистки, о которых нужно помнить. Уже с третьего хода Чернокнижнику доступны Университетские привидения: желательно не держать на столе 2+ цели с 1-2 здоровья. Сложнее играть вокруг АоЕ с 8 хода, потому что появляется Круговерть Пустоты. Обыграть АоЕ можно несколькими способами: не ставить на стол слишком многое или держать угрозы с предсмертными хрипами на призыв существ. Последние особенно эффективны в матч-апе с Чернокнижником, потому что у него точно нет эффектов немоты, а все АоЕ ремувалы ничего не делают существам после активации хрипов.

Не стоит затягивать партию слишком сильно. Старайтесь нанести больше взрывного урона оружием и существами под бафами рано, чтобы угрожать Чернокнижнику леталом с Алекстразой Хранительницей Жизни.

Фейс Охотник

Исход поединка решится рано и будет полностью зависеть от контроля стола и выгодных разменов. У Охотника много существ с натиском и способов борьбы за стол, он расторопнее и легче возвращается в игру. Поэтому вы должны действовать с позиции силы и постоянно проявлять инициативу. Если вы отстаете в темпе с первых ходов, Охотник сможет лишить вас стола и задавить до выхода ключевых угроз.

Праведная защитница и Телан Фордринг станут отличными ходами перед 5 маны Охотника. Так вы заблокируете Неистового люторога Рексара. Но для этого нужно, чтобы других существ на его столе не было, иначе они соьют божественный щит с ваших провокаций.

В теории Паладин может затянуть партию с провокациями и даже восстановить здоровье Алекстразой Хранительницей Жизни, но чаще всего поединок заканчивается намного раньше. Охотник или останется без карт в руке и проиграет, или рано захватит стол и задавит Паладина.

В этом матч-апе не так многое делают секреты. О мой Йогг, как и всегда, выручает, но Охотник редко активирует Скачущего спасителя. Даже если вы нашли Меч павших ко второму ходу, предпочитайте ему существ за 1-2 маны — они принесут больше пользы в поединке. Из секретов интересна Расплата — она помогает играть вокруг Неистового люторога.

Раш Воин

Секреты мало что делают в этом поединке, поэтому Секрет Паладин играет с Воином хуже. Другое дело Агро Паладин: у него больше способов борьбы за стол, крупных угроз, способов разменов и просто гибких карт. В результате для Агро Паладина матч-ап выгодный, хотя всё

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 133

еще напряженный и близкий к равному.

Не спешите играть агрессивно и навязывайте Воину борьбу за стол. Совершайте выгодные размены и генерируйте как можно больше характеристик на столе. Особенно полезны Благословение наставника и Терон Кровожад, с которыми Воин далеко не всегда справится.

Пока Паладин втягивает Воина в размены и не позволяет оппоненту действовать с позиции инициативы, у него все должно быть хорошо. Тяжелых угроз у Воина меньше и важно просто не допустить ситуации, когда тот сможет сыграть Хулигана или Алекстразу Хранительницу Жизни на пустой стол. На эти угрозы, как и многие другие, нужно тут же отвечать.

Сборки с Н'Зотом доставят Воину много проблем, если вы доживете до розыгрыша древнего бога на 9 маны. Но в пуле должно быть достаточное погибших существ разных рас.

Контроль Жрец

Как и в матч-апе с Контроль Чернокнижником, в этом нужно играть вокруг Истории. Не давайте оппоненту простых способов зачистить весь ваш стол одной картой, которая к тому же стоит совсем немного маны.

Если вы играете сборкой с секретами, берегите О мой Йогг! для мид и лейтгейма: не спешите играть секрет слишком рано, вместо этого вынуждайте Жреца отдавать дешевые заклинания для проверки секретов.

В матч-апе не нужно спешить. Действуйте с позиции силы, но не генерируйте слишком много угроз. Зачисток у Жреца много, как и исцеления. Слепая агрессия редко приведет к победе. Вместо этого не ставьте на стол сразу все угрозы, чтобы обыграть AoE зачистки, совершайте выгодные размены, чтобы Жрец не реализовал Прославление. Давите не только существами со стола, но и оружием — многое сделает Молот наару. С этим оружием и Алекстразой Хранительницей Жизни можно готовить летальный урон в течение нескольких ходов.

Токен Друид

Активно боритесь за стол с первых ходов и не позволяйте Друиду зацепиться за игровое поле рано. В этом помогут оружие и ранние дропы. Если стол захвачен, генерируйте как можно больше характеристик — желательно делить их между несколькими целями.

О мой Йогг! играйте к 5 маны Друида или позднее, чтобы помешать ему реализовать свои самые мощные заклинания.

Токен Друид может попытаться переиграть вас тяжелыми комбинациями с Солнечным затмением и Одеревенением. Их и желательно сбить с помощью О мой Йогг!. Такие столы уже не получится зачистить, но можно замедлить их на один ход Праведной защитницей или Теланом Фордрингом, а вместе с этим готовить летальный урон в течение этого и следующего ходов.

Миракл Разбойник

Равный матч-ап, который во многом зависит от уровня исполнения оппонента. Чем лучше он играет, тем сложнее будет Паладину. Играйте максимально темпово, реализуйте баффы, ставьте больше характеристик и не бойтесь эффектов возвращения в руку — их большинство сборок не играет.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 133

Старайтесь оставить Разбойника без карт в руке. А если это не получается, то переходите в агрессию и заканчивайте партию оружием, Алекстразой хранительницей жизни или Н'Зотом богом глубин — чаще всего на древнего бога и нескольких крупных угроз Разбойник не ответит.

Что делать с Эффективным осьмиботом — сложный вопрос. Убить его за один удар получается редко, но если в руке есть нужные баффы, делайте это. Во всех остальных случаях не заморачивайтесь: игнорируйте этот второй дроп и атакуйте по герою противника. Да, тот удешевит больше карт в свой ход, но потеряет драгоценное в этом поединке здоровье.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

(Обновлено) Манускрипт Паладин — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

ID: 1957

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-manuskript-paladin>

Дата: 16.05.2021

Тип: Гаиды

Категория: Закаленные степями

Описание

Манускрипт Паладин — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Манускрипт Паладина в мете Закаленных Степями после вторых нерфов — колоду с огромным винрейтом и без плохих матч-апов. Узнайте в детальном гайде, какой сборкой играть, как собрать свою, что делать в популярных матч-апах и как играть Манускрипт Паладином.

Текст

Герой гайда — Манускрипт Паладин в мете Закаленных Степями. После патча с первыми нерфами архетип ушел в тень более популярных и мощных Секрет и Агро Паладинов. Но второе балансное обновление ослабило и их. Пусть сам Манускрипт Паладин не получил каких-либо баффов, сейчас он на подъеме и по винрейту, и по популярности.

Новая мета Закаленных Степями оказалось благоприятной для героя гайда. Он отлично играет с лидерами меты: Спелл Магом и Фейс Охотником. Радуют и многие другие матч-апы: с Токен Друидом, Контроль Жрецом, Раш Воином и т.д. Единственный равный поединок — Контроль Чернокнижник. Зато нет ни одного невыгодного матч-апа — это редкая ситуация для колоды — тем более колоды далеко не самой популярной.

Манускрипт Паладин отлично чувствует себя в актуальной мете Закаленных Степями. В первом мета-отчете он даже назван разрушителем меты недели. И не зря: ситуация в ладдере благоприятна для Манускрипт Паладина, с ним проще всего взять высокие ранги и Легенду.

Гайд расскажет, какую сборку Манускрипт Паладина выбрать и как собрать собственную с учетом коллекции. Как и всегда, речь пойдет о муллигане, стратегии игры и популярных матч-апах меты Закаленных Степями.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 133

Гайд обновлен 16 мая 2021 года. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
- Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Выбор карт в стартовую руку" и "Стратегия игры"
- Добавлено описания актуальных матч-апов в соответствующий раздел.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить колоду
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Выбор карт в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против всех классов
- Стратегия игры
- Что поменялось с прошлого обновления
- Способы победы Манускрипт Паладина
- Проверка колоды и случайные эффекты
- Полезные советы по геймплею
- Матч-апы

Манускрипт Паладин еще до патча со вторыми нерфами пришел к оптимальной или близкой к оптимальной сборке. Сейчас среди колод архетипа нет значительного разнообразия, хотя с изменением меты преобразится и Манускрипт Паладин.

Классический Манускрипт Паладин

Сборка популярная и универсальная. Ею пользовались Babybear (топ-2 Легенды), Boarcontrol (топ-660 Легенды) и многие другие игроки.

В колоде нет Ваятеля големов Казакуса: вместо него используются две другие легендарки, которые лучше показывают себя в темповых матч-апах. Также в колоде нет Отмщения.

Пара Манускриптов правосудия помогают Паладину в матч-апах со Спелл Магами. Если вы встречаете их не так много, от одной копии оружия можно отказаться.

Манускрипт Паладин с Ваятелем големов Казакусом

- Кариэль Роум, Мастер клинка Самуро, x1 Манускрипт правосудия
- + Ваятель големов Казакус, Огромант, Молот наару

Сборка с Ваятелем големов Казакусом и без других карт за 4 маны. Эта легендарка не так стабильна, потому что некоторые манускрипты в колоде можно удешевить до 4 маны, тогда боевой клич Ваятеля големов Казакуса не сработает.

Молот наару — популярное оружие, которое можно использовать вместо Манускрипта

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 133

правосудия.

Манускрипт Паладин с Отмщением

- Мастер клинка Самуро, Расплата, x1 Манускрипт правосудия

- + Отмщение, Молот наару

Колода с Отмщением — секрет поможет в борьбе за стол и сделает Меч павших стабильнее. Как и в прошлой версии, тут есть одна копия Молота наару на замену Манускрипту правосудия.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех сборках архетипа. У Манускрипт Паладина в основе 25 карты — среди них только универсальные существа, заклинания и оружия, без которых сложно представить себе Манускрипт Паладина.

Код основы колоды:

В редких случаях Паладины могут исключить из основы какие-то основные карты. Например, можно убрать Метателя перьев или Манускрипт правосудия.

Далее подробно о том, чем можно дополнить основу колоды.

Расплата — секрет помогает в первую очередь в темповых матч-апах, а в особенности в поединке с Фейс Хантом. Не будет лишним и во многих других противостояниях.

Отмщение — темповый секрет помогает возвращаться в игру, мешает противнику в захвате стола и в выгодных разменах. Проблема в том, что Манускрипт Паладин не всегда быстро сыграет два существа на свою половину стола, да и противник может вовсе игнорировать их, например в случае с Фейс Хантом.

Ваятель големов Казакус — в сборку Манускрипт Паладина можно взять или Ваятеля големов Казакуса, или Кариэль Роум. Казакус работает не всегда, потому что манускрипты в колоде могут получить стоимость в 4 маны — это делает легендарку нестабильной. Но если Ваятель големов Казакус активен, он почти всегда принесет Паладину много выгоды и темпа. Легендарка гибкая и вариативная, так что пригодится и против агро, и против контроль оппонентов.

Кариэль Роум — замена Ваятелю големов Казакусу. Эта легендарка ценна в первую очередь как 4/3 угроза с натиском и божественным щитом. Сыграть ее на 4й ход — значит получить много темпа. Удешевление заклинаний в руке эффективно сработает не всегда, потому что Паладин редко сидит с полной рукой карт. Но 1-2 заклинания могут стать дешевле, что полезно. Кариэль Роум намного проще реализовать, чем Ваятеля големов Казакуса, но общий потенциал у нее ниже.

Мастер клинка Самуро — дополнительная легендарка, которую берут к Кариэль Роум. Особенно полезен в матч-апах с Токен Друидами, которые популярны в текущей мете. Будет полезен и в других агрессивных матч-апах.

Молот наару — альтернатива Манускрипту правосудия. Это оружие не удешевляется по ходу

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 133

партии, зато обеспечивает Утера дополнительной провокацией. Разница между Молотом наару и Манускриптом правосудия не такая большая, так что берите то, что вам больше по душе.

Остальные опциональные карты (Ожившая метла, Хвастун из Авангарда, Лорд Баров, Медик-ветеран, Освящение, Серебряный клинок, Благословение наставника) берут редко. К классовым картам могут обратиться Чистые Паладины, а также любители экспериментов и нестандартных сборок. Если вы возьмете 1-2 редкие опциональные карты, вы сможете удивить оппонента, а общий винрейт колоды вряд ли сильно просядет.

Менее популярные технические карты: Праведная защитница, Самопожертвование, Мургур Моргаргл, Паинька Два Щита, На старт!, Одобряющая проповедь, Печать королей, Главный канонир Смайт, Настоятельница Алура, Прилежный ученик, Тирион Фордринг.

[к оглавлению](#)

Манускрипт Паладин — не самая дешевая колода в игре, хотя и не столь требовательная к коллекции. Да, вам понадобятся несколько специфичных легендарок и эпиков, без которых не обойтись. Но их не так много.

Далее о том, какие дорогие карты нужны для Манускрипт Паладина и можно ли их как-то заменить.

Леди Лиадрин — обязательна для Манускрипт Паладина, без нее архетип станет намного слабее. Если нет в коллекции, воздержитесь от игры героем гайда.

Манускрипт надежды — та же ситуация, что и с Леди Лиадрин. Карта нужна в двух экземплярах и обязательна для крафта.

Телан Фордринг — часть Основного набора, который бесплатно получили все игроки.

О мой Йогг! — секрет нужен хотя бы в одном экземпляре. Одну копию можно скрафтить, если это единственное, чего не хватает до готовой сборки.

Ваятель големов Казакус или Кариэль Роум — карты можно заменить друг на друга, а если никакой из них нет, можно скрафтить Ваятеля големов Казакуса, потому что он попадает и в колоды других классов.

Максимально бюджетный Манускрипт Паладин

Максимально бюджетная версия все еще требует легендарку и несколько эпиков, без которых архетип не может обойтись. Но исключить можно дорогие карты за 4 маны, а также одну копию О мой Йогг!. В первую очередь создайте вторую копию секрета, а уже потом дополняйте колоду другими дорогостоящими картами.

[к оглавлению](#)

Общие правила муллигана

Муллиган Манускрипт Паладина достаточно простой и почти не отличается в зависимости от класса противника. Важнее понять общие правила — когда какие карты оставлять и в какой комбинации. Об этом далее.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 133

Всегда оставляйте Меч павших — это лучшая карта на муллигане с большим отрывом от остальных. Если оружия нет в руке, агрессивнее сбрасывайте остальные карты в поисках этой. Всегда оставляйте две копии оружия.

Оставляйте Командира Северной стражи только в случае, если в руке есть Меч павших. С Монеткой можно оставить две копии третьего дропа.

Всегда оставляйте Алдора-служительницу. С Монеткой можно оставить две копии этого существа.

Всегда оставляйте Первый учебный день. Две копии нужны только с Монеткой в темповых матч-апах.

Длань А'дала — самая сложная карта на муллигане. Ее всегда нужно оставлять только в случае, если вы сыграете какое-то существо на первый ход. В разных матч-апах разные первые дропы в безопасности на первый ход. Алдор-служительница хороша всегда, с ней Длань А'дала оставляйте без вопросов. А если вы оставляете Первый учебный день или Рыцаря-капеллана, то Длань А'дала нужна не всегда: только в случае, если вы хотите первым и ожидаете медленный матч-ап. Если вы начинаете с Монеткой, лучше не оставлять Длань А'дала с чем-либо кроме Алдора-служительницы.

Рыцарь-капеллан в стартовой руке нужен только при встрече с некоторыми классами: Охотником на демонов, Воином, Друидом, Разбойником, Шаманом, Жрецом и Чернокнижником. И даже в этих матч-апах с плохой рукой этот первый дроп лучше скидывать. Рыцарь-капеллан далеко не всегда будет хорошо работать с Дланью А'дала, особенно если вы играете в темповом матч-апе или против класса, который может убрать Рыцаря-капеллана силой героя.

С очень хорошей рукой или в специфичных матч-апах на муллигане можно оставить Алдора-искателя истины, Кариэль Роум, Телана Фордринга, Мастера клинка Самуро, а реже Манускрипт мудрости.

- Муллиган против всех классов

Охотник на демонов: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Алдор-искатель истины.

Воин: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Алдор-искатель истины, Манускрипт мудрости.

Паладин: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день. С хорошим первым дропом и без Монетки — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С хорошей рукой — Кариэль Роум.

Охотник: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день. С хорошим первым дропом и без Монетки — Длань А'дала. С очень хорошей рукой — Кариэль Роум, Метатель перьев.

Друид: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан, Мастер клинка Самуро. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 133

Разбойник: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С Алдором-служительницей — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С хорошей рукой — Кариэль Роум.

Шаман: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Кариэль Роум.

Маг: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. Без Монетки — Рыцарь-капеллан.

Жрец: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Алдор-искатель истины, Манускрипт мудрости.

Чернокнижник: Меч павших, Алдор-служительница, Первый учебный день, Рыцарь-капеллан. С хорошим первым дропом — Длань А'дала. С Мечом павших — Командир Северной стражи. С очень хорошей рукой — Алдор-искатель истины, Манускрипт мудрости.

[к оглавлению](#)

Что поменялось с прошлого обновления

Манускрипт Паладин был особенно популярен сразу после релиза Закаленных Степями. Тогда у архетипа были Меч павших с 3 прочности и Метатель перьев, который мог атаковать по героям. Многие последний раз играли за эту колоду в те времена, но после нерфов к ней не обращались.

В актуальном патче геймплей Манускрипт Паладина меняется. Самое важное — выбор других секретов. Ранее Паладины чаще обращались к Отмщению, теперь же популярнее сборки с Расплатой. Утер в меньшей степени играет за контроль стола и давит, часто он предпочитает действовать вторым номером и обороняться. В этом помогают секреты, существа с натиском, Метатель перьев и зачистки. Хотя большинство баффов все еще на максимум реализуют себя только в случае, если Паладин впереди.

После нерфов Метателя перьев Манускрипт Паладин стал намного менее агрессивным. Он лишился мощного источника урона и теперь компенсирует его другими способами. В сборках чаще встречаются несколько копий тяжелого оружия — Манускрипта правосудия и Молот наару. Благодаря им Паладин может наносить урон по герою противника, даже если тот контролирует стол. В темповых матч-апах оружие, как и всегда, помогает в контроле стола.

Метатель перьев все еще часто используется в одном экземпляре. Теперь Паладин использует его исключительно для контроля стола. Этот первый дроп делает Утера гибче и вариативнее. Он особенно полезен в темповых матч-апах, но в лейтгейме может зачистить стол и достаточно медленных противников благодаря бесплатным Манускриптам мудрости.

В последнем патче стал менее актуален Ваятель големов Казакус. Легендарка все еще сильная, но ей чаще предпочитают Кариэль Роум и Мастера клинка Самуро. Существа с натиском помогают Утеру в больше за стол, они хорошо работают с баффами Длани А'дала и Манускрипта мудрости, а также с Манускриптом справедливости.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 133

Способы победы Манускрипт Паладина

Можно выделить три способа победы. Пусть они расписаны отдельно, чаще всего Паладин использует комбинацию двух или даже трех из них для победы. Все зависит от матч-апа, захода карт и общей ситуации на столе.

- Зачистка стола и давление существами

Самый простой способ победы в стиле любой темповой колоды. Паладин рано закрепляется на столе дешевыми дропами, защищает их баффами характеристик и секретами, выгодно разменивается, чистит стол от вражеских существ Манускриптом справедливости и действует агрессивно. Такое можно проворачивать в медленных матч-апах со старта, если зашли нужные карты.

В агрессивных поединках Манускрипт Паладин тоже играет темпово, но по большей части действует от защиты. Пока существа, баффы и ремувалы отвлекают противника, Паладин копит ману и ключевые тяжелые карты. Несколько провокаций и Манускрипт надежды не оставляют шансов агрессивным противникам.

В мид- и лейтгейме Паладин может давить не только со стола, но и взрывным уроном. В этом помогают копии оружия.

Темповая игра со старта может не получиться, если вам пришли плохие карты на муллигане. В этом случае Паладин играет достаточно пассивно, не занимает стол большими характеристиками и просто ждет мид- и лейтгейма. Он все еще способен переиграть любую колоду в мете под конец игры с помощью других способов победы.

- Переигрывание по выгоде

Источник огромной выгоды в колоде — Леди Лиадрин. Легендарка даст дополнительные копии Манускрипта надежды, Манускрипта мудрости и Длани А'дала. Часто этими заклинаниями вы полностью займете свою руку. И в течение нескольких ходов сможете реализовать все эти карты.

Полезнее всех в лейтгейме, конечно же, Манускрипт надежды — это и исцеление, и защита, и большая угроза, которую приятно баффать. Но и бесплатный Манускрипт мудрости делает многое в мид- и лейтгейме благодаря Метателю перьев — подробнее о нем далее.

- Метатели перьев и зачистка стола

Метатель перьев — ценнейшее существо в колоде Манускрипт Паладина, несмотря на нерф. Вы не должны отдавать Метателя перьев просто так. Старайтесь всегда возвращать его в руку в конце хода, чтобы у оппонента не было возможности уничтожить 1/1 угрозу.

Оставить Метателя перьев на столе можно только в темповых матч-апах или очень плохих ситуациях, когда вам жизненно необходима 1 единица урона, а вернуть в руку Метателя перьев уже не получается.

Метатель перьев в комбинации с Манускриптом справедливости и другими картами может зачистить стол от практически любых угроз. Иногда все, что нужно Паладину — просто убрать всё, что ставит оппонент. Если получится, Утер уже не сможет проиграть.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 133

В мид- и лейтгейме Метателя перьев комбинируют преимущественно с Манускриптом мудрости, который будет стоить 0 маны. Для баффа нужно дополнительное существо на столе — в идеале что-то, что может атаковать, а на крайний случай — Паладин-рекрут с силы героя. Вы сможете вернуть копии Манускрипта мудрости в руку, если баффните ими какое-то существо и тут же разменяетесь так, чтобы ваша угроза умерла и активировала свой предсмертный хрип.

Постоянный урон с Метателей перьев бесконечен, пока вы поддерживаете цепь Манускриптов мудрости и не отдаете Метателя перьев. Эти ходы долгие и сложные, но эффективные — они часто могут полностью зачистить стол противника.

Оппонент может остановить цепь, если как-то обезвредит существо под баффами Манускрипта мудрости. Например, сыграет на него Стрелы инволюции или эффект немоты. Дополнительные копии Манускрипта мудрости даст Леди Лиадрин.

Никогда не играйте Манускрипт мудрости на Метателя перьев. Всегда проверяйте, есть ли место для того, чтобы Метатель перьев вернулся в руку. Если в руке 10 карт, Метатель перьев умрет после активации резонанса.

Если в руке есть Метатель перьев, в начале хода подумайте, сколько заклинаний вы сыграете, сколько свободной маны останется. Если есть хотя бы 1 лишняя мана и вы сыграете заклинание, используйте Метателя перьев в начале хода, чтобы нанести 1 дополнительную единицу урона. Неопытные игроки часто забывают про Метателя перьев и упускают урон. А он может решить исход партии.

[к оглавлению](#)

Проверка колоды и случайные эффекты

В колоде Манускрипт Паладина много карт, которые добирают или активируют другие карты в колоде. Меч павших достает секреты, Рыцарь-капеллан — заклинания Света, Телан Фордринг дает самое дорогое существо, а Командир Северной стражи — просто существо, если активен секрет.

Чаще всего вы сможете добрать из колоды то, что эти карты добирают оттуда. Но не всегда. Иногда в колоде заканчиваются заклинания Света и секреты, а реже — существо.

Следить за своей колодой — важный элемент геймплея Манускрипт Паладина. Каждый раз, как только вы достаете что-то из колоды, старайтесь проверить, а что именно вы достанете: есть ли какие-то карты, какие именно, какой шанс достать то, что нужно и не нужно.

Это особенно актуально для Меча павших. Часто вокруг него нужно играть, учитывая порядок действий. Например, в руке есть один секрет и вы можете атаковать Мечом павших. Стоит ли сделать атаку до розыгрыша секрета или после? Ответ зависит от того, какой секрет вы хотите достать из колоды, что там осталось и т.д.

Другой пример с Рыцарем-капелланом. Заклинаний Света в колоде всего лишь пять. Какие-то вы наверняка уже достанете по ходу поединка. Стоит ли сначала играть другие источники добора, а Рыцаря-капеллана в последнюю очередь? Чаще всего наоборот: сперва нужно использовать Рыцаря-капеллана, а после более универсальные источники добора. Та же ситуация и с Мечом павших: сначала нужно достать секрет из колоды оружием, а после сыграть более универсальный источник добора, чтобы случайно не "топдекнуть" секрет.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 133

Все эти правила достаточно простые, но о них нужно постоянно помнить, что не делают даже самые опытные игроки. Начните с открытой перед вами колоды в каждой партии. В этом поможет DeckTracker.

Случайные эффекты в колоде Манускрипт Паладина связаны преимущественно с добором карт из колоды. Рандом будет решать, что именно вы доберете. В этом случае ваша задача проста и описана выше: следите за колодой и тем, что именно вы доберете и с какой вероятностью.

Но есть и другие рандомные эффекты, над которыми у вас будет меньше контроля. Например, это О мой Йогг! — одна из самых рандомных карт в игре. Тут остается только рассчитывать на то, что новое заклинание будет слабее чем то, которое использует противник. Так получается почти всегда, разве что оппонент не использует Монетку. Во многих ситуациях новое заклинание в принципе ничего не делает или делает что-то мало полезное. Рассчитывайте на такой результат, используя этот секрет.

Рандомен Первый учебный день. В Стандарте 56 существ всех классов и нейтральных, из которых выбирает заклинание — вы получите трех из всего пула. Среди первых дропов нет совсем ужасных карт. Многие "единички" делают что-то кроме своих характеристик, и почти всегда Паладин может это как-то использовать.

[к оглавлению](#)

Полезные советы по геймплею

Старайтесь не играть О мой Йогг!, если в руке оппонента есть Монетка. По возможности сначала активируйте другие секреты и вынуждайте оппонента отдать для проверки Монетку. А уже после используйте О мой Йогг!.

Манускрипт правосудия — в большей степени оружие 5/3, а не источник исцеления. Вы редко активируете его эффект порчи, но в большинстве матч-апов и ситуаций это и не нужно. Как правило исцеления вам хватает с Манускрипта надежды, а оружие нужно только для урона или выгодных темповых разменов.

Если Манускрипт правосудия удешевлен, для активации его порчи подойдет любая более дорогая карта — не обязательно за 8+ маны.

Леди Лиадрин возвращает в руку три карты: Манускрипт мудрости, Длань А'дала и Манускрипт надежды. Больше всего в руке будет Манускриптов мудрости, потому что их Паладин может использовать много раз за игру. Не бойтесь сыграть слишком много Манускриптов мудрости, так что шанс найти Манускрипт надежды снизится. Да, так может получиться, но не стоит не играть какие-то заклинания только из-за этого. Просто смиритесь с тем, что есть вероятность не получить дополнительные копии Манускрипта надежды.

Командир Северной стражи — сильнейшая карта в начале игры, пока в руке и колоды есть секреты. Но если он и секреты зайдут в разное время, вы можете так и не активировать его боевой клич. В агрессивных матч-апах, если нет хода лучше, играйте Командира Северной стражи в темп, даже если секрет не активен. В медленных поединках так тоже часто стоит делать, если вы играете агрессивно. Если же вы планируете переиграть оппонента по выгоде, лучше дождаться захода секрета в руку. Конечно же, нужно сперва проверить, если ли в колоде секреты в принципе.

Не всегда очевидный, но важный элемент геймплея — не играть карты просто так, если в

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 133

этом нет необходимости. Не используйте Первый учебный день, если на розыгрыш первого дропа не осталось маны. Может быть, заклинание можно будет сыграть на следующий ход после Метателя перьев, чтобы вернуть его в руку. То же актуально и для Манускриптов мудрости, и для секретов. Иногда полезнее придержать их в руке до определенного момента, а оставшуюся ману потратить на другие карты или даже силу героя.

Манускрипт справедливости — единственный ультимативный ремувал в колоде, хотя и не всегда самостоятельный. Заклинание отлично работает с Метателем перьев и мелкими существами. В каждом матч-апе Манускрипт справедливости нужно играть по-разному: когда-то даже на одну среднюю угрозу, а когда-то на опасный стол с большими существами. Подробнее об этом в разделе "Матч-апы".

Манускрипт мудрости — ключевое заклинание для извлечения большой выгоды и комбинаций с Метателем перьев. Важно не потерять Манускрипт мудрости по ходу боя от эффектов немоты, превращения или возвращения существа в руку. Есть ли что-то такое у оппонента в руке и в колоде — первый важный вопрос, который вы должны себе задать. И если что-то такое есть, старайтесь распределять баффы по нескольким целям, а не на одну. Так вы потеряете не все Манускрипты мудрости, а только часть. В следующем разделе подробнее о том, какие опасные карты есть у популярных противников и как играть вокруг них.

[к оглавлению](#)

Спелл Маг

Самый популярный матч-ап в мете, к которому вы должны быть готовы. По статистике Паладин играет в плюс с Магом, хотя шансы у Мага есть — как и в любом другом матч-апе. Вы вряд ли переиграете Мага, который рано нашел пару Колдовских потоков и массу добора. Но если Маг не находит идеальные карты, победить его вполне реально.

Паладин выступает агрессором в этом поединке: он рано захватывает стол, бьет по герою противника существами и оружием. Старайтесь размениваться с угрозами Мага с помощью Метателя перьев и Манускрипта справедливости, а существами бить по герою противника. Другой вариант — всем бить по герою противника, а право разменов оставить самому Магу. Так нужно поступать часто, особенно в трудных ситуациях.

Мешайте Магу секретами. Самым сильным в этом матч-апе станет О мой Йогг!. Старайтесь не подставить его под Монетку, активируйте перед 4-5 ходами Мага, чтобы помешать ему сыграть ключевые заклинания. Если у Мага есть Монетка, сначала играйте другие секреты из руки и выманивайте Монетку на них.

Не играйте слишком жадно с баффами. Да, вы можете подставить Манускрипт мудрости под Стрелы инволюции. Но этот бафф силен только в случае, если стоит 0 маны и в руке есть Метатель перьев. В остальных ситуациях Манускриптом мудрости можно баффать одну цель на столе и даже не разделять его на нескольких существ. Хотя если такая возможность есть, стоит ею воспользоваться.

Партию можно затянуть в лейтгейм, но для этого нужно найти много исцеления. Речь идет не только о паре Манускриптов надежды, но и о Манускрипте правосудия с активным эффектом порчи. Хотя такое оружие полезно не только в защите, но и наступлении: это 15 урона, которые Маг никак не сможет заблокировать, а исцеления у противника нет.

[Контроль Чернокнижник](#)

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 133

Равный матч-ап, в котором тоже нужно действовать темпово и агрессивно. Вы не переиграете Чернокнижника по выгоде, а Манускрипта справедливости не хватит для зачистки всех тяжелых угроз Гул'дана. Тем более у него есть Билетикус, который серьезно сократит количество карт в вашей колоде.

Обыгрывать все ремувалы Чернокнижника сложно. Старайтесь спамить стол мелкими угрозами, чтобы обыграть Каскад бедствий. При этом просчитывайте возможности Истории. Старайтесь не делать таких столов, где две самые большие угрозы гарантированно уничтожат друг друга и всех мелких существ. Шансы на это есть часто, но нужна не стопроцентная вероятность.

К 8 ходу Чернокнижник зачистит стол Круговертью Пустоты с высокой вероятностью. Если так, будьте готовы добить его оружием, пока тот не восстановил здоровье. Если взрывного урона в руке нет и ситуация трудная, надейтесь на то, что AoE эффект не зашел в руку противника.

Попробуйте сберечь под Круговерть Пустоты О мой Йогг! или любой другой секрет, который пугает противника. Но их можно играть раньше, потому что все заклинания (кроме Монетки) дают очень много выгоды Чернокнижнику и помогают в борьбе за стол. Что бы вы ни остановили, это будет полезно.

Играйте вокруг Истории. Заклинание понерфленное, но все еще мощное. Не создавайте таких ситуаций на столе, в которых Истерия гарантированно зачистит всё.

Манускрипт Паладин

Зеркальный поединок —напряженное противостояние. Как и всегда в миррорах, важны заходы карт двум оппонентам. Паладин с Мечом павших получит огромное преимущество над оппонентом без этого оружия на старте партии.

Ценные мелкие дешевые заклинания вроде Первого учебного дня или секретов. Оставляйте их в руке по возможности, чтобы ответить на О мой Йогг! противника. Подставлять крупные заклинания под этот секрет нельзя.

Не спешите сразу же играть дешевое заклинание, как только увидели секрет противника. Сначала проверьте Отмщение, если это возможно. Есть смысл и просто рискнуть, например, если Меч павших достал из колоды случайный секрет противника: есть высокая вероятность, что это будет не О мой Йогг!. Сами не спешите слишком рано играть О мой Йогг!. Чем позднее он выйдет, тем лучше. Так вы заблокируете ценные заклинания вроде Манускрипта надежды или Манускрипта справедливости. Считайте, сколько стоят эти заклинания в руке оппонента: это поможет вовремя использовать О мой Йогг!.

Боритесь за стол и старайтесь совершать выгодные размены. Тот, кто захватит инициативу и сможет диктовать ход партии, часто победит. Хотя увлекаться разменами тоже не стоит, потому что оппонент всегда может перевернуть ситуацию с помощью Манускрипта справедливости и Метателя перьев, но на это нужно достаточное количество маны.

Секрет Паладин

Матч-ап во многом похожий из-за игры вокруг секретов и акценте на выгодных разменах. Но он куда проще, потому что вы наверняка переиграете оппонента по выгоде, если не отдадите ему партию со старта. Опасен Приговор: заклинание может сделать сильные угрозы из мелких

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 133

существ, в результате вы получите много урона в начале или середине игры. Благо, у Секрет Паладина немного взрывного урона, и он играет преимущественно со стола: со столом справятся ремувалы, от существ защитят провокации.

Как и любой другой агрессивный матч-ап, этот часто закончится после Манускрипта надежды.

Фейс Охотник

Матч-ап выгодный, хотя и напряженный для Паладина: играть нужно правильно, иначе шансы на победу будут не такими уж высокими.

Играйте в темп, сбивайте темп противника существами, секретами и Метателем перьев — не обязательно возвращать его в руку, особенно если его выстрелом вы полностью зачистите стол. Продержитесь тяжелые первые ходы, не получите много урона от крупных существ и особых проблем в поединке возникнуть не должно. Как и всегда, спасет Манускрипт надежды. Но если заклинание не зайдет, постарайтесь закончить партию быстрее сразу после захвата стола.

Проблемы доставит Неистовый люторог. Он точно будет в руке, если ранее Рексар использовал Погонщицу Песни Войны. Обыграть этого зверя не всегда получится, но важно ответить на него сразу же после выгода, чтобы он не нанес еще больше урона.

Многое в матч-апе сделает Расплата. Если секрет в руке, старайтесь активировать его перед розыгрышем Неистового люторога или выходом Пленного сквернозуба из спячки.

Миракл Разбойник

В этом матч-апе важна борьба за стол. Если вы отстаете, пытайтесь вернуться в игру с помощью Манускрипта справедливости и Манускрипта надежды, истощайте руку Разбойника и надейтесь, что ему не зайдет слишком много хороших карт.

Если же вы действуете с позиции силы, проблем в поединке возникнуть не должно. У Разбойника много ремувалов, но они не всегда эффективно справляются с угрозами Паладина. Многие сделают секреты, которые Валире очень сложно обыгрывать.

Если вы ведете, есть смысл действовать агрессивно и давить на здоровье Разбойника — исцеления у него нет. И чем больше урона вы нанесете, тем аккуратнее должен будет действовать оппонент. Сборки с Манускриптом правосудия в принципе могут готовить летальный урон в течение трех ходов, если у Валиры осталось 15 здоровья. Нужно только продержаться это время: восстановить здоровье своему герою и не отдать контроль стола полностью.

Контроль Жрец

В этом матч-апе нельзя спешить и играть слишком агрессивно. Вашим способом победы станет Леди Лиадрин, которая вернет в руку Манускрипты надежды. Будут полезны и другие тяжелые карты: Молот наару или Манускрипт правосудия.

У Жреца много исцеления и ремувалов, так что продавить его рано вы не сможете. Старайтесь истощить его руку, то есть оставить ее без ответов на ваш стол. После этого вы быстро завершите партию существами и оружием.

Как и в случае с Контроль Локом, обыгрывайте Истерию: не создавайте такой стол, который

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 133

наверняка зачистит это заклинание.

Манускрипт справедливости берегите для самых тяжелых угроз Жреца. Ими могут стать существа под Прославлением, Изера Освобожденная или Мясистые великаны — зависит от сборки противника.

Охотник на демонов с предсмертными хрипами

Самый распространенный путь победы в этом матч-апе — перетерпеть все угрозы, которые выставит Охотник на демонов. Он несколько раз сгенерирует опасный стол с помощью Вестника смерти Черношипа, Н'Зота бога глубин и Иллидари-инквизитора — последний еще и нанесет 8 взрывного урона с выходом. Но со всем этим можно справиться с помощью Манускрипта справедливости, существ, исцеляющих эффектов и других мощных карт.

О мой Йогг! старайтесь сыграть перед ходом с 6 маны Охотника на демонов, чтобы помешать ему использовать Череп Гул'дана. А Расплату сыграть в идеале нужно перед 8 ходом оппонента, чтобы убрать со стола Иллидари-инквизитора.

Вы можете играть и другие секреты в надежде, что они испугают противника и тот не сыграет ключевые ходы на 6 и 8 маны.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

(Обновлено) Контроль Чернокнижник — самая популярная контроль колода. Гайд по

ID: 1959

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-control-warlock>

Дата: 06.05.2021

Тип: Гайды

Категория: Закаленные степями

Описание

Контроль Чернокнижник — самая популярная колода после нерфов. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Контроль Чернокнижника в мете Закаленных Степями в мае. Это самая популярная, но сложная для игры колода — немногие знают, как ей правильно управлять. Помогаем освоить Контроль Лока в большом гайде.

Текст

Герой гайда — Контроль Чернокнижник в мете Закаленных Степями в майском рейтинговом сезоне. Архетип был популярен еще до балансных изменений, но после патча стал лидером среди медленных архетипов.

Играют Контроль Локом часто, хотя и не всегда удачно. У архетипа не такой высокий процент побед, как у других представителей меты. Но объяснить это просто: геймплей Контроль Чернокнижника намного сложнее, чем Спелл Мага, Фейс Охотника или Секрет Паладина.

Контроль Чернокнижник — многофункциональная контроль колода с разными способами победы,

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 133

защитными и наступательными инструментами. Партии длятся долго, и любая ошибка в начале, в середине или в конце поединка может привести к поражению. К тому же геймплей Контроль Лока разный в зависимости от оппонента, с которым вы встречаетесь. В агро и контроль матч-апах герой статьи ведет себя совершенно по-разному.

Это колода не для всех, но если вы готовы к сложному и вариативному геймплею, у вас есть нужные карты и желание — стоит поиграть Контроль Чернокнижником в ладдере. В умелых руках колода эффективна: с ней берут топы Легенды, она используется в лайн-апах на топовых турнирах.

Гайд расскажет, как правильно играть Контроль Чернокнижником в мете майского сезона. Вы найдете топовые сборки и советы по созданию собственной. Мы подробно рассмотрим основы и тонкости муллигана, геймплея, а также популярные матч-апы актуальной меты.

Гайд обновлен 6 мая с учетом актуальной меты Закаленных Степями. Далее полный список изменений:

- Обновлено вступление
- Добавлены новые сборки Контроль Чернокнижника, убраны неактуальные
- Дополнены разделы "Муллиган" и "Стратегия игры"
- Добавлены новые описания матч-апов в соответствующий раздел.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Суть архетипа
- Способы победы
- Как играть ключевые карты и комбинации
- Матч-апы
- Трудные матч-апы
- Равные матч-апы
- Выгодные матч-апы

Сборки Контроль Чернокнижника похожи между собой. Они всегда обращаются к синергиям фрагментов душ, ключевым ремувалам и тяжелым картам. Отличия — всего лишь несколько гибких слотов, в которые можно взять защитные или наступательные карты в зависимости от меты.

Антиагро Контроль Чернокнижник

Сборка рассчитана на противостояние агрессивным колодам. Тут появляется пара Вытягиваний души — они помогают во всех темповых матч-апах, в том числе и против Спелл Мага. Пара Поглотителей Бездны также помогают в борьбе с темповыми противниками.

Контроль Чернокнижник с Огромантами

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 133

Огроманты улучшат матч-апы со Спелл Магами и Токен Друидами. Их особенно много на низких ранга и в Легенде. В сборке появляется Ядовитый скорпид, который сделает Чернокнижника чуть гибче. К тому же зверь с ядом отлично работает с Истерией.

Контроль Чернокнижник с Кислотными слизнюками от Nik1taStar

Пара Кислотных слизнюков помогут во многих метовых поединках. Оружие есть у Охотника на демонов, Фейс Ханта, Паладинов, Воинов и даже других Чернокнижников (Лорд Джараксус).

Нужно ли два Кислотных слизнюка — вопрос открытый. Но одна копия вполне уместна в сборках.

Жадный Контроль Чернокнижник

Тяжелая версия Контроль Чернокнижника нацелена на зеркальные матч-апы и другие медленные противостояния. Вряд ли оптимальный выбор для актуальной меты, но и набор медленных карт может быть полезен в некоторых ситуациях.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех версиях архетипы. У Контроль Чернокнижника достаточно обширная основа колоды в 23 карты. Тут есть и синергии фрагментов душ, и ключевые ремувалы, и традиционные способы победы.

код основы:

Контроль Чернокнижники редко отказываются от каких-то карт из основы. Если это делать, колоду нужно серьезно перестраивать, но других таких же мощных синергий в коллекции нет.

Чаще всего основу колоды дополняют Каскад бедствий и Огромант. Но есть и другие интересные опциональные карты — далее о них.

Кислотный слизнюк — ремувал оружия полезен во многих матч-апах, хотя редко оружия противника так сильны, что их просто необходимо уничтожить. Исключением станет разве что поединок с Агро Разбойником, но пока что они не так популярны. Поэтому Кислотного слизнюка далеко не всегда берут в колоду.

Бесплатный проход — дополнительный источник добора, который поможет в агро матч-апах и в лейтгейме после розыгрыша Лорда Джараксуса. В сборке не так много демонов, так что на удешевление существ лучше не рассчитывать.

Обратная вспышка — альтернативный источник добора с негативным эффектом. Урон по самому Чернокнижнику — дело не страшное, потому что исцеления в колоде достаточно. Проблема Обратной вспышки в том, что ее сложно реализовать в медленных матч-апах: в руке не всегда будет место для трех карт.

Исследовательница Света и Тьмы — темповая карта, но в сборках ей не хватает места — есть ремувалы лучше, и часто Контроль Локу не сложно убрать со стола одну мелкую или среднюю угрозу.

Ядовитый скорпид — гибкая и вариативная карта, которую можно без опасений играть в

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 133

большинстве ситуаций. Она и замедлит противника, и даст вам что-то полезное. Используют часто, если в сборке остается место.

Ваятель големов Казакус — у Чернокнижника редко кончаются ресурсы в руке, его карты умеют делать все то же, что и Големы Казакуса, хотя и другими путями. Другая проблема — нужно отказываться от Каскада бедствия. Легендарку используют редко, хотя поэкспериментировать с ней можно.

Выдувательница огня — пока что в мете не так много угроз с 1-2 здоровья, да и в колоде уже есть Университетские привидения, поэтому Выдувательницу огня используют редко.

Каскад бедствий — популярное заклинание, которое появляется в большинстве сборок Контроль Чернокнижника. И все же иногда от заклинания можно отказаться.

Вытягивание души — дополнительный точечный ремувал и источник исцеления. Улучшит результаты Чернокнижника в темповых поединках.

Огромант — полезен даже после нерфов Спелл Мага: в мете все еще много архетипов, которые полагаются на заклинания. Чернокнижник хорош в зачистке стола в начале и середины игры, поэтому Огроманта часто получается сыграть на пустой стол.

Поглотитель Бездны — хорошая темповая угроза, но не всегда универсальная, а к тому же уязвимая для Стрел инволюции Спелл Мага. Поэтому используется редко.

Посланник Ржавовикс — тяжелая и медленная легендарка, которая полезна в зеркальных и контроль матч-апах. Не оптимальный выбор для актуальной меты.

Темный охотник Вол'джин — скорее фановая опция для тех, кто хочет удивить противника и поиграть чем-то разнообразным. Можно использовать как на свои тяжелые угрозы (Билетикус, Душевед Коварнесса), так и на вражеские.

Алекстраза Хранительница Жизни — гибкая и универсальная карта, которой удобно активировать эффекты порчи Билетикуса, Силача и других карт. Часто берут вместо второй копии Круговерти Пустоты.

Менее популярные опциональные карты: Демоноведение, Лик тлена, Сквернософия, Дальняя застава, Канретад Чернодрев, Агент Орды, Манкрик, Сектант Мертвой Головы, Костлявый разрушитель, Натрезим в доспехах, К'Тун Расколотый и другие.

[к оглавлению](#)

Контроль Чернокнижник — достаточно дорогая колода, которая требует несколько легендарных и эпических карт в коллекции. Далее о том, какие из этих карт обязательны, а какие можно заменить и как.

Тамсин Роум — необязательная легендарка, от которой проще всего избавиться. Заменить можно Ядовитым скорпидом или Вытягиванием души.

Каскад бедствий — вместо этого заклинания можно взять Ваятеля големов Казакуса. Бюджетной опцией станет Вытягивание души, а если оно уже есть, то Алекстраза Хранительница Жизни или Ядовитый скорпид.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 133

Билетикус и И'Шарадж Осквернитель — обязательные легендарки, без которых Контроль Чернокнижник потеряет ключевой способ победы. Не играйте архетипом без этой пары.

Душевед Коварнесса — в теории можно отказаться, хотя Контроль Чернокнижник многое потеряет без этой легендарной карты. Вместо берите вторую копию Круговерти Пустоты или Алекстразу Хранительницу Жизни.

Телан Фордринг, Круговерть Пустоты, Лорд Джараксус — есть бесплатно в коллекции всех игроков благодаря Основному набору карт.

Максимально бюджетный Контроль Чернокнижник

Максимально бюджетная версия Контроль Чернокнижника не обойдется без И'Шараджа Осквернителя и Билетикуса. Но это единственные дорогостоящие карты, которые есть в сборке. Если они есть в коллекции, собрать Контроль Лока будет очень просто.

В первую очередь постарайтесь дополнить сборку Душеведом Коварнессой и Каскадом бедствий. Тамсин Роум и другие легендарки крафтить не обязательно.

[к оглавлению](#)

Муллиган Контроль Чернокнижника достаточно сложный и вариативный. В разных матч-апах вы должны оставлять разные карты. Во многом это зависит от того, ожидаете ли вы агрессивного или медленного противника. Далее об общих правилах муллигана Контроль Лока.

Всегда оставляйте Тюремщика духов. Против агро или с Монеткой можно оставлять и две копии.

Если ожидаете темповое противостояние, оставляйте Торговку доспехами, Срез души, Университетские привидения, а часто и Похищение души. Все карты можно оставлять в двух экземплярах — особенно с Монеткой.

С очень хорошей рукой можно оставить Душеведа Коварнессу в большинстве матч-апов.

Душесборщик полезен в стартовой руке, если у вас уже есть неплохие карты. Его можно оставить вместе с Тюремщиком духов и Душеведом Коварнессой. Вторая копия чаще всего не нужна.

В некоторых темповых матч-апах можно оставить Истерию в одном экземпляре

При встрече с контролем колодами вам понадобятся Билетикус, Телан Фордринг, а часто и Лорд Джараксус. Пусть карты тяжелые, но слишком важные, чтобы сбрасывать их.

Другие карты в стартовой руке не оставляют.

Далее о том, что Контроль Чернокнижник оставляет в стартовой руке при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души.

Воин: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Похищение души, Университетские привидения. С хорошей рукой и Монеткой — Душевед Коварнесса.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 133

Паладин: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Истерия, Университетские привидения. С хорошей рукой — Душесборщик. С очень хорошей рукой и Монеткой — Душевед Коварнесса.

Охотник: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Похищение души, Университетские привидения. С хорошей рукой — Душесборщик.

Друид: Тюремщик духов, Истерия, Срез души, Университетские привидения.

Разбойник: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Похищение души, Университетские привидения. С хорошей рукой — Истерия, Душевед Коварнесса, Огромант.

Шаман: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Истерия, Университетские привидения, Похищение души. С хорошей рукой и Монеткой — Душевед Коварнесса.

Маг: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Огромант, Душесборщик. С хорошей рукой — Душевед Коварнесса.

Жрец: Тюремщик духов, Билетикус, Лорд Джараксус, Огромант. С хорошей рукой — Душевед Коварнесса.

Чернокнижник: Тюремщик духов, Билетикус, Телан Фордринг, Лорд Джараксус.

[к оглавлению](#)

Суть архетипа

Контроль Чернокнижник — классическая контроль колода с целым рядом защитных инструментов. В Закаленных Степях у Чернокнижника есть много оборонительных опций: исцеление, точечные и массовые ремувалы, провокации, угрозы с натиском. Контроль Лок отлично борется за стол, а если на него не давят, то даже захватывает его мелкими и средними угрозами.

Защитные опции в колоде разного калибра. Есть как дешевые Срез души или Похищение души, так и мощные Круговерть Пустоты и Вытягивание души. Их дополняют и другие ремувалы: Истерия, Каскад бедствий и Университетские привидения. В каждом поединке Чернокнижник по-разному использует ремувалы: где-то их нужно беречь для ключевых ходов оппонента, а где-то отдавать как можно быстрее, чтобы освободить место в руке. Многие ремувалы выполняют сразу несколько функций: не только чистят стол, но и восстанавливают здоровье или активируют эффекты порчи других карт.

Как и всегда, Чернокнижник силен в доборе. Карт с добором немного: Душесборщик, Телан Фордринг и реже заклинания за 3 маны. Зато в арсенале класса всегда есть его сила героя — Жизнеотвод. Использовать ее каждый ход не получается даже в самых медленных матч-апах, но это и излишне. Карты у Чернокнижника редко заканчиваются даже в темповых поединках. Тем более из-за обилия фрагментов душ использование Жизнеотвода не обязательно оставит Чернокнижника с меньшим количеством здоровья, чем до розыгрыша силы героя.

Самое важное в колоде Чернокнижника — это то, как он побеждает. За это ответственны три ключевые карты: Билетикус, И'Шарадж Осквернитель и Лорд Джараксус.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 133

Билетикус и И'Шарадж Осквернитель — мощная комбинация карт, которая полезна во всех матч-апах за исключением самых агрессивных. Иногда хватает одного Билетикуса, а древний бог за 10 маны уже не обязателен. Но есть матч-апы, где важно уничтожить 10 карт оппонента. Уничтожение карт противника важно не только потому, что вы можете сжечь ключевые карты противника, но и потому, что так вы приближаете оппонента к усталости. После двух Билетикусов мало кто сможет соревноваться с Контроль Чернокнижником в лейтгейме: оппонент намного быстрее придет к усталости, чем Гул'дан.

Лорд Джараксус станет самым тяжелым способом победы. Его сила героя медленная, но в долгосрочной перспективе способна переиграть по выгоде любую колоду. К тому же есть и 3/8 оружие, которое опять же не быстро, но нанесет 24 урона — часто большая часть отправится в героя противника.

Геймплей Контроль Чернокнижника во многом зависит от матч-апа, с которым он столкнулся. В некоторых поединках важно только захватить стол и восстановить достаточное здоровье. В других как можно быстрее нужен Билетикус под эффектом порчи. Есть поединки, где помимо этого необходимо и давление со стола с помощью тяжелых угроз.

Далее подробно о том, как Контроль Чернокнижник выигрывает в партиях и в каких условиях использует те или иные способы победы.

[к оглавлению](#)

Способы победы

- Защита от агро

Простой и понятный способ победы актуален в самых быстрых матч-апах: с Фейс Охотниками, Агро Разбойниками, Секрет Паладинами и другими.

Многое зависит от того, как много взрывного урона у оппонента. Чем его больше, тем хуже для Контроль Чернокнижника. Вы отлично справляетесь с давлением со стола, но оружие, наносящие урон заклинания и боевые кличи — не то, к чему Чернокнижник готов.

Если оппонент давит преимущественно со стола (Токен Друид, Паладины), обилие точечных и массовых ремувалов должно сделать свое дело. Главное играть эти ремувалы аккуратно: не слишком рано, но и не слишком поздно. Вы не должны остаться без ресурсов в руке раньше оппонента, но нельзя допускать и неожиданного «летала» с помощью массовых баффов атаки, а они почти всегда есть у агро колод, которые играют со стола (Приговор, Одеревенение).

Не спешите играть ранние ремувалы за 2-3 маны на слабых существах, например на первые дропы. Старайтесь ставить своих существ на игровое поле и размениваться ими. Лучше всего делать это после того, как вы сыграли какие-то зачистки. Так вы перехватите инициативу в борьбе за игровое поле.

Если у оппонента много взрывного урона, полагайтесь на провокации и исцеления. С таунтами не так просто: есть Телан Фордринг и Силач, а реже Огромант. Старайтесь ставить эти угрозы на пустой стол, чтобы с ними легко не разменялись существа оппонента.

Исцеления у Контроль Чернокнижника много, но оно не всегда прямое и легко реализуемое. Вы можете замешать 10+ фрагментов души в колоду, но они ничего не сделают, пока вы не доберете их. Старайтесь чаще использовать Жизнеотвод — так вы не только восстановите

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 133

здоровье, но и найдете больше карт с исцелением. В тяжелых ситуациях Похищение души и Вытягивание души можно играть на собственные мелкие угрозы.

Если с исцелением все плохо, старайтесь как можно быстрее закончить партию самостоятельно с помощью существ на столе. В этом помогут Душевед Коварнесса, Билетикус и Силачи.

- Два Билетикуса

Билетикус — ключевая карта в колоде. С ее помощью вы будете переигрывать многие метовые архетипы, например, почти все не сверхагрессивные. Не стоит думать, что вокруг Билетикуса построен весь геймплей Контроль Чернокнижника, но часто это самый простой и очевидный способ победы. По крайней мере в ситуациях, когда Билетикус заходит в руку рано.

В разных матч-апах Билетикус полезен по разным причинам. В одних поединках важно сжечь ключевые способы победы оппонента (часть ОТК-комбинации, части К'Туна Расколотого или сам К'Тун Расколотые, какие-либо тяжелые карты, в том числе и Билетикус оппонента) — тут нужно полагаться на удачу. В других матч-апах важнее тот факт, что вы уберете 5 карт из колоды противника — так он станет ближе к усталости, чем Гул'дан.

В самых медленных контрольных поединках Билетикуса нужно сыграть даже дважды, чтобы приблизить оппонента к усталости. Например, это поединок с Контроль Жрецом.

Второго Билетикуса даст И'Шарадж Осквернитель, но для этого нужно выполнить несколько условий. Первое — сыграть Билетикуса под порчей ранее. Второе — найти и сыграть И'Шараджа Осквернителя. Третье — освободить достаточно места в руке для всех копий карт с порчей. Среди них может быть не только Билетикус, но и другие: Силач, Каскад бедствий и Душесборщик.

Сложной задачей может стать активация эффекта порчи Билетикуса. Делают это лишь несколько тяжелых карт: Силач без порчи, Душевед Коварнесса, Круговерть Пустоты, Лорд Джараксус и И'Шарадж Осквернитель. В некоторых сборках есть и Алекстраза Хранительница Жизни.

Активировать порчу Билетикуса не всегда получается Силачом, да и его розыгрыш за 7 маны — слабый и не темповый ход. Редко хочется активировать порчу И'Шараджем Осквернителем, потому что в этом случае сам древний бог не даст вторую копию Билетикуса. Хотя она бывает нужна не всегда.

Если противник может каким-либо образом помешать вам в розыгрыше Билетикуса, лучше не делать очевидных слабых ходов. Например, Круговерть Пустоты на слабый стол или Силач за 7 маны. Так вы ясно даете понять противнику, что Билетикус в руке. Впрочем это не всегда важно. Многие противники не смогут как-либо остановить выход Билетикуса.

Если у оппонента осталось меньше 5 карт в колоде и вы используете Билетикуса, он не получит урон от усталости. Билетикус только сжигает карты, но не заставляет противника добирать их.

- Давление со стола

Контроль Чернокнижник может победить не только с помощью Билетикуса. Иногда легендарка

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 133

не заходит вовремя, иногда только ее недостаточно для победы.

Чернокнижник вполне может сыграть и в классическом стиле: захватить стол и задавить оппонента тяжелыми угрозами. Иногда получается сделать это обычными существами из колоды: Силачом, Душеведом Коварнессой, И'Шараджем Осквернителем. Все это крупные и темповые угрозы, на которые враг обязан ответить.

Но если ответы есть, выходом станет Лорд Джараксус — источник бесконечной выгоды за счет своей силы героя. Призыв 6/6 угрозы каждый ход доставит проблемы любой контроль колоде. Рано или поздно ответы у врага кончатся. До этого времени Чернокнижнику нужно не умереть самому от взрывного урона, комбинаций или стола оппонента.

Лорд Джараксус опасен не только из-за своей силы героя, но и из-за 3/8 оружия. Оно медленное, но в долгосрочной перспективе наносит массу урона герою противника. Как правила Джараксус атакует оружием именно героя, а разменивается с существами с помощью ремувалов и собственных угроз — по крайней мере это актуально в случаях, если у вас осталось мало здоровья и исцеления.

Единственная проблема Лорда Джараксуса — вы лишаетесь источников добора. Это не всегда так уж критично, но карты в руке могут кончиться. К тому же вы медленнее будете «топдекать» фрагменты души и восстанавливать здоровья. Поделаться с этим что-то сложно: играйте карты аккуратнее и старайтесь не разбрасываться ими.

Если в руке мало ресурсов, а ключевые карты вы еще не добрали, задумайтесь о том, чтобы не играть Лорда Джараксуса.

к оглавлению

Как играть ключевые карты и комбинации

- Билетикус

Разумеется, всегда используется только после порчи. В какой момент — зависит от матч-апа. Желательно разыграть Билетикуса до того, как у оппонента останется 4 и менее карт в колоде. Исключение — если вы хотите сжечь К'Туна Расколотого.

Внимательно следите за тем, какие карты вы сжигаете. Эта информация поможет в будущем играть от того, что осталось, а не того, что вы уничтожили.

Активировать Билетикуса можно несколькими картами. Чаще всего Душеведом Коварнессой, Круговертью Пустоты или Лордом Джараксусом. Реже — Силачом и И'Шараджем Осквернителем. Если у противника есть какой-то способ остановить Билетикуса, старайтесь активировать его порчу не очевидным путем. Например, не играйте в темп Силача или Круговерть Пустоты на пустой стол.

- И'Шарадж Осквернитель

Перед использованием вспомните все карты, которые вы сыграли под порчей в этой партии. Среди них могут быть Билетикус, Силач, Каскад бедствий и Душесборщик. На все место в руке может не хватить. Старайтесь сначала избавиться от максимума карт в руке, особенно если с И'Шараджа Осквернителя вы ищете конкретную карту, например Билетикуса.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 133

Не обязательно играть все полученные карты в этот же ход. Силач всегда будет стоить 0 маны, а другие иногда можно сыграть позднее за их стоимость — вы все равно получите много темпа. Не играть все сразу же актуально в ситуациях, если вы боитесь AoE способности противника или защитные инструменты понадобятся позднее.

Если вы сыграли карту без эффекта порчи, И'Шарадж Осквернитель не вернет ее в руку. Порой можно намеренно играть Душесборщиков до того, как вы их улучшите, чтобы они не мешали вернуть в руку Билетикуса, Силача и Каскад бедствий.

Каскад бедствий вернется в той форме, в которой вы его сыграли — во второй или в третьей.

- Истерия

Заклинание с большим потенциалом, но сыграть правильно его сложно: нужно просчитывать, что могут сделать существа, атакуя друг друга.

Применений у Истории масса. Иногда это ультимативный ремувал вражеского стола, иногда — способ убрать провокацию противника и атаковать своими существами по герою.

Часто Истерия сделает или не сделает что-то с конкретным шансом. В этих ситуациях оценивайте ситуацию. Если все плохо, рискуйте. Если ситуация хорошая, лучше отдать более надежный ремувал и не рисковать попусту.

- Тамсин Роум

Работает не со всеми заклинаниями в колоде Контроль Чернокнижника, но со многими. Не обязательно извлекать из Тамсин Роум огромную выгоду. Даже комбинация с одним заклинанием за 2-3 маны — уже хорошо. Не играйте Тамсин Роум в темп без заклинания школы Тьмы — это неправильное действие в большинстве ситуаций.

Заклинания школы Тьмы для синергии с Тамсин Роум

Если на столе есть Тамсин Роум и вы сыграете Круговерть Пустоты, вы потеряете легендарку на столе, но она все-таки даст бесплатную копию Круговерти Пустоты.

- Телан Фордринг

Контроль Чернокнижники используют эту легендарку, чтобы стабильнее находить И'Шараджа Осквернителя. Если он уже в руке, Телан Фордринг достанет из колоды Алекстразу Хранительницу Жизни, а далее Душеведа Коварнессу или Силача — всё это способы активировать порчу Билетикуса. Самого Билетикуса достать с Телана Фордринга получается не часто.

Не бойтесь играть этот пятый дроп даже против классов с эффектами немоты или ультимативными ремувалами, которые не активируют предсмертный хрип существ. У Контроль Чернокнижника нет других хороших целей для немоты, так что противник наверняка сэкономит что-то в любом случае, если ответ есть в руке. Но такой бывает не часто: в мете мало способов убрать со стола Телана Фордринга, не активировав его хрип.

- Душевед Коварнесса

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 91 / 133

Перед розыгрышем посчитайте, сколько фрагментов души осталось в колоде. Информация написана и на самой легендаркой, если навести на нее курсором.

Не обязательно играть Душеведа Коварнессу с 6 фрагментами души в колоде и более. Легендарка сильная, даже если призовет 2-3 существа с натиском. Хотя у Контроль Черно книжника часто достаточно фрагментов души в колоде. Если это возможно, используйте замешивающие заклинания и существ за несколько ходов до выхода душеведа Коварнессы.

- Лорд Джараксус

Розыгрыш карты за 9 маны, которая мало что делает при выходе, — достаточно медленный ход, в который вы потеряете много темпа. Это не так страшно в самых медленных матч-апах или в ситуациях, когда стол пуст. Но в более напряженные моменты Лорда Джараксуса использовать сложно.

Исправят ситуацию Монетка или Силач. Монетку можно сыграть на 10 маны после Лорда Джараксуса, чтобы хватило на новую силу героя. Силача же можно бесплатно поставить после розыгрыша героя, чтобы не просесть в темпе.

Старайтесь играть силу героя Лорда Джараксуса каждый ход. То же и с атаками оружия.

- Фрагменты души

Фрагменты души — главный источник исцеления Контроль Черно книжника. Проблема в том, что он не всегда надежный и стабильный. Вы не знаете, когда и сколько фрагментов души достанете из колоды. Если здоровья не хватает, старайтесь чаще играть Жизнеотвод и другие источники добора в надежде «топдека» фрагментов души — разумеется, если их в колоде достаточно.

Большое количество фрагментов души создает ощущение, что в колоде Черно книжника еще много карт. Внимательно следите, что осталось в колоде, и не обманывайтесь.

к оглавлению

Фейс Хант

Трудный поединок, потому что у Фейс Ханта много взрывного урона. Хотя только его Охотнику едва ли хватит для победы. Значительный урон наносят и его существа: и у вас есть способы остановить их. Не жалейте ремувалы рано, чтобы убрать со стола мелкие угрозы. Ставьте что-то в темп сами в начале партии.

Проблемы доставит Неистовый люторог, особенно если Охотник ранее сыграет Погонщицу Песни Войны или какие-либо баффы зверя в руке. Постарайтесь не оставлять на столе хорошие цели для атаки Неистового люторога к 5 маны Охотника.

Берегите тяжелые ремувалы (Каскад бедствий, Вытягивание души) для ответа на самую крупную угрозу Охотника.

Генерируйте больше исцеления с помощью Тамсин Роум. Комбинируйте ее с Похищением души или Вытягиванием души.

Рассчитывайте на провокации: они делают многое в матч-апе с Охотником.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 133

! Никогда не играйте Истерию на Неистового люторога!

Темпо Охотник на демонов

Опасен не столько существами, сколько атаками оружия. В этом поединке Чернокнижнику нужно сделать очень многое, чтобы победить. Просто затянуть партию до лейтгейма не получится, как в других агро матч-апах. Даже под конец игры Охотник на демонов нанесет очень много урона с помощью Иллидари-инквизитора, Гнева и других баффов атаки.

Закрывайтесь провокациями, восстанавливайте здоровье по максимуму и надейтесь на то, что Билетикус сожжет достаточное количество взрывного урона в колоде противника.

Агро Разбойник

Опасен из-за атак оружием. Играет мало существ, но каждое из них нужно тут же убирать со стола, чтобы не получить дополнительный урон.

Если вы захватили контроль над столом, играйте провокации. Они замедлят оппонента или по крайней мере вынудят его потратить часть взрывного урона.

Если вы играете сборкой без Кислотного слизнюка, все атаки оружием придется пережить и восстановить достаточное количество здоровья.

Постарайтесь контратаковать со стола в мидгейме. Вы вполне можете закончить партию быстрее оппонента при поддержке исцеления, провокаций и своих тяжелых угроз.

Спелл Маг

Спелл Маг после нерфов стал слабее, но все еще может доставить проблемы. Как и до патча, если оппонент рано находит Колоду Безумия и играет ее до Колдовских потоков, у вас будут большие проблемы. Гром в Награнде и Выживание сильнейших нанесут очень много урона, да и другие дорогие заклинания станут проблемой.

Но если Спелл Магу не зайдут идеальные карты, победить его достаточно просто. Старайтесь постоянно держать существ на столе, чтобы Маска К'Туна не нанесла 10 урона по вашему герою. У Мага достаточно других источников взрывного урона: тут помогут источники исцеления — генерируйте их как можно больше с помощью Тамсин Роум.

Старайтесь выманить Стрелы инволюции до того, как разыграете Силача. Это существо под порчей считается угрозой за 0 маны, так что одна Стрела инволюции превратит его в 1/1 угрозу.

Огромант станет отличной картой в этом матч-апе. Старайтесь ставить его так, чтобы Маг не мог разменяться с 3/7 угрозой своими существами.

Секрет Паладин и Агро Паладин

В матч-апе с Секрет Паладином важно правильно играть вокруг секретов. Не спешите проверять О мой Йогг! с помощью монетки и дешевых заклинаний, если видите только один секрет — с большой вероятностью это что-то другое.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 93 / 133

Другие секреты лучше в принципе не активировать. Если вы не можете убрать со стола все угрозы, далеко не всегда выгодно убирать одну, потому что так вы активируете Отмщение. Все просто со Скачущим спасителем: Чернокнижник легко может не играть 3 карты за ход в начале и мидгейме.

Секрет Паладин может нанести много неожиданного урона с помощью Приговора. Обыгрывайте это заклинание в мид и лейтгейме. Все остальные источники урона предсказуемые — в худшем случае вы получите урон Молотом наару или другим оружием.

Агро Паладин не будет мешать секретами, но в его распоряжении больше баффов и опасных угроз. Как и в случае с Секрет Паладином, опасайтесь баффа Приговора. У сборок без секретов с высокой вероятностью может быть и Печать королей. Бафф особенно опасен, если на столе есть Всадник на крабе.

Миракл Разбойник

Матч-ап стал намного проще после нерфа Метателя перьев. Теперь взрывного урона у Разбойника меньше, хотя он все еще есть. Проблемы доставят и заклинания Мага, и Злобный удар, а часто в сборках появляется Алекстраза Хранительница Жизни — ее Разбойник может возвращать в руку Шагом сквозь тень.

В этом матч-апе важно заполучить как можно больше ресурсов в руку. Разбойник очень быстро переберет всю колоду и найдет ключевые карты. Чернокнижнику важно держать наготове ответы на Свяznego, Джандис Барову, Алекстразу Хранительницу Жизни и мелкие угрозы.

В матч-апе многое сделает Огромант, если вы сможете поставить его на пустой стол.

Контроль Жрец

Самый простой матч-ап в игре. Возможно, один из самых простых в истории Hearthstone. Со стола Жрец вас никогда не продавит, а Билетикуса он остановить никак не может.

Как только Билетикус появляется в руке, старайтесь тут же активировать эффект порчи. Пусть даже Круговертью Пустоты на пустой стол. Это важно, чтобы Жрец не смог сыграть Мучительницу Иллюсию, а после сжечь вашу колоду Билетикусом без порчи. После активации порчи Мучительница Иллюсия уже не страшна.

Если Билетикус или И'Шарадж Осквернитель после не заходят, чтобы уверенно поставить точку в матч-апе, обращайтесь к Лорду Джараксусу. Но не играйте его слишком рано, если в руке мало карт. В этом случае ресурсы могут быстро кончиться — у Жреца появится шанс на победу.

Раш Воин

Выгодный матч-ап, потому что у противника мало взрывного урона. Только на 8-9 маны и далее стоит опасаться Хулигана и Алекстразу Хранительницу Жизни — в остальном урон Раш Воина слишком предсказуем.

Все остальные угрозы Контроль Чернокнижник без особых проблем чистит своими ремувалами. Многого делает Истерия, хотя она может сыграть злую шутку в сочетании с Рокарой или Властителем Рунтаком.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 133

Всадник на крабе без баффов не так опасен, как в матч-апе с Паладинами. Постарайтесь не наносить ему урон, чтобы Воин не сыграл Щит доблести.

Манускрипт Паладин

Теперь в арсенале Манускрипт Паладина нет взрывного урона, так что матч-ап стал выгодным. В контроле стола у Чернокнижника проблем нет, как обыгрывать секреты описано выше в описании матч-апа с Секрет Паладином. Вам остается только грамотно распоряжаться картами, а в лейтгейме сжечь 5-10 карт Билетикусом.

Да, вы не сможете как-то остановить Манускрипты мудрости, но это не имеет особого значения, потому что Паладин сможет только бороться за стол, но не наносить урон вашему герою.

Другие контроль колоды

При встрече с медленной контроль колодой любого класса вашим основным источником победы станет Билетикус. Например, в матч-апе с ОТК ДХ он сжигает ключевые части комбинации. А в поединке с Контроль Воином просто быстрее доводит оппонента до усталости.

Подумайте о том, как другая контроль колода может победить вас: с помощью К'Туна Расколотого, ОТК комбинации или просто взрывным уроном. Старайтесь противодействовать этому с помощью вовремя сыгранного Билетикуса и другими способами.

Часто вы сможете просто задавить оппонента тяжелыми угрозами после розыгрыша Лорда Джараксуса.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Секрет Миракл Разбойник — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

ID: 1967

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-miracle-rouge>

Дата: 04.05.2021

Тип: Гайды

Категория: Закаленные степями

Кратко

Подробно изучаем Секрет Миракл Разбойника — сложную колоду с огромным потенциалом в актуальной мете. Узнайте, как играть архетипом в майском сезоне Закаленных Степями.

Текст

- Герой гайда — Секрет Миракл Разбойник в майском рейтинговом сезоне 2021 года. Пусть это даже не самый популярный архетип Разбойника (чаще играют классическим Миракл Разбойником), на него точно стоит обратить внимание. Секрет Миракл Разбойник отлично смотрится в текущей мете. Благодаря Бандиткам с дубинкой он переигрывает популярнейших Паладинов, а также дает хороший бой Жрецам, Чернокнижникам и даже агро колодам.

Невыгодные матч-апы у Секрет Миракл Разбойника тоже есть. Сложнее всего в поединках с

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 133

Токен Друидом и Раш Воином. Хотя даже невыгодные матч-апы не такие уж безнадежные: Разбойник может победить любого. Многое зависит от исполнения. Класс в целом сложный, так еще и сам Секрет Разбойник вариативный, многофункциональный и гибкий. Из-за этого мало кто играет им оптимально. И, как следствие, падает общий процент побед.

Если вы будете играть Секрет Миракл Разбойником оптимально или хотя бы близко к этому, он без особых проблем приведет вас к Легенде и позволит взять там высокие ранги. Гайд поможет в освоении основ и тонкостей геймплея архетипа.

Как и всегда, вы найдете оптимальные сборки и способы собрать их. Речь пойдет о муллигане, стратегии игры и популярных матч-апах меты Закаленных Степями в майском сезоне.

- Разделы гайда:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основные принципы геймплея
- 4 способа победы
- Как играть ключевые карты и комбинации
- Геймплей классического Миракл Разбойника
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Секрет Миракл Разбойника уже устоялись и мало в чем отличаются друг от друга. Почти все они различны буквально несколькими картами. Далее вы увидите оптимальные колоды, которые подойдут для разных условий ладдера.

Секрет Миракл Разбойник от Vicious Syndicate

Самая популярная и оптимальная колода Секрет Миракл Разбойника, которую рекомендует последний мета-отчет Vicious Syndicate. Выбирайте ее, если хотите протестировать архетип и двигаться вверх по ладдеру с хорошим винрейтом.

Антиагро Секрет Миракл Разбойник

Тэнь-у Красный Дым, Манкрик, Алекстраза Хранительница Жизни

Удар в спину, Подготовка

Не такая тяжелая версия колоды: в ней нет карт для медленных матч-апов, зато больше темповых опций. О такой сборке стоит задуматься, если вы встречаете очень много Фейс Охотников и других агро колод.

Антиспелл Секрет Миракл Разбойник

Тэнь-у Красный Дым, Алекстраза Хранительница Жизни

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 96 / 133

Неофитка культа

Неофитка культа улучшит преимущественно два матч-апа: со Спелл Магами и Токен Друидами. Выбирайте эту колоду, если часто встречаете два этих архетипа. Во всех остальных случаях Неофитку культа лучше в сборку не включать, по крайней мере, в двух экземплярах.

Классический Миракл Разбойник

В гайде в первую очередь речь пойдет о Миракл Разбойнике с секретами. Он лучше показывает себя в актуальной мете. Хотя и о классическом Миракл Разбойнике забывать не стоит. Пока что он играет хуже, но в будущем с изменениями меты может вернуть себе лидерство.

Главное отличие этих колод: тут нет секретов и синергий с ними, зато появляются комбинации со Связным. В сборки Миракл Разбойника влезет больше технических карт: в этой появляется пара Неофиток культа и Ванесса ван Клиф.

к оглавлению

- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии колоды. У Секрет Миракл Разбойника в основе 26 карт — внушительное количество. Карт так много, потому что колоды уже устоялись и декбилдеры нашли близкий к оптимальному набор карт, по крайней мере, для актуальной меты.

Код основы колоды:

К основе нужно добавить еще одну копию секрета — вторую Махинацию или что-то необычное на выбор игрока. Почти всегда в сборках появляется Манкрик и Алекстраза Хранительница Жизни.

В редких случаях из основы колоды убирают Тайный ход или Махинацию. От других карт отказываться точно не стоит.

Далее читайте о том, чем дополняют основу колоды.

Подготовка + Удар в спину — бесплатные заклинания помогут Разбойнику легче проводить старт поединка и совершать темповые перевороты. Это особенно важно в агрессивных матч-апах. Они станут лучше, хотя Разбойнику нужно будет пожертвовать эффективностью в других поединках.

Связной + Заморозка мозгов — набор из этих карт сделает гибридную версию Секрет и классического Миракл Разбойника. Колода не так сильно нуждается в доборе, потому что есть Шулерство, Беспринципная наездница и Грязные приемы. Хотя и Связной может сделать многое, особенно под удешевляющим баффом Эффективного осьмибота.

Махинация, Списывание и другие секреты — к основе колоды нужно добавить одну копию секрета. Чаще всего берут вторую копию Махинации, но вы можете удивить оппонентов любимыми

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 97 / 133

другими секретами на ваш выбор.

Манкрик — универсальный третий дроп, который используют многие метовые архетипы. В колодах Разбойника Манкрик смотрится особенно хорошо, потому что Валира быстро перебирает колоду и находит Жену Манкрика. Появляется в большинстве сборок, хотя иногда от легендарки отказываются.

Тэнь-у Красный Дым и Алекстраза Хранительница Жизни — эти легендарки чаще всего берут вместе. Алекстраза Хранительница Жизни делает многое в медленных поединках и даже затянувшихся темповых. Тэнь-у Красный Дым берут в дополнение к дракону почти всегда. Единственная причина не включить его — этого второго дропа нет в вашей коллекции.

Неофитка культа в первую очередь улучшит матч-апы со Спелл Магами и Токен Друидами. Также пригодится в поединках с другими Разбойниками и Жрецами. Но мало что сделает против агрессивных колод и Воинов.

Ванесса ван Клиф — необычная техническая карта, которая удивит противника и позволит Разбойнику сыграть нестандартно. Легендарка не всегда принесет очень много пользы и может пролежать без дела во многих ситуациях, особенно в агрессивных.

Менее популярные опциональные карты: Метатель перьев, Пират-пройдоха, Теперь моё!, Хитрюга, Билетер, Правдоподобный посетитель, Ядовитый скорпид, Скаббс Маслорез, Огромант, Страж ключей Айвори, Телан Фордринг, К'Тун Расколотый.

[к оглавлению](#)

Секрет Миракл Разбойник — не самая бюджетная колода. В сборке есть несколько легендарных карт, от многих из них не так-то легко отказаться. Далее обсудим все дорогие карты в колоде и возможные способы их замены.

Тайный ход — мощная эпическая карта, которая многое сделает для архетипа. В теории, от Тайного хода можно отказаться в пользу комбинации Связной + Заморозка мозгов.

Темный ювелир Ханар — без этой легендарки нет смысла собирать Секрет Разбойника. Если ее нет, но вы все еще хотите поиграть классом, попробуйте классического Миракл Разбойника без секретов.

Тэнь-у Красный Дым — от легендарки отказываются только в случае, если ее нет в коллекции. Даже без нее есть смысл играть Алекстразу Хранительницу Жизни.

Махинация — вместо этого секрета можно взять два других, которые есть в коллекции. Хотя в большинстве ситуаций они будут не так эффективны, как Махинация.

Манкрик — его дают бесплатно в коллекцию каждого игрока. Нет смысла заменять.

Ваятель големов Казакус — мощная карта, которая отлично синергирует с Шагом сквозь тень и многое что делает в большинстве матч-апов Секрет Разбойника. В теории, можно обойтись без этой легендарки, хотя других тяжелых опций для замены нет. Берите вместо Ваятеля големов Казакуса связку Связной + Заморозка мозгов.

Джандис Барова — даже после нерфов остается топовой легендаркой в колоде, которую желательно скрафтить. Можно отказаться от Джандис Баровой в случае, если в сборке есть

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 98 / 133

Ваятель големов Казакус. Лучше, чтобы хотя бы одна из этих легендарок была в колоде, иначе в медленных матч-апах будет трудно.

Алекстраза Хранительница Жизни — есть бесплатно в коллекции каждого игрока. Нет смысла заменять.

Максимально бюджетный Миракл Разбойник

Собрать максимально бюджетного Секрет Разбойника сложно, потому что для архетипа нужен Темный ювелир Ханар — без него не обойтись. Намного проще сделать бюджетную версию классического Миракл Разбойника без секретов. Постарайтесь все-таки скрафтить Тайный ход, а в дополнение к нему или Джандис Барову, или Ваятеля големов Казакуса.

к оглавлению

Муллиган Секрет Миракл Разбойника достаточно простой, несмотря на сложный геймплей архетипа. В большинстве матч-апов Валира оставляет одни и те же карты, хотя встречаются и исключения, и сложные ситуации. Далее об общих правилах муллигана.

Всегда оставляйте Эффективного осьмибота в любом количестве. Это лучшая карта на муллигане, которую часто стоит агрессивно искать.

Всегда оставляйте Манкрика

Всегда оставляйте Беспринципную наездницу. Вторая копия нужна только с хорошей рукой и Монеткой.

Если есть Беспринципная наездница, оставляйте хороший секрет в конкретном матч-апе. В каких-то поединках полезны все секреты, а в других — только конкретные копии. Например, Грязные приемы полезны против Мага и медленных оппонентов, но бесполезны против Воина. А Махинация, наоборот, хороша против Воина, но бесполезна в матч-апах с Магами или Охотниками.

Темный ювелир Ханар в некоторых поединках нужен всегда. В других — только с Монеткой и хорошим секретом. Много зависит от класса, с которым вы столкнулись.

Ваятеля големов Казакуса можно оставлять всегда в медленных матч-апах или с хорошей рукой во всех остальных

В темповых поединках на муллигане можно оставить Похитителя призов, но только с хорошей рукой и в одном экземпляре

В редких ситуациях на муллигане можно оставить Бандитку с дубинкой, Джандис Барову, Шулерство и Воровку палочек

Другие карты на муллигане оставлять не стоит.

Далее о том, что Секрет Разбойник ищет при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница. Если есть Беспринципная наездница — Махинация, Грязные приемы.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 99 / 133

Воин: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар. Если есть Беспринципная наездница — Махинация. С очень хорошей рукой — Джандис Барова, Похититель призов, Шулерство.

Паладин: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Бандитка с дубинкой, Ваятель големов Казакус. Если есть Беспринципная наездница — любой секрет.

Охотник: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар. Если есть Беспринципная наездница — Внезапный удар. С хорошей рукой — Похититель призов, Бандитка с дубинкой, Воровка палочек.

Друид: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы. С хорошей рукой — Похититель призов, Махинация, Ваятель големов Казакус.

Разбойник: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница. Если есть Беспринципная наездница — любой секрет. С хорошей рукой — Темный ювелир Ханар.

Шаман: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница. Если есть Беспринципная наездница — Внезапный удар. С хорошей рукой — Похититель призов, Ваятель големов Казакус, Темный ювелир Ханар.

Маг: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар, Ваятель големов Казакус, Грязные приемы.

Жрец: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Грязные приемы, Темный ювелир Ханар. Если есть Беспринципная наездница — любой секрет. С хорошей рукой — Шулерство.

Чернокнижник: Эффективный осьмибот, Манкрик, Беспринципная наездница, Темный ювелир Ханар, Ваятель големов Казакус, Грязные приемы.

к оглавлению

Основные принципы геймплея

Секрет Миракл Разбойник — сложная в управлении колода. Она может играть максимально темпово, быстро захватывая стол, и очень жадно, переигрывая по выгоде даже самые тяжелые колоды меты. Но против кого бы Секрет Разбойник ни играл, каждый его ход будет полон непростых решений. Это не классический темповый архетип, который ставит по кривой маны существ до победы. Разбойник играет комбинациями и связками карт. Многие из них нужно беречь для мощных ходов в будущем, другие отдавать сейчас. Не получится играть по принципу "вижу зеленую карту — разыгрываю ее".

Колода Секрет Разбойника с первого взгляда выглядит странной. В ней много секретов, дешевых существ и заклинаний. И только 2 карты стоят 6+ маны. И все же лейтгейм потенциал у Разбойника огромный: во многом из-за комбинаций с Шагом сквозь тень и Тэнь-у Красным Дымом. Валира может возвращать в руку буквально любое существо, которое есть в ее колоде: иногда нужно убирать в руку Бандитку с дубинкой или Похитителя призов, а иногда Ваятеля големов Казакуса, Джандис Барову или Алекстразу Хранительницу Жизни — всё зависит от матч-апа и игровой ситуации.

Важным элементом геймплея станут секреты и синергии с ними. Сами по себе секреты далеко

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 100 / 133

не всегда сильны, но они активируют мощные эффекты Бандитки с дубинкой, Темного ювелира Ханара и Беспринципной наездницы. Эти существа помогают Разбойнику во многих задачах: чистить стол, перебирать колоду, генерировать много выгоды и рушить планы на игру противника. Часто Разбойник специально держит не очень сильные секреты в руке до тех пор, пока не получится скомбинировать их с существами.

В отличие от классического Миракл Разбойника, версия с Секретами отказывается от Свяznego — мощного источника перебора колоды. Его заменяют Грязные приемы и Беспринципная наездница. Они не всегда дают так же много карт, но и меньшего количества ресурсов Разбойнику достаточно. Чаще всего Валира будет впереди своих оппонентов по взятым в руку картам — и в этом нет ничего странного. Наоборот, Разбойник быстрее реализует свою колоду, чем противник, а значит обгоняет его по темпу и реализует способы победы до того, как на них найдет ответы оппонент.

Важной темповой картой Разбойников с выходом Закаленных Степями стал Эффективный осьмибот. Этот второй дроп помогает Разбойнику еще быстрее реализовывать карты в руке и проворачивать с ними мощные комбинации. В отличие от обычных Миракл Разбойников, у версии с секретами нет простого способа тут же активировать бешенство Эффективного осьмибота. Это и не нужно в большинстве ситуаций: противнику будет сложно нанести 4 урона за один удар, если на столе нет существа с 4+ атаки. Поэтому Разбойник чаще всего ставит Эффективного осьмибота в любой удобной ситуации в темп. И даже если он не активирует бешенство, ничего страшного — механизм вынудил оппонента совершить невыгодную атаку и потратить карту.

Секрет Миракл Разбойник может сгенерировать очень много выгоды или способов давления на противника. В этом помогают Темный ювелир Ханар и тяжелые существа: Ваятель големов Казакус, Джандис Барова и Алекстраза Хранительница Жизни. Существа часто сильны сами по себе, но еще больше выгоды можно извлечь, если сыграть их с Шагом сквозь тень или Тэнь-у Красным Дымом.

В колоде есть и другие универсальные инструменты класса: Тайный ход, Воровка палочек, Похититель призов, Злобный удар, Шулерство и Манкрик. Эти карты проще в использовании и вряд ли вызовут у игроков много трудностей. Хотя они просты в использовании только относительно других карт в колоде.

[к оглавлению](#)

4 способа победы

Способы победы Секрет Миракл Разбойника сочетаются между собой и не исключают друг друга. За поединок вы можете выбрать несколько способов победы или обойтись только одним из них. Многое зависит от матч-апа, но важную роль оказывают и доступные карты в руке, и даже ваш стиль игры.

- Оборона

От обороны Секрет Разбойник вынужден играть в агрессивных матч-апах: с Охотниками, Агро Паладинами, Фэйс Разбойниками и другими сверхагрессивными оппонентами.

Это не самый привычный для Разбойника стиль игры, потому что в колоде минимум исцеления и провокаций. Поэтому вы не сможете постоянно играть от обороны: Разбойнику важно перехватить инициативу на столе и начать давление самостоятельно в надежде закончить

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 101 / 133

партию быстрее, чем это сделает оппонент. Обычно перехват инициативы можно повернуть уже в первые ходы или к 5-6 маны.

Если Разбойник втянул оппонента в размены, партия может затянуться. В этом случае играйте до истощения руки оппонента — после его можно будет без проблем переиграть.

В трудных ситуациях рассчитывайте на то, что получите защитные опции с Джандис Баровой, Ваятеля големов Казакуса и Темного ювелира Ханара. В редких ситуациях Разбойник играет Алекстразу Хранительницу Жизни для своего исцеления.

- Давление со стола

Секрет Миракл Разбойник великолепен в захвате стола и наращивании преимущества. В его распоряжении много ремувалов и защитных инструментов, поэтому уже поставленные угрозы часто бьют по герою противника. Вы защитите своих существ секретами, Похитителем призов, Бандиткой с дубинкой и другими эффектами.

В такой ситуации Разбойнику даже не нужно значительного количества угроз и характеристик на игровом поле. Порой хватает одного крупного или нескольких средних существ. Особенно в темповых и агрессивных матч-апах — в них оппоненты не играют ремувалы и вынуждены бороться с вашим столом своими существами.

Лучшими способами давления со стола станут Джандис Барова и Ваятель големов Казакус. Обе легендарки могут генерировать внушительное количество характеристик, особенно если сыграть их несколько раз с помощью Шага сквозь тень или Тэнь-у Красного Дыма.

Можно давить и существами меньше: 2-3 дропами, случайно сгенерированными угрозами с Махинации и т.д.

Максимальная выгода

В контроль матч-апах Секрет Разбойнику понадобится гораздо больше способов давления со стола, потому что у противников будут точечные и AoE ремувалы. В этой ситуации Разбойник должен извлекать максимум выгоды из тяжелых карт: Джандис Баровой, Ваятеля големов Казакуса, Алекстрызы Хранительницы Жизни. Играйте на них две копии Шага сквозь тень и Тэнь-у Красный Дым.

Много выгоды в мид и лейтгейме извлекает Темный ювелир Ханар. Одного секрета в руке достаточно, чтобы навесить на своего героя 4-5 секретов разных классов. После этого Темного ювелира Ханара можно даже вернуть в руку каким-либо эффектом, чтобы повернуть подобный ход в будущем.

- Взрывной урон

Победить в быстрых и медленных поединках можно не только со стола, но и взрывным уроном. Иногда он только поддерживает существ на столе и позволяет быстрее закончить партию. В других ситуациях Разбойник отказывается от контроля стола и давит только взрывным уроном. Есть риски, если противник играет много исцеления. Но если исцеления нет, взрывной урон даже надежнее, чем давление существами со стола.

Самый простой источник взрывного урона — Злобный удар. Огненный шар и другие наносящие урон эффекты позволяет генерировать Воровка палочек.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 102 / 133

Наконец, есть Алекстраза Хранительница Жизни. Чаще всего Разбойнику хватает одного розыгрыша дракона. Но в некоторых ситуациях легендарку можно вернуть в руку Шагом сквозь тень, чтобы сыграть за 7 маны на следующий ход. На оставшиеся 3 маны можно сыграть Злобный удар или Тэнь-у Красного Дыма и повторить боевой клич Алекстрызы Хранительницы Жизни, но уже за 1 маны. Другой вариант – удешевить Тэнь-у Красного Дыма Шагом сквозь тень и сыграть его на Алекстразу Хранительницу Жизни, а после тут же сыграть дракона снова за 1 маны.

[к оглавлению](#)

Как играть ключевые карты и комбинации

Сила Секрет Разбойника в комбинациях карт. Но эти комбинации разные в зависимости от матч-апа и захода карт. Далее обсудим ключевые карты и способы их реализации в разных ситуациях.

Шаг сквозь тень и Тэнь-у Красный Дым

Вероятно, самые сложные карты для правильной реализации. Их можно использовать на любых существ в колоде, но в специфичных ситуациях.

В агрессивных матч-апах главный приоритет Разбойника — высокий темп. Следовательно, эффекты возвращения существ в руку должны давать максимум темпа. Обычно их играют на существ за 1-3 маны, чтобы тут же использовать их еще один раз. В идеале уже после выгодного размена, но не всегда.

Например, Шаг сквозь тень можно сыграть на Похитителя призов, чтобы убрать со стола дополнительную угрозу агрессивного противника и перехватить инициативу. В матч-апах с Паладинами часто в руку нужно вернуть Бандитку с дубинкой, потому что ее боевой клич сбивает темп противника, лишает его существ баффов и не активирует мощные предсмертные хрипы.

Есть ситуации, в которых в руку стоит вернуть Манкрика, Эффективного осьмибота или Беспринципную наездницу. Обычно это делают после выгодного размена или, по крайней мере атаке, по герою противника. Тут все зависит от того, что нужно Разбойнику: больше ресурсов в руку, дополнительный способ удешевить тяжелые карты и т.д.

В медленных матч-апах возвращающие в руку эффекты используют жаднее. Целями чаще становятся Ваятель големов Казакус, Джандис Барова, Алекстраза Хранительница Жизни.

В руку можно вернуть Голема, которого сделал Ваятель големов Казакус. Тут многое зависит от эффектов Голема: хороши с боевыми кличами или натиском.

Темного ювелира Ханара можно вернуть в руку, если в ней нет других источников выгоды и в конкретных матч-апе и ситуации случайные секреты принесут много пользы. Например, Темный ювелир Ханар ценен в матч-апе с Магами, потому что раскапывает О мой Йогг! и Антимагию.

Шаг сквозь тень можно играть и на самого Тэнь-у Красного Дыма. Так тоже получится провернуть ход с двумя Алекстразами Хранительницами Жизни подряд.

- Бандитка с дубинкой

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 103 / 133

Цели Бандитки в дубинкой разные в зависимости от матч-апов. В темповых поединках можно возвращать в руку даже мелкие и средние угрозы противника, потому что это собьет его темп и поможет вам в захвате стола.

В поединках помедленнее целью могут стать ценные и дорогостоящие угрозы противника. Особенно выгодно играть Бандитку с дубинкой на существ с бафами или предсмертными хрипами. Но можно играть и не так жадно, если вы давите со стола и темп сейчас для вас важнее всего.

В редких ситуациях Бандитку с дубинкой играют на своих топовых существ. Чаще всего такие ходы актуальны в тяжелых матч-апах со Жрецами или Чернокнижниками. В этом случае Бандитка с дубинкой становится плохим аналогом Шага сквозь тень и цели у нее будут соответствующие: Джандис Барова, Ваятель големов Казакус или даже Алекстразы Хранительница Жизни.

- Темный ювелир Ханар

Сильная карта с большим потенциалом, хотя и часто загоняющая игроков в ловушку. В идеальных сценариях вы играете Темного ювелира Ханара на 10 маны, вешаете на себя новогоднюю елку из 5 секретов и после возвращаете легендарку в руку Шагом сквозь тень, чтобы повторить всё в следующие ходы. Но идеальные ситуации возникают далеко не всегда даже в медленных матч-апах.

Не бойтесь играть Темного ювелира Ханара в темп на пустой стол. Главное, чтобы противник не мог гарантированно забрать его своим существом с 4+ атаки. Это особенно актуально в темповых матч-апах, где с Темным ювелиром Ханаром не стоит жадничать. Но даже в медленных поединках иногда Темного ювелира Ханара можно сыграть в темп. В худшем случае он вынудит противника потратить на себя ремувал, но и это хорошо: ремувала не будет на следующие угрозы.

Механика Темного ювелира Ханара простая. Секреты есть у 4 классов в игре. Разыгрывая секрет Разбойника, вы раскопаете по одному секрету Мага, Паладина и Охотника. Разыгрывая секрет другого класса, вы раскопаете по одному секрету оставшихся классов.

Во многих ситуациях Разбойника интересуют О мой Йогг!, Антимагия и Морозная ловушка — это самые сильные секреты классов, хотя и не во всех ситуациях. Думайте о том, что стоит раскопать и сыграть, как сделать ходы противника максимально неудобными.

Все секреты Стандартного режима

- Эффективный осьмибот

Не бойтесь ставить этот второй дроп в темп на стол, где нет существа или оружия с 4+ атаки на половине оппонента. Не нужно самостоятельно активировать бешенство этого механизма.

Даже если противник заберет Эффективного осьмибота за один удар, на это он потратит мощный ремувал или, по крайней мере, атаку в слабое 1/4 существо.

Сила карты в том, что она часто вынуждает противника совершать неудобные и неэффективные ходы. И иногда это даже лучше, чем удешевление всей руки.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 104 / 133

- Тайный ход

Старайтесь сыграть заклинание как можно позднее. Чем больше маны у вас будет, тем лучше. Желательно, чтобы в колоду уже была замешана Жена Манкрика, хотя это необязательно.

Понять, когда сыграть Тайный ход, достаточно просто: в момент, когда в руке не осталось хороших карт для хода. Чаще всего Тайный ход играют в самом начале, чтобы потратить всю ману на новые карты. Хотя это и необязательно, если у Разбойника уже 6+ маны.

В тяжелых ситуациях Тайный ход можно играть уже почти без маны в надежде добрать из колоды Шаг сквозь тень, Бандитку с дубинкой или Похитителя призов. Эти карты часто играют решающую роль в партии.

- Ваятель големов Казакус

Ваятель големов Казакус — гибкая и многофункциональная карта. Она помогает и замедлить противника, и зачистить стол, и сгенерировать крупные характеристики на своей половине. Все зависит от того, какого голема вы соберете.

Големы за 1 маны нужны только в самых трудных ситуациях: обычно в агро матч-апах. Чаще всего берут големов за 5, потому что они хорошо вписываются в кривую маны и обладают мощными эффектами. Големы за 10 нужны только в самых медленных матч-апах или в лейтгейме в любом матч-апе, если идет война за ресурсы и вам нужно больше выгоды.

Особенно полезные свойства для Големов Разбойника — боевые кличи и натиск. Таких Големов можно возвращать в руку Шагом сквозь тень и другими эффектами.

Все эффекты Ваятеля големов Казакуса и подробную механику карты можно посмотреть в этом материале.

- Алекстраза Хранительница Жизни

Чаще всего используется агрессивно, то есть для атаки по герою противника. К 8-10 маны Разбойник часто уже заканчивает партии, в чем помогает изрядное количество взрывного урона от Алекстрызы Хранительницы Жизни, Злобного удара и других источников.

Вы можете комбинировать Алекстразу Хранительницу Жизни с Шагом сквозь тень. А если легендарка стоит 7 маны и меньше, то и с Тэнь-у Красным Дымом. В последнем случае вы сможете сыграть Алекстразу Хранительницу Жизни дважды за ход.

Как способ исцеления Алекстраза может пригодиться в матч-апах с Фейс Хантом, Агро Разбойником и Спелл Магом. Хотя и в этих поединках Валира чаще играет дракона для завершения партии.

Легендарку можно сыграть и для зачистки тяжелой угрозы противника. Это чаще всего полезно в матч-апах с Раш Воином и другими темповыми противниками.

к оглавлению

Геймплей классического Миракл Разбойника

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 105 / 133

Классические Миракл Разбойники отличаются от Секрет версий в первую очередь отсутствием синергий секретов. Вместо в них в сборке появляются мощные комбинации со Связным: он сам и карты с боевыми кличами и серией приемов. Такие версии намного сильнее в переборе колоды и чуть лучше Секрет Разбойника в матч-апах с агро колодами и Раш Воином. Но тяжелее будет против Магов и в особенности Паладинов. С последними будет тяжело из-за отсутствия Бандитки с дубинкой.

В целом геймплей классического Миракл Разбойника похож на геймплей Секрет Разбойника. Планируйте мощные комбинации со Связным в мид и лейтгейме. В темповых матч-апах и тяжелых ситуациях не бойтесь ставить Связного в темп — так же, как и Темного ювелира Ханара.

В сборках появится больше места для технических карт из-за отсутствия секретов и синергий с ним. Например, часто встречаются Неофитки культа. Это тоже хорошие цели для Шага сквозь тень, но в специфичных матч-апах и ситуациях. Вы должны понимать, когда правильно сыграть это существо и почему. Мешайте противнику разыграть его ключевые заклинания, иначе от карты нет смысла.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Если планируете сыграть Похитителя призов или добирать карты в ход, считайте, сколько карт вы разыграли. Разбойнику важно точно знать, сколько урона нанесет Похититель призов — многие проигрывают в боях или неоптимально используют ресурсы, потому что не знают точно, сколько урона нанесет этот первый дроп.

Посмотреть ваши действия за ход можно в логе боя в левой части игрового поля.

Аккуратнее с Махинацией: она превратит в другое существо Темного ювелира Ханара или Эффективного осьмибота, так что вы не извлечете дополнительной выгоды от этих существ. Но в большинстве ситуаций это не причина отказываться ни от секрета, ни от существ.

Воровка палочек дает доступ ко всем заклинаниям Мага в Стандартном режиме. Далее следует их полный список. Разбойника особенно интересуют взрывной урон, иногда Стрелы инволюции и секреты.

Не жадничайте со Злобным ударом. Иногда заклинание нужно играть на 4 или 9 мане и выбирать целью опасные угрозы на столе противника, а не вражеского героя. Пусть вы не извлечете из заклинания максимум выгоды, это далеко не всегда необходимо.

Джандис Барова призывает два случайных дропа за 5 маны. Легендарка настолько сильна, что может чуть ли не самостоятельно принести победу в партии с удачным рандомом. Такое бывает далеко не каждый раз, но вы редко будете разочарованы двумя призванными существами.

Пул пятых дропов уменьшился с ротацией Стандарта. Их осталось только 64. Мощных пятых дропов много: есть натиск, провокации, а также другие полезные свойства. С некоторыми из них можно познакомиться ниже.

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

Такой трюк не стоит проворачивать, если одно существо очень сильное, а другое

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 106 / 133

нормальное. Разумеется, если вы призвали Верховную дуэлянтку Мозаки или Элементалю земли, их не нужно делать иллюзиями, которые умрут с одного удара.

Геймплей Секрет Разбойника сложный не только потому, что тот должен правильно распоряжаться своими картами, но и потому, что он должен постоянно отыгрывать от возможностей противника, делать его ходы неудобными и учитывать карты оппонента, совершая свои действия. Следующий раздел расскажет, как правильно это делать при встрече с самыми популярными архетипами актуальной меты.

[к оглавлению](#)

Агро и Секрет Паладины

Выгодные матч-апы благодаря Бандитки с дубинкой. Это самая ценная карта в поединке: на нее стоит играть Шаг сквозь тень и Тэнь-у Красный Дым. Конечно же, для активации Бандитки с дубинкой потребуются секреты. Если вы ведете, часто Махинация провисит долго: Разбойник попросту не позволяет Утеру размениваться самостоятельно.

Возвращать в руку Паладина нужно любых существ под бафами, а иногда и просто существ за 2+ маны. Например, неплохой целью станет Всадник на крабе, если вы не можете избавиться от него другими способами.

Занимайте стол по максимуму и не позволяйте Утеру реализовать свои баффы и ключевые синергии. Сделать это достаточно просто, хотя многое зависит от захода карт вам и оппоненту.

При встрече с Секрет Паладином играйте от трех секретов: О мой Йогг!, Отмщение и Скачущий спаситель. Сложнее всего с О мой Йогг!, который может испортить секрет для активации Бандитки с дубинкой или Шаг сквозь тень. Аккуратнее со Скачущим спасителем: старайтесь активировать его только в случае, если тут же уберете со стола 3/4 угрозы. Другой вариант — если на половине Паладина уже есть другая цель для баффа.

Спелл Маг

В этом матч-апе важно захватить стол и вынудить Мага отбиваться. Противник вряд ли доставит вам проблем своими существами, но к 6-7 ходам и далее начнет играть сверхагрессивно и попытается закончить партию взрывным уроном. Мешайте ему сделать это, постоянно разыгрывая угрозы на свою половину стола. Старайтесь играть вокруг Волны огня и Стрел инволюции, хотя это получается далеко не всегда в поединке с Магом.

Если партия затянулась и у Мага осталось немного карт, вы можете переиграть его от защиты, несколько раз применив на себя боевой клич Алекстразы Хранительницы Жизни. Хотя в большинстве ситуаций Разбойник сам должен выступать агрессором и заканчивать партию с легендарным драконом при поддержке Злобного удара, Шага сквозь тень и угроз на столе.

Ключевой инструмент в матч-апе: Темный ювелир Ханар. Его можно постоянно возвращать в руку, чтобы находить все новые секреты. Вас интересуют в первую очередь Антимагия, О мой Йогг! и в меньшей степени Портал ветра Пустоты. Не раскапывайте секреты, которые активируются при розыгрыше или атаке существ противника. Этого в матч-апе со Спелл Магом не произойдет.

Бандитка с дубинкой не так нужна в этом поединке. Ее можно играть на своего Темного

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 107 / 133

ювелира Ханара, пусть он и станет дороже на 1 ману.

Контроль Чернокнижник

Выгодный матч-ап, в котором Разбойник может играть медленнее и жаднее. Генерируйте максимум выгоды с Джандис Баровой и Ваятеля големов Казакуса. Возвращайте в руку их, или Алекстразу Хранительницу Жизни, или Темного ювелира Ханара.

Начиная с 3 хода, играйте вокруг Истории. Старайтесь генерировать такой стол, который наверняка не умрет от этого заклинания. Начиная с 8 маны, нужно помнить и о Круговерти Пустоты, хотя к этому моменту Разбойник часто оказывает так много давления на Чернокнижника, что только зачистка стола ему уже не поможет.

Возвращайте в руку Чернокнижника любых существ, которые мешают вашей агрессии. Это может быть и Душесборщик, и даже Душевед Коварнесса.

Из секретов будут полезны все те же Антимагия и О мой Йогг!.

Фейс Охотник

Матч-ап кажется тяжелым, но на самом деле он совсем не безнадежный, а может быть, и равный. Разбойнику важно найти хороший старт, то есть существ за 1-2 маны. Не бойтесь играть в темп Темного ювелира Ханара и убирать со стола 1/1 угрозы с помощью Похитителя призов. Не стоит жадничать и с Бандиткой с дубинкой: возвращайте в руку Охотника любое существо, если есть такая возможность.

Если вы рано захватите стол, то сможете легко задавить Рексара своими угрозами. И не понадобятся ни исцеление, ни провокации. В редких случаях можно доиграть до Алекстразы Хранительницы Жизни или призвать провокации с Джандис Баровой или Големов. Но в большинстве ситуаций они даже не нужны.

Махинация станет отличным секретом для игры вокруг Неистового люторога. Часто только этот зверь в принципе атакует по вашим существам: все остальные атаки Рексар направит в героя.

С Темного ювелира Ханара ищите Ледяную преграду и Морозную ловушку.

Раш Воин

Напряженный поединок, в котором вам будет сложно зацепиться за стол. Слабость Разбойника в том, что он далеко не сразу активирует Грязные приемы: у Воина мало заклинаний, часто он специально не будет играть их.

В поединке сложно сыграть Бандитку с дубинкой. Старайтесь совершить с ее помощью темповый переворот, то есть и зачистить стол противника, и поставить что-то внушительное на вашу половину. В этой ситуации возвращать в руку можно даже угрозы с натиском.

В матч-апе полезны Внезапный удар и Махинация. Хорошие секреты других классов: Морозная ловушка, Союзник из оазиса, Самопожертвование, иногда Темный двойник.

Контроль Жрец

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 108 / 133

Как и в матч-апе с Контроль Чернокнижником, в этом нужно постоянно играть вокруг Истории. Это самый мощный ремувал в распоряжении класса.

Никуда не спешите и планируйте переиграть Жреца по выгоде в долгосрочной перспективе. Максимально жадно играйте тяжелых существ, возвращайте их в руку и извлекайте как можно больше выгоды. Полезны Големы за 10 маны с Ваятеля големов Казакуса.

Можно вернуть в руку и Темного ювелира Ханара, а играть его стоит уже с большим количеством маны. Как и всегда, ищите О мой Йогг! и Антимагию. Может быть полезна Игра с подвохом, если вам не хватает добора.

Если Разбойник будет играть планомерно, размеренно и выверенно, Жрец вряд ли сможет остановить его. В этом матч-апе всё в ваших руках.

Миракл Разбойник

В зеркальном поединке сначала нужно понять, столкнулись ли вы с классическим Миракл Разбойником или с версией с секретами. Играть от секретов в зеркальном поединке может быть непросто: вы часто тут же будете активировать Внезапный удар и Грязные приемы. Последний секрет можно намеренно не активировать в ущерб темпу, если у оппонента осталось меньше карт в руке, чем у вас. Зато в вашей руке есть мощные существа за 4+ маны. Проще всего обыграть Махинацию: существа Разбойников редко размениваются друг с другом.

Бандиткой с дубинкой в руку можно вернуть Эффективного осьмибота, случайный пятый дроп после Джандис Баровой или Голема без мощного боевого клича или натиска. Другая хорошая цель — 3/10 Манкрик.

Зеркальный поединок во многом зависит от количества ресурсов в руке. Побеждает не тот Разбойник, который сыграет агрессивнее и быстрее, а тот, который извлечет больше выгоды из своей руке и оставит оппонента без ресурсов. Но не доводите до абсурда: не нужно играть агрессивно, но и совсем жадно не стоит. Вряд ли вам пригодятся Големы за 10 маны или комбинации Тэнь-у Красный Дым + Алекстраза Хранительница Жизни. Хотя многое зависит от того, сколько зачисток и способов борьбы за стол осталось в вашей руке. Если они есть, играйте жаднее и медленнее. А если их нет, переходите в финальное наступление и действуйте агрессивнее.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Спелл Маг — возвращение грозы Закаленных Степями. Гайд по архетипу

ID: 1956

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-spell-mage>

Дата: 29.04.2021

Тип: Гайды

Категория: Закаленные степями

Описание

Спелл Маг — возвращение грозы Закаленных Степями. Гайд по архетипу

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 109 / 133

Кратко

Подробно изучаем Спелл Мага после нерфов. Пусть колода ослабла и теперь не полагается на Колоду Безумия, это все еще отличный выбор для игры в Легенде и на низких рангах.

Текст

Герой гайда — Спелл Маг без заклинаний в мете Закаленных Степями после нерфов. Пусть архетип потерял Колоду Безумия за 2 маны, он не пропал из меты. Более того в последние дни его популярность в Легенде и на низких рангах растет.

Спелл Маг после изменений баланса стал куда хуже играть с агро колодами. Фейс Охотник, Агро и Секрет Паладины — сложные матч-апы. Поэтому Спелл Маг не так хорош на предлегендарных рангах: Алмаз 1 или Алмаз 2. На этих промежутках агро оппонентов слишком много.

Другое дело в Легенде и на рангах пониже — там мета не такая агрессивная, а значит Спелл Маг может раскрыть свой потенциал. Он отлично играет с Чернокнижниками и Жрецами, не уступает Воинам, Разбойникам и Охотникам на демонов. Сегодня Спелл Маг вновь стал самой популярной колодой ладдера в Легенде, а также на рангах Серебро и Золото.

Blizzard объявили, что ближе к середине мая выпустят второй балансный патч. Возможно, Спелл Мага снова понерфят к тому времени. А пока этого не произошло, колоду можно испытать в деле в актуальной мете Закаленных Степями.

Гайд расскажет, как собрать правильную колоду, не затратив на это много чародейной пыли. Помимо этого вы найдете обсуждение геймплея, муллигана и популярных матч-апов.

Гайд обновлен 29 апреля с учетом актуальной меты Стандартного режима. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Изменены актуальные сборки архетипа и описания к ним
- Переработан раздел "Как собрать колоду"
- Дополнены разделы "Муллиган", "Стратегия игры" и "Матч-апы"
- Убраны разделы "Как контрить Спелл Мага" и "Стоит ли крафтить Спелл Мага".

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия (2160 пыли)
- Муллиган
- Стратегия игры
- Суть архетипа
- Геймплей без Колоды безумия
- Геймплей после Колоды безумия
- Случайные эффекты в колоде
- Матч-апы

Все сборки Спелл Магов похожи друг на друга. Тут нет ничего удивительного: архетип может

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 110 / 133

брать в колоду только заклинания, а их в Стандарте осталось немного.

Спелл Маг без Колоды Безумия

Классическая и оптимальная сборка после нерфов отказывается от Колоды Безумия. Заклинание тянет винрейт Спелл Мага вниз и не помогает в агрессивных матч-апах. А в медленных поединках Маг обходится и без этого легендарного заклинания. Вместо Колоды Безумия используют вторую копию Волны огня: она поможет чистить стол в большинстве матч-апов — так будет проще реализовать Маску К'Туна.

Спелл Маг с Конусом холода

- x1 Возгорание, x1 Волна огня

- + Конус холода

Две копии Конуса холода помогают в матч-апах с Паладинами, но слабы в поединках с Охотниками, Воинами и медленными оппонентами. Берите заклинание, если очень часто встречаете Паладинов.

Спелл Маг с Колодой Безумия

- x1 Волна огня

- + Колода Безумия

С Колодой Безумия все еще можно поиграть, если вы не распылили это легендарное заклинание. Пусть такая сборка не оптимальна, она все еще не так уж ужасна: одна карта из 30 незначительно влияет на винрейт. Зато с Колодой Безумия Спелл Маг, безусловно, намного веселее.

к оглавлению

Код основы колоды:

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Спелл Мага большая основа колоды, потому что он серьезно ограничен в декбилдинге. Всего в основе 25 карт — их берут всегда или почти всегда.

Дополнить основу колоды совсем не трудно. Чаще всего у Спелл Магов нет особого выбора среди опциональных карт. Хотя если вы хотите поэкспериментировать, следующий раздел покажет основные опции на выбор.

Сфера всезнания — оружие берут не так часто, хотя оно делает Мага гибче и вариативнее. Проблема в том, что тут же оно не делает совсем ничего, так что Маг теряет в темпе. Сфера всезнания плохо синергирует с Освежающей ключевой водой: если вы его "топдекните" с этого заклинания, то восстановите только 2 маны, а не 4. Поэтому оружие берут не так часто.

Бисквиты из маны — заклинание используют редко, потому что без Колдовского потока оно мало что делает. Да и у Мага есть, чем заполнить 30 слотов эффективнее.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 111 / 133

Прилив сил — еще одна редкая опция из-за высокой стоимости. Есть смысл играть Прилив сил только в лейтгейме, но и в этом случае эффект достаточно рандомный и не всегда полезный.

Антимагия — мало кто ожидает этот секрет в колоде Спелл Мага, чем можно воспользоваться. Будет полезен против других Магов. Но все же Антимагия редко окупает себя, особенно на высоких рангах игры.

Возгорание — часто берут это заклинание, потому что оно помогает в агрессивных противостояниях. Да и часто пригодится во многих других.

Конус холода — эффект заморозки не решает проблему стола противника, а только откладывает ее. Поэтому обычно вместо него берут Возгорание, а вместе этим заклинаниям редко находится место.

Ледяная преграда — отличный секрет, если вы встречаете много агрессивных оппонентов. Но в других матч-апах делает не так многое.

Портал ветра Пустоты — будет полезен во всех поединках, но особенно в зеркальном матч-апе, потому что оппонент сразу же активирует его эффект.

Метание колец — активировать эффект порчи не всегда просто, но если получается, Метание колец делает многое. Чаще всего раскапывают Ледяную преграду, Портал ветра Пустоты или Антимагию. Но могут быть полезны и более ситуативные секреты.

Колода Безумия — не оптимальное дополнение колоды, но скорее фановая и веселая карта, которая разнообразит геймплей.

Глубокая заморозка — используют редко, потому что заклинание медленное и недостаточно агрессивное. Маска К'Туна полезнее в большинстве ситуаций.

К'Тун Расколотый — плохая карта для Спелл Мага, несмотря на свою популярность. Сборки без древнего бога выступают лучше, тем более в актуальной мете, где так много зеркальных матч-апов и агрессивных колод. Против них К'Тун Расколотый мало полезен.

[к оглавлению](#)

Спелл Маг — недорогая колода, но все же в ней есть несколько легендарок и эпиков. Далее о том, можно ли их заменить и как.

Колода Безумия — без легендарки легко можно обойтись. Более того, без нее Спелл Маг станет даже сильнее. Заменяют на вторую копию Волны огня.

Возгорание — можно заменить Конусом холода или любой другой картой из списка опциональных. Маг легко обходится без Возгорания.

Стрелы инволюции — избавиться от них сложно, но все же возможно. Опять же, прямых замен нет, так что используйте другое заклинание на ваш вкус. Будьте готовы к усложнению матч-апа с Паладином.

Апекситовый заряд — без этой карты Спелл Маг не может обойтись. Обязательна для крафта, если вы хотите поиграть архетипом до нерфов. Но не факт, что изменят ее, так что компенсации пыли вы можете не получить.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 112 / 133

Максимально бюджетный Спелл Маг

Максимально бюджетная версия Спелл Мага обойдется в 2160 чародейной пыли. Из дорогих карт тут только Апекситовый заряд, без которого архетип никак не может обойтись.

к оглавлению

Муллиган Спелл Мага достаточно простой и почти не меняется в зависимости от класса, с которым вы встречаетесь. Сначала мы поговорим об общих правилах выбора карт в стартовую руку.

Будьте готовы к агрессивному муллигану. Это значит, что вы должны искать только самые лучшие карты, но сбрасывать и слабые, и неплохие. Нацеливайтесь только на лучшие.

Всегда оставляйте Колдовской поток. Всегда оставляйте вторую копию.

Всегда оставляйте Источник силы. В любом количестве.

Всегда оставляйте Освежающую ключевую воду. В любом количестве.

Если в руке есть Колдовской поток, оставляйте Интеллект чародея или комбинацию Археоведение + Зубрежка.

Если вы играете сборкой с Колодой Безумия, оставляйте заклинание против самых медленных противников.

В редких случаях на муллигане пригодятся Заморозка мозгов, Археоведение, Интеллект чародея, Стрелы инволюции и Апекситовый заряд. Подробнее об этом далее.

Охотник на демонов: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы.

Воин: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы, Интеллект чародея.

Паладин: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы. С очень хорошей рукой и Монеткой — Заморозка мозгов.

Охотник: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы, Археоведение.

Друид: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы.

Разбойник: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы.

Шаман: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы. С очень хорошей рукой и Монеткой — Заморозка мозгов.

Маг: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы. С очень хорошей рукой — Апекситовый заряд.

Жрец: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы, Интеллект чародея, Колода Безумия.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 113 / 133

Чернокнижник: Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы, Колода Безумия.

[к оглавлению](#)

Суть архетипа

Спелл Маг — простая колода по своей задумке. Архетип обращается к 30 заклинаниям, доступным классу. Раз так, в его распоряжении появляются мощные Апекситовый заряд и Источник силы, а Освежающая ключевая вода всегда восстанавливает всю затраченную ману. К тому же намного больше влияния оказывают Колдовской поток и Колода Безумия. Благодаря этим картам Спелл Маг и существует. Притом существует очень успешно.

Спелл Маг в большей степени полагается на заклинания взрывного урона — их у архетипа предостаточно. Пока он агрессивно атакует противника Огненными шарами и Масками К'Туна, с угрозами оппонента борются Стрелы инволюции, Возгорание, Заморозка мозгов и другие карты. Но при этом Спелл Маг вполне способен генерировать своих существ на столе с помощью Источника силы, Археоведения, Портала ветра Пустоты, а важнее всех Апекситовый заряд. В результате получается универсальная колода, которая может и защищаться, и наступать, побеждать со стола и с помощью заклинаний взрывного урона.

Немаловажную роль играет и Колода Безумия, которая полностью меняет колоду Спелл Мага и даже его стиль игры. О том, как меняется колода, — чуть ниже в этом разделе.

Спелл Маг существовал и в прошлых дополнениях. Но никогда не был так силен и эффективен. Так хорош он стал не только благодаря новым картам — Рунической сфере и Освежающей ключевой воде, но и благодаря рандомному пулу карт.

Архетип генерирует много случайных эффектов. Апекситовый заряд призывает случайную угрозу за 5 маны. Колода Безумия превращает заклинания в случайные за +3 стоимость. Похожие эффекты есть у Рунической сферы, Археоведения, Источника силы. Опять же, сами по себе эти карты не изменились, но серьезно изменился набор опций, с которыми они взаимодействуют.

Если в Ярмарке безумия Источник силы мог сгенерировать один набор существ, то в Закаленных Степях он совсем другой. Существ Мага стало намного меньше, потому что три дополнения ушли в Вольный режим. К тому же существенно изменились и другие карты. Вместо базового и классического наборов теперь есть Основной набор — он намного меньше. В результате Источник силы генерирует куда меньший набор существ. То же и с Колодой Безумия или Рунической сферой.

И дело не только в маленьком количестве случайных эффектов, а в том, какие они. И пул случайных дорогостоящих заклинаний, и пул существ Мага, и пул заклинаний Мага очень сильны. Там осталось мало ситуативных опций, мало карт, которые работают только в определенных ситуациях или с другими определенными картами. Зато там есть много универсальных карт.

[к оглавлению](#)

Геймплей без Колоды Безумия

Оптимальные сборки не играют Колоду Безумия вовсе. А даже если вы и взяли это заклинание, оно не всегда придет в руку вовремя или у вас будет время на его розыгрыш.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 114 / 133

Геймплей Мага без Колоды Безумия достаточно простой, потому что большинство заклинаний выполняют простые прописанные функции. Например, Стрелы инволюции и Заморозка мозгов контролируют стол — в их розыгрыше трудно ошибиться. То же с источниками добора, секретами и AoE способностями.

Все чуть сложнее со взрывным уроном — Огненным шаром, Апекситовым зарядом и Маской К'Туна. Их можно сыграть и для зачистки стола, и для нанесения взрывного урона по герою противника. Тут действуйте по ситуации в зависимости от матч-апа, положения на столе, количества карт в руке и т.д. Не бойтесь играть агрессивно — на 4 маны вполне можно запустить Огненный шар "в лицо" противника, если нет хода лучше. То же и с Апекситовым зарядом — это отличный темповый инструмент, который поможет и убрать существо врага, и поставить свое. Но его можно использовать и для агрессии. Агрессия тем оправданнее, чем больше взрывного урона в вашей руке и чем меньше здоровья у оппонента.

Маг вполне может сыграть и медленнее. Для этого понадобятся много добора, желательно Источник силы и способы борьбы за стол. Заклинания извлекают много выгоды, если скомбинировать их в правильном порядке. Например, Археоведение + Зубрежка позволит добрать много карт в руку. Много выгоды принесут Руническая сфера и некоторые существа с Источника силы.

Важная карта в колоде — Освежающая ключевая вода. Играть заклинание очень просто: оно всегда даст в руку 2 карты и восполнит 4 маны. Постарайтесь не играть Освежающую ключевую воду через Монетку на 3 мане, потому что в этом случае заклинание восполнит только 3 маны. Хотя и этого может быть достаточно, например, если у вас мало карт в руке и есть вторая копия Освежающей ключевой воды.

[к оглавлению](#)

Геймплей после Колоды Безумия

Главное правило Спелл Мага — если в руке есть и Колода Безумия, и Колдовской поток, всегда сначала играйте Колоду Безумия.

Колдовской поток удешевит все карты в колоде. И после этого Колода Безумия сделает их дороже на 3, учитывая текущую стоимость. Выгоднее, чтобы текущая стоимость составляла максимум и не была ничем снижена.

После захода Колоды Безумия геймплей Спелл Мага существенно меняется. Старайтесь как можно быстрее сыграть это заклинание — на 4 маны или позднее с заходом легендарки. Добирать карты лучше уже после того, как вы преобразуете колоду. Но опять же, экономить добор стоит только в случае, если Колода Безумия уже в руке.

После розыгрыша Колоды Безумия геймплей Мага становится достаточно рандомным. Вы полностью полагаетесь на случайные "топдеки" — как много добора, тяжелых, универсальных и ситуативных заклинаний вы получите. В среднем заклинания будут сильнее, если до Колоды Безумия вы не играли Колдовской поток — про это написано выше.

В случае с заклинаниями за 0-5 маны сложно сказать, какими они будут, хотя их и половина в колоде. Пул дешевых заклинаний слишком широкий. Действуйте по ситуации, подбирайте нужные ситуации для розыгрыша карт. Как и всегда, в плохих ситуациях рассчитывайте на хорошие "топдеки", а в хороших будьте готовы к плохим.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 115 / 133

Если в руке есть бесполезное заклинание, которое вы точно никогда не сыграете с выгодой для вас, например Темный портал или Колода Хаоса, не спешите использовать его. Пусть оно лежит в руке до конца игры, а оппонент будет гадать, что же это. Не играйте бесполезные заклинания просто так. Может быть, в будущем они пригодятся для ответа на Антимагию. А если даже и нет, лучше оставить какой-то элемент неожиданности.

Ситуация становится интересной с заклинаниями за 6-10 маны. Их в игре очень мало из-за ротации трех дополнений, классического и базового наборов. Как много таких заклинаний вы получите — зависит от разыгранного ранее Колдовского потока. Если вы совсем не играли удешевления, то у вас в колоде будет несколько заклинаний за 10, 8, 7 маны, а также много за 6.

Ниже представлены все заклинания в Стандарте за 6-10 маны. Изучив их, вы лучше поймете, почему Спелл Маг так силен после розыгрыша Колоды Безумия.

Все заклинания в игре за 6 маны

Среди заклинаний за 6 маны очень много добора. Добор крайне важен для Мага после того, как он использует Колоду Безумия — нужно найти как можно больше опций, ведь некоторые из них могут быть слабыми и бесполезными.

Благо среди шестерок 4 карты, которые обеспечивают Мага мощным источником перебора колоды — Череп Гул'дана, Дар природы, Спринт и Рука Гул'дана.

Все заклинания в игре за 7 маны

Среди заклинаний за 7 маны много зачисток стола, которые тоже будут полезны. Единственной бесполезной картой станет только Вручение диплома.

Интересный вопрос с Парадом планет — стоит ли его использовать? Да, если у оппонента много дешевых карт в руке, а у вас карт мало. Нет, если наоборот. Учитывайте возможности архетипа оппонента: играет ли он много дешевых карт (Миракл Разбойник, агро колоды) или мало дорогих (Друид, Чернокнижник).

Все заклинания в игре за 8 маны

Среди заклинаний за 8 маны много бесполезных опций — Самоцвет Н'Зота, Идол И'Шараджа, Звери-защитники. Благо вы получите мало заклинаний за 8 маны, если сыграете Колоду Безумия просто так. Только под двумя Колдовскими колодами все заклинания, изначально стоящие 7 маны, превратятся в "восьмерки".

Но тут есть и полезные опции: Глубокая заморозка, Щит Кенария, Приливная волна и Круговерть Пустоты — отличные заклинания.

Все заклинания в игре за 9 маны

В Стандарте всего лишь одно заклинание за 9 маны, зато какое. Манускрипт надежды спас много Спелл Магов в агрессивных матч-апах и тяжелых ситуациях.

Вы получите много Манускриптов надежды в колоде, если до Колоды Безумия используете один Колдовской поток. Но во всех остальных случаях Манускрипт надежды найти трудно или даже

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 116 / 133

невозможно.

Все заклинания в игре за 10 маны

Два заклинания за 10 маны обладают разрушительной силой и могут принести победу в партии. Гром в Награнде намного универсальнее, а Выживание сильнейшего вы можете использовать только как бафф существ на столе — их еще нужно поставить.

к оглавлению

Случайные эффекты в колоде

У Спелл Мага, помимо Колоды Безумия, есть и другие случайные эффекты. Далее подробный их разбор.

Все заклинания Мага генерирует Руническая сфера. Тут полезны в первую очередь карты, которые изначально есть в колоде Мага. В начале игры ищите Колдовской поток, Освежающую ключевую воду, Источник силы, добор. В мид и лейтгейме будут полезны источники добора и взрывной урон.

Старайтесь не генерировать секреты просто так: под них нужны специфичные матч-апы и определенная ситуация. Если всего этого нет, лучше раскопать что-то другое.

Бесполезных заклинаний у Мага нет. Но есть такие, которые будут приносить немного импакта. Например, это Дикий огонь, Бисквиты из маны, Шальная звезда, Шквал, Заключительный фейерверк, Зелье иллюзии.

Археоведение станет источником существ с уроном от заклинаний. Он нужен не только для взрывного урона, но и для Зубрежки. Старайтесь комбинировать Зубрежку вместе с каким-то существом с Спд, иначе от заклинания будет немного толку.

Не раскапывайте Звездочета Солариан. Своим предсмертным хрипом она замешает в колоду существо, так что испортит Апекситовый заряд и Источник силы. Не так полезна Хранительница Эгвин, хотя ее можно брать просто как 5/5 угрозу с 2 Спд за 4 маны — под взрывной урон или Зубрежку в лейтгейме она заходит хорошо.

Топовые раскопки — Партнер для эксперимента, Пленный феникс и Маг крови Талнос.

Источник силы даст три случайных существа Мага в вашу руку. Их пул больше, и тут много достаточно бесполезных или по крайней мере ситуативных угроз. Хотя есть достаточно универсальных существ, которые вы сможете сыграть во всех ситуациях.

Интересно Магическое светило: оно хорошо работает, если вы ранее сыграли Колоду Безумия.

Не пытайтесь извлечь максимум выгоды из существ с какими-то условиями, если этих условий нет в руке. Играйте в темп Мастера игры, Окультисту-призывательницу, Провидца Воржея и Элементалей фейерверков. Чаще всего на максимум реализовать их вы не сможете.

Все существа Мага

Случайных пятых дропов в игре много — 65 штук. Их призывает Апекситовый заряд своим особым эффектом. Большинство угроз обладают высокими характеристиками и даже полезными

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 117 / 133

эффектами, а слабых существ не так уж много.

Как и всегда, рассчитывайте на хорошие пятые дропы в плохих ситуациях. А если все хорошо, отыгрывайте от неудачных заходов.

Что призывает Апекситовый заряд

к оглавлению

Агро и Секрет Паладины

В этом матч-апе Стрелы инволюции можно использовать не жадно: любые угрозы под баффами или с высоким показателем атаки подойдут. Заклинание ценное и сильное: полезно сгенерировать его дополнительные копии. Будет полезно и Возгорание, особенно если оппонент не расставит своих существ вокруг этого заклинания.

Не забывайте про Приговор, который особенно опасен после 5 маны Паладина или с разыгранным Всадником на крабе. Старайтесь держать в руке ответ на мелкие угрозы Паладина, если играете вторым номером.

При встрече с Секрет Паладином играйте вокруг трех секретов: О мой Йогг!, Отмщение и Скачущий спаситель. У Паладинов есть и другие секреты, но они не так опасны. О мой Йогг! обыграть сложнее всего. Держите в руке Монетку, а если ее нет, Археоведение или другое слабое и дешевое заклинание. Маг вынужден играть Монетку сразу же, как только увидит секрет, потому что он каждый ход использует заклинания. Но если вы сыграли ранее Источник силы, можно выставить существ и проверить неизвестный секрет — он может быть и Отмщением, и Скачущим спасителем. Если ситуация тяжелая, рискуйте и не играйте Монетку сразу же после секрета в надежде, что это не О мой Йогг!. Скачущего спасителя обыграть проще. Три заклинания за ход Маг играет не так уж часто. Если ожидаете Отмщение, задумайтесь о том, чтобы не убивать отдельную мелкую угрозу: секрет сделает стол Паладина только сильнее.

Спелл Маг

Зеркальный матч-ап — во многом поединок удачи. Кому зайдут лучше карты со старта, кто найдет больше добора, кто сгенерирует лучших существ и заклинания, тот и победит.

Пусть оба Мага могут играть агрессивно, чаще всего вы будете бороться за ресурсы в руке — проиграет тот, у кого первого закончатся хорошие карты для борьбы за стол.

Если вам пришла такая рука, с которой не сгенерировать достаточно угроз на столе, попробуйте сыграть сверхагрессивно и атакуйте противника заклинаниями и силой героя. Может быть, вы успеете продавить оппонента только взрывным уроном. Этот подход рискован, если противник сыграл один Колдовской поток и Колоду Безумия — так у него будет доступ к нескольким Манускриптам надежды.

Если у врага мало здоровья, постарайтесь не активировать Ледяную преграду. Часто вы сможете победить без атак существ, а только взрывным уроном со стола. Хотя и не во всех ситуациях.

С Метания колец ищите Антимагию и Портал ветра Пустоты.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 118 / 133

Контроль Чернокнижник

Агрессия и взрывной урон — это то, как вы должны переиграть оппонента. Действуйте темпово и старайтесь наступать до того, как оппонент наберет 7-9 маны. Если вы будете играть агрессивно, Чернокнижник не сможет постоянно использовать силу героя, а это уже хорошая предпосылка для победы.

Если он сыграет Лорда Джараксуса, не боритесь с 6/6 Инфералами — замораживайте их или игнорируйте, пока здоровье позволяет.

Партию можно и затянуть, если вы сыграете Колоду Безумия. Но вы все равно должны действовать первым номером, потому что в долгосрочной перспективе Контроль Лока не переиграть.

Манускрипт Паладин

Неплохо играет со Спелл Магом. Паладин может и давить со стола, и восстанавливать здоровье. Он без особых проблем чистит стол от многочисленных угроз Джайны.

Чтобы переиграть Паладина, нужно правильно сыграть Стрелы инволюции, а также в целом набрать достаточно высокий темп. Стрелы инволюции помогают в борьбе со многими угрозами Утера: и Теланом Фордрингом, и 8/8 провокацией с Манускрипта надежды, и существ под разными бафами. Соблазнительно использовать Стрелы инволюции для ответа на мелкую угрозу под баффом Манускрипта мудрости. Но часто лучше этого не делать, потому что выгоды это принесет недостаточно.

Чаще всего Манускрипт Паладины играют секреты. Много проблем доставит О мой Йогг!. Старайтесь приберечь для него Монетку. Правила игры вокруг секретов такие же, как и в случае с Секрет Паладином — об этом речь шла выше.

Раш Воин

У оппонента мало взрывного урона, а все угрозы на столе можно без особых проблем чистить заклинаниями и замедлять. Не рассчитывайте на то, что ваши угрозы переживут ход противника. Чаще всего Маг не ставит на свою половину ничего, потому что Воин в любом случае зачистит стол угрозой с натиском. А часто розыгрыш существ даже плох для Мага, потому что Воин реализует эффекты Властителя Рунтака или Щита доблести.

Многое в матч-апе сделают Стрелы инволюции, а еще Конус холода. Из существ с Спд в приоритете Пленный феникс.

Старайтесь подготовить летальный урон заклинаниями до 8-9 ходов Воина. К этому моменту он сыграет Хулигана и Алекстразу Хранительницу Жизни — оба существа доставят Магу серьезные угрозы.

Миракл Разбойник с Заставами и без

Важная угроза для зачистки — Связной, но его убрать со стола достаточно просто. Обычно в ход со Связным на столе появится много других угроз: держите Волну огня для этого случая.

И Маг, и Разбойник играют в своих стилях в этом матч-апе, и часто не так активно

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 119 / 133

взаимодействуют друг с другом. Вы можете продавить оппонента только взрывным уроном, то же может и Разбойник с хорошим заходом или с хорошим исполнением.

В поединке не так много универсальных советов, потому что многое зависит от того, как играет Разбойник и какие карты пришли к нему в руку. Маг же может выступать не только агрессором: с Колодой Безумия вполне можно "затерпеть" и переиграть оппонента по выгоде. Но в этом случае понадобятся какие-то исцеляющие эффекты.

АГРО КОЛОДЫ

Матч-ап с агро колодами не такой простой, потому что Маг хочет играть первым номером, а это делать сложно против сверхагрессивных противников.

Если вы играете позади, затягивайте партию всеми силами и рассчитывайте на то, что переиграете оппонента по выгоде. Родного исцеления у Мага нет, а Ледяной преграды часто не хватает. Поэтому вы не можете позволить себе получение большого количества урона со стола.

Маг побеждает, если у него получается захватить стол и после этого быстро продавить оппонента со стола. Другой вариант — рандомные карты с Колоды Безумия и других источников, хотя после нерфов это достаточно медленное условие победы.

До скорых встреч!

к оглавлению

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

ID: 1923

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/stepi-mordresh-mage>

Дата: 01.04.2021

Тип: Гайды

Категория: Закаленные степями

Описание

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

Кратко

Подробно изучаем разнообразные версии Мордреш Мага с силой героя — нового многообещающего архетипа Закаленных Степями. Топовые сборки первых дней, детальный разбор всех аспектов геймплея.

Текст

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

Мордреш Маг показывает хорошие результаты в первые дни Закаленных Степями. Им часто играют, у него положительный процент побед, несмотря на сырые сборки и неопытность игроков. Архетип, безусловно, будет развиваться в будущем. Пока что декбилдеры далеки от

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 120 / 133

того, чтобы назвать оптимальный набор из 30 карт для Мордреш Мага. Вариантов сборок очень много, и это даже без учета еще формирующейся меты.

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

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

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замены
- Максимально бюджетная версия (3720 пыли)
- Муллиган
- Стратегия игры
- Синергии силы героя и Мордреша
- Особенности геймплея за разные сборки
- Общие полезные советы по игре
- Матч-апы

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

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

Мордреш Маг с Заставами от Архvoid

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

Идея колоды в небольшом количестве заклинаний. Так Звездная провидица достанет из колоды или важный Дикая огонь, или Зелье иллюзий для мощных комбинаций в мид- и лейтгейме.

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

Самая спорная карта в сборке — Властитель Рунтак. Вместо него можно взять вторую копию Ядовитого скорпида, Кислотного слизняка или другое существо.

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 121 / 133

Мордреш Спд Маг от wing_eria

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

Маги со взрывным уроном играют достаточно агрессивно и могут закончить партию к 10 ходу. Такой подход особенно эффективен в матч-апе с Контроль Чернокнижниками и другими Магами. Но сложнее становятся поединки с Паладинами.

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

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

Мордреш Спд Маг с Йогг-Сароном от DmoneyGames

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

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

Мордреш Секрет Фриз Маг с К'Туном от shipohs

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

Мордреш Берн Маг

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

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

[к оглавлению](#)

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

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 122 / 133

Код основы колоды:

Даже среди основных карт есть одна, от которой при необходимости можно избавиться. Это Воровка палочек — этот первый дроп сильный, но не необходимый для архетипа. То же справедливо и для Джандис Баровой, и для Вардена Луча Рассвета. Легендарки сильны сами по себе, но ни с чем не синергируют. В теории Маг может обойтись без них, хотя исключают их только бюджетные версии. Если легендарки есть в коллекции, берите их обязательно.

Далее о том, чем дополняют основу колоды.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Сила Спд набора не только в доборе, но и в реализации взрывного урона. Огненный шар и

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 123 / 133

Руническая сфера — сильные заклинания сами по себе, а с бонусным уроном становятся еще лучше.

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

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

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

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

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

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

[к оглавлению](#)

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

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

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

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

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

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 124 / 133

видеть в своей руке в большинстве ситуаций.

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

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

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

Максимально бюджетный Мордреш Маг

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

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

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

Колода станет намного лучше, если вы добавите Джандис Барову и Варден Луч Рассвета.

[к оглавлению](#)

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

Всегда оставляйте Дикий огонь. Две копии нужны только против медленных оппонентов или с Монеткой и хорошей рукой.

Всегда оставляйте Звездную провидицу в любых количествах.

Всегда оставляйте Джандис Барову. Карта слишком сильна, чтобы игнорировать ее на муллигане.

Телан Фордринг нужен со старта с Монеткой или с хорошей рукой. В медленных матч-апах можно оставлять его всегда.

Дальняя застава и Застава Мор'шан — топовые карты для муллигана, если они есть в вашей сборке. Оставляйте их всегда и в любых количествах.

Звездочет Солариан — неплохая карта на муллигане. Оставляйте всегда с Монеткой или с хорошей рукой.

Неосторожный ученик нужен всегда с Диким огнем или с Монеткой. Можно оставлять и без них

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 125 / 133

в агрессивных матч-апах. Две копии обычно не нужны.

Варден Луч Рассвета — оставляйте с Монеткой и хорошей рукой в темповых матч-апах.

Воспламенитель — в темповых матч-апах оставляйте всегда. С Монеткой можно оставить и две копии.

Стрелы инволюции — оставляйте против Паладина и Охотника

В комбинации можно оставить Зубрежку и источник урона от заклинаний, если вы играете сборкой с Спд синергиями

С хорошей рукой и Монеткой можно оставить Воровку палочек

Интеллект чародея хорош в стартовой руке всегда, но только в одном экземпляре

Освежающую ключевую воду можно оставить с хорошей рукой и Монеткой

Остальные карты на муллигане оставляют редко.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

к оглавлению

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 126 / 133

Синергии силы героя и Мордреша

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 127 / 133

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

[к оглавлению](#)

Особенности геймплея за разные сборки

- Сборки с Заставами и минимумом заклинаний

Колода Мордреш Маг с Заставами от Arxvoid

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

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

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

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

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

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

- Сборки с Спд

Колоды Мордреш Спд Маг от wing_eria и DmoneyGames

Колода Мордреш Спд Маг от wing_eria

Мордреш Спд Маг с Йогг-Сароном от DmoneyGames

Сборки с синергиями Спд обращаются к баффам урона от заклинаний и комбинаций с ними. Важнее всех Зубрежка — топовый источник перебора колоды, доступный Магу. Часто в сборки

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 128 / 133

берут и Интеллект чародея, и Освежающую ключевую воду для дополнительного добора.

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

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

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

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

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

- Сборки со взрывным уроном

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

Мордреш Берн Маг

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

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

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

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

- Сборки с К'Туном

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 129 / 133

Колода Мордреш Секрет Фриз Маг с К'Туном от shipohs

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

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

[к оглавлению](#)

Общие полезные советы по игре

Не наводите курсором на Мордреша Огненного Глаза постоянно после розыгрыша силы героя. Так оппонент поймет, что эта легендарка есть в руке. Это не станет сюрпризом, если на вашей половине умер Телан Фордринг. Но во всех остальных случаях наличие ключевой легендарки за 10 маны лучше скрыть. Старайтесь запоминать, сколько урона осталось нанести до активации боевого клича. Или по крайней мере наводите курсором на легендарку быстро и не в самое очевидное время.

Телан Фордринг нужен в сборке для стабильного добора Мордреш Огненного Глаза. В мете мало способов остановить его предсмертный хрип — это хорошие новости для Мага. Но часто Мордреш уже есть в руке, тогда Телан Фордринг доберет следующее по стоимости существо — оно тоже будет сильным. Тут все зависит от сборки: часто это Джандис Барова, Алекстраза Хранительница Жизни или Каргал Боевой Шрам. Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы точно знать, что даст Телан Фордринг.

Если вы используете силу героя или Неосторожного ученика в божественный щит, она не нанесет урон, а значит и не продвинет прогресс активации боевого клича Мордреша Огненного Глаза.

Варден Луч Рассвета используется всеми сборками Мордреш Мага, пусть там нет других эффектов заморозки. Почти никогда легендарка не нужна для нанесения урона, полезен ее эффект Кольца льда. Лучший ход для розыгрыша Вардена Луча Рассвета — 9 маны. Вы замедлите противника и подготовите ход с Мордрешем Огненным Глазом, который зачистит всё игровое поле.

Но Варден Луч Рассвета используется и в другие ходы, если это необходимо. Перевернуть игровую ситуацию можно и другими AoE способностями: Волной огня, Неосторожным учеником. А можно вовсе отказаться от контроля стола и перейти в агрессию взрывным уроном.

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

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

В коллекции Мага осталось не так много источников взрывного урона, но полезные заклинания для зачистки стола остались. В первую очередь обращайтесь внимание на карты, которые и так берут Мордреш Маги в колоду: Стрелы инволюции, добор, Дикий огонь, Зелье

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 130 / 133

иллюзии. Могут быть полезны замораживающие эффекты: Конус холода, Шквал, Трескучий мороз.

Археоведение открывает доступ к случайным существам с уроном от заклинаний. Как и всегда, Маг раскапывает или своих существ, или нейтральных. Список существ с Спд уменьшился: их осталось только 8. Все существа могут быть полезны. Чаще всего раскапывают Партнера для экспериментов, Звездочета Солариан, Мага крови Талноса. Может быть интересен Пленный феникс, но если в руке есть хорошие синергии с ним: Зубрежка или взрывной урон, а лучше и то, и другое.

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

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

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

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

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

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

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

[к оглавлению](#)

Контроль Чернокнижник

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

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 131 / 133

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

Спелл Маг

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

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

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

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

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

Секрет Паладин

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

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

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

Отмщение — сильный секрет, но его можно "законтрить" Стрелами инволюции.

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

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

Зеркальный матч-ап

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 132 / 133

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

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

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

Миракл Разбойник с Заставами и без

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

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

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

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

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

Манускрипт Паладин

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

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

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-114

old.kolodahearthstone.ru · страница 133 / 133

можете дать бой.

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

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

До скорых встреч!

[к оглавлению](#)