

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 116

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

Сгенерировано: 13.06.2026 07:35

Количество материалов: 9

===== **(Обновлено) Квест Охотник на демонов Скверны - популярнейший выбор про-игроков**

Большой гайд по архетипу

ID: 2074

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/alterak-otk-dh>

Дата: 31.03.2022

Тип: Гаиды

Категория: Разделенные Альтераком

Описание

(Обновлено) Квест Охотник на демонов Скверны - популярнейший выбор про-игроков. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно разбираем Охотника на демонов Скверны - отличный анти-комбо архетип, который часто побеждает и агро, но славится своим сложным геймплеем. Узнайте, как играть колодой в конце года Грифона.

Текст

Гайд посвящен Квест Охотнику на демонов Скверны, актуальному в конце года Грифона перед ротацией. В начале дополнения была популярна ОТК сборка на Скверне без Последней битвы, которой и был посвящен гайд. Однако впоследствии начался первый сезон Hearthstone Grandmasters, на котором про-игроки показали, в чем сила квестлайна и насколько эффективна такая сборка.

Выход мини-набора Логово Ониксии оказал существенное влияние на архетип, причем как напрямую, так и косвенно. Во-первых, некоторые сборки Квест Охотника на демонов обратились к Казакусану как одному из условий победы. Эксперименты со сборками привели к большому многообразию Квест ДХ, хоть и многие из них действительно заметны были только на про-сцене. Во-вторых, эволюционировал Рамп Друид эволюционировал, и большинство его сборок переметнулись к Казакусану. Дело в том, что матч-ап и раньше был не самым приятным для Иллидина, а сборка с Казакусаном и вовсе слишком быстро развивает свой геймплей, а Охотник на демонов за ним не успевает.

Тем не менее, если исключить из картины Рамп Друида, Квест ДХ способен побеждать практически любых противников в мете при должном геймплее. Благодаря множеству зачисток и исцеления он справляется с агро колодами, а Планирование полностью рушит геймплей комбо и даже контроль колод.

Не за горами ротация, и архетип потеряет сразу несколько ключевых карт. В Вольный отправятся и все манипуляции с Планированием, и Одноразовые акробаты, которые открыли вместе с картой героя ОТК-комбинацию в последнем дополнении. Серьезное влияние на него окажут и любые изменения в Основном наборе.

Гайд расскажет как играть классическим Квест Охотником на демонов Скверны, выделит основные карты колоды и расскажет об альтернативных решениях для сборок. Мы подробно разберем муллиган архетипа, его план на игру, манипуляции с квестлайном, суть ОТК-комбинации и самые популярные матч-апы.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 116

Гайд был обновлен 31 марта 2022 года. Далее полный список изменений:

- Герой гайда поменял свою специализацию с обычного ДХ Скверны на Квест ДХ Скверны
- Переработано вступление
- Изменены все колоды архетипа
- Переработаны разделы "Как собрать колоду", "Что искать в стартовую руку" и "Стратегия игры"
- В "Стратегию игры" добавлен раздел с описанием геймплея квестлайна
- Полностью изменена подборка типовых матч-апов

Разделы гайда:

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замены дорогих карт
- Бюджетный ДХ
- Выбор карт в начале игры
- Основы муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Грамотный прогресс квестлайна и Планирование
- Как работает ОТК комбинация
- Контроль стола
- Источники исцеления
- Как правильно играть Иллидариведение
- Матч-апы

Классический Квест Охотник на демонов Скверны с гадюкой

Сборка, которую можно назвать классической в Альтераке, состоит из 29 ключевых карт и всего лишь одной технической - Коррозионной гадюки. Здесь можно выделить набор Скверны для Джейса Темного Ткача, набор перебора для Последней битвы, Магтеридона как самостоятельную угрозу и зачистку одиночных опасных целей и ОТК-комбинацию через Одноразовых акробатов.

Особняком стоит Куртрус Убийца Демонов из Альтерака - одна из сильнейших карт класса в целом, которая потрясающе показывает себя в любых архетипах и точно продолжит жить в мете после ротации. Для уже существовавшего ранее Охотника на демонов Скверны герой стал важнейшей картой, которая часто превосходит по важности даже Джейса Темного Ткача. И наличие или отсутствие ОТК в колоде никак не влияет на важность Куртруса.

Коррозионная гадюка в сборке в первую очередь предназначена против Озаренной Кариэль Паладина - ее используют и Бафф, и Манускрипт архетипы. При желании вы можете заменить ее на Печать стремительности.

Казакусан Квест Охотник на демонов Скверны

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 116

После выхода Логова Ониксии многие классы старались найти способ сыграть Казакусана, хотя получилось это далеко не у всех. И первые сборки Охотника на демонов с легендарным драконом были довольно экспериментальными.

Только через некоторое время игроки обратили внимание на то, что если убрать из привычной сборки ДХ Скверны ОТК-комбинацию, колода все равно будет прекрасно функционировать. И как раз вместо комбинации там появился Казакусан. А за счет быстрого перебора, особенно после выполнения Последней битвы, Иллидану не составляет труда выставить активного Казакусана и добрать сразу же удешевленные сокровища в руку.

План сработал и сборкой можно побеждать. Некоторые игроки считают ее даже сильнее классической версии, т.к. Казакусан позволяет побеждать Рамп Друида - сложнейший матч-ап для классической версии. Вы можете более вольно использовать ваши ремувалы и набор Скверны для борьбы за стол и зачисток. Даже если Джейс уйдет в контроль стола, Казакусан всегда способен в одиночку принести вам победу позднее.

Однако у нее все же есть несколько минусов. Во-первых, Казакусан - это значительно более медленный план на игру в отличие от Одноразовых акробатов. Во-вторых, карту редко когда можно выставить как самостоятельное существо 8/8 без эффекта и победить им, а в остальных случаях он просто забьет вам руку.

В то же время Одноразовые акробаты - это отличный ремувал, который позволяет справиться с одиночными большими целями, если у вас нет доступа к эффекту Магтеридона, а также это способ перехватить стол в агро встречах. И даже Снайпер огня Скверны - это неплохой ранний дроп в некоторых матч-апах.

В сборке не используется Коррозионная гадюка, т.к. она не играет ключевой роли в колоде, но при этом может помешать вовремя активировать Казакусана в лейтгейме.

Казакусан Квест Охотник на демонов с Воргеном-часовым

Эта колода уже совсем отходит от оригинального концепта ДХ Скверны и по сути является другим архетипом, но она тесно связана с предыдущей сборкой ключевыми картами - Последней битвой и Казакусаном.

За счет новой карты из Логова Ониксии, Воргена-часового, и множества мелких карт такая версия очень и очень быстро выполняет квестлайн и получает доступ к активному Казакусану. Дешевые дропы также помогают ей бороться за стол в агро матч-апах.

Минус этой колоды в том, что сама по себе она не представляет из себя никакой угрозы. Поэтому в ряде матч-апов, где оппонент постоянно оказывает на вас много давления, если ваш Казакусан немного задержится, то ремувалы быстро закончатся, и вы не сможете оказать никакого контр-давления. Кроме того, здесь нет существенного исцеления через Альдрахийские клинки.

Вандар Казакусан ДХ от Jambre

Очень свежая экспериментальная сборка от Jambre, которой он достиг 53 места в Легенде в конце марта. Это тоже Казакусан Квест ДХ, похожий на предыдущую сборку, однако план на игру у него слегка другой.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 116

Фишка колоды - это Вандар Грозовая Вершина, который будет активен всегда, когда вы добываете его в момент выполнения 1-й или 2-й стадии квестлайна, либо с помощью Печати стремительности. Он в свою очередь удешевляет всех остальных существ, в первую очередь из которых важны Ожесточенные громилы. Да, колода возвращается к истокам сборок с квестлайном, где эти огромные демоны сразу по нескольку штук выходили на стол. Сложность такого плана на игру - очень плохие матч-апы с темповыми противниками.

Здесь есть и третье условие победы, помимо громил и Казакусана. За него отвечают Гильдейские торговцы, которыми под удешевлениями в конце партии можно легко нанести летальный урон через Обстрел Скверны.

Поскольку у сборки много планов на победу, играть ей будет сложнее всего. Вы должны четко понимать, какой из них вы ставите в приоритет еще в момент перебора колоды и траты карт, которые приходят в руку. Нельзя сказать, что предыдущие сборки Квест ДХ значительно легче, но эта выделяется особенно, и мало у кого получится показывать на ней положительные результаты.

- к оглавлению

После массового перехода сборок от обычной Скверны к Последней битве, в колоде стало максимально тесно. Теперь тут совсем нет никакой вариативности в картах, если не углубляться в альтернативных финишеров.

В базе колоды сейчас обязательно лежит Последняя битва и инструменты добора к ней. Также в любой сборке всегда присутствует Куртрус Убийца Демонов, как минимум в качестве самостоятельного ремувала и источника урона.

Код основы колоды:

В первую очередь выделим двух основных финишеров самых популярных сборок ДХ Скверны, которых ставят в пару к Джейсу Темному Ткачу:

Снайпер огня Скверны и Одноразовые акробаты - пара карт, которая позволяет Куртрису Убийце Демонов дополнительно использовать силу героя столько раз, сколько возможно атаковать призванными иллидари-токенами, причем бесплатно. За счет этого Охотник на демонов может моментально нанести огромное количество урона, при этом одновременно прорываясь через провокации.

Казакусан - спасительная кнопка, когда удешевленная Последней битвой колода заканчивается, а урона от заклинаний Скверны для победы не хватило. В подавляющем большинстве ситуаций приносит победу различными комбинациями сокровищ, если Охотник на демонов доживает до этого времени.

Другие решения и технические карты:

Печать стремительности - отличный способ сохранить ману на старте партии, а также возможность быстрее найти все ключевые карты. Очень часто используется в сборках с Казакусаном, поскольку они стараются не брать лишних существ.

Иссушение хаоса - дополнительный ремувал в сборку, который поможет в агро матч-апах. Можно рассмотреть его, если вы часто умираете от агрессивных оппонентов. Также вместо Иссушения хаоса можно взять Пронзающий взгляд, хотя это решение встречается еще реже.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 116

Коррозионная гадюка – техническая карта, которая в одиночку серьезно улучшает матч-ап с Паладином, и при необходимости ее всегда можно обменять.

Гильдийский торговец - дополнительный источник силы магии для заклинаний Скверны в пару к Талантливому чародею. Хороша за счет возможности обмена, а значит помощью в выполнении Последней битвы, однако слабее чародея из-за своей стоимости.

[к оглавлению](#)

Максимально бюджетная версия

Охотник на демонов Скверны – далеко не дешевая колода, и если у вас не хватает на нее пыли, то в первую очередь обратите внимание на то, что уже 12 апреля произойдет ротация Стандарта, и поменяется не только мета и актуальность сборок, но и состав карт класса в Стандарте. Часть из них уйдет в ротацию.

Если у вас ограниченная коллекция, но вы все же хотите поиграть ДХ Скверны, попробуйте версию без Последней битвы. Она обойдется вам намного дешевле, да и геймплей у нее значительно проще.

В такой колоде можно использовать Пожирателей Скверны вместо Призрачного зрения, если они у вас есть, конечно же. Крафтить на данный момент их точно не стоит.

[к оглавлению](#)

Основы муллигана

Наличие Последней битвы в колоде всегда усложняет муллиган Охотника на демонов, поскольку вам необходимо подумать не только о том, какие карты вам могут понадобиться на старте в данном противостоянии, но и о тех, что должны начать выполнять квестлайн на 3-4 ходу. Часто важно и их расположение в руке.

Отдельно хочется отметить Планирование, в котором игроки часто видят спасение всей своей жизни, однако часто карта вообще не нужна в отдельно взятом матч-апе, и уже тем более на муллигане.

Последняя битва всегда остается в руке.

Иллидариведение стоит оставлять всегда, поскольку карта не только сохраняет раннюю ману на будущие ходы, но и позволяет найти больше копий Призрачного зрения или точечные ремувалы, если необходимо.

Печать стремительности - несмотря на кажущуюся полезность этой карты на старте, оставляют ее далеко не всегда. ДХ Скверны - это не колода на громилах, и найти гарантированный добор к Печати получится не всегда. Простое же истоньшение колоды обычно не стоит траты времени на старте. Оставляйте Печать стремительности в том случае, если она гарантированно поможет вам выполнить первую стадию квестлайна.

Призрачное зрение - важная карта на старте, которую нужно заполучить в крайнюю левую позицию к 3-му ходу. Если сделать гарантированно этого не получится и вы сбрасываете что-то слева от заклинания, то сбрасывайте и Призрачное зрение.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 116

Планирование - самостоятельная возможность выполнить квестлайн и одновременно с тем разрушительная сила против ряда противников. Обычно оставляется в руке по тем же правилам, что и Призрачное зрение, но только в тех матч-апах, где оппонент будет копить какую-то выгоду в руке (Мозаки Маг, Разбойник на оружии, Хэндлок, ОТК Лок, Миракл Жрец, Контроль Воин и т.п.). Никогда не оставляется в агро матч-апах.

Удар Хаоса - приемлемый вариант на старте, если вы знаете, что против вас играет медленный противник, который ничего не поставит на стол. В темповых матч-апах карту не оставляют из-за Трогга Железного рудника. Удар Хаоса также открывает альтернативную кривую для старта без Монетки.

Обжигающий жар и Обстрел Скверны пригодятся против раннего спама стола. Всегда оставляйте против колод, которые играют Трогга Железного рудника.

Альдрахийские клинки можно оставить против колоды с Троггом Железного рудника, но ремувалы справятся с ним лучше. Опасный вариант для муллигана, т.к. большое исцеление от клинков позднее будет значительно полезнее.

Куртрус Убийца Демонов уже далеко не всегда остается на старте в руке, как это было раньше с колодой без Последней битвы. Выполнение квестлайна - теперь главный приоритет, а агро колоды потребуют от вас быстрого поиска зачисток в первые ходы. Герой потрясающе показывает себя в любом матч-апе, но если у вас нет выживаемости против агро противника, либо если вы уже оставляете Планирование в руке слева, то Куртрус Убийца Демонов на старте вам ни к чему. Более актуален с Монеткой.

Снайпера огня Скверны оставляют в темповых матч-апах как ответ на раннего Трогга Железного рудника или другую агрессию.

Карты на обмен можно оставлять в такой руке, которая гарантирует выполнение первой стадии квестлайна с их помощью. Также их можно оставлять на позиции перед картой с изгоем слева, чтобы передвинуть ее в активное состояние. В целом же на старте они не нужны никогда.

Муллиган против каждого класса

При составлении муллигана использовалась усредненная статистика популярности архетипов со всех рангов рейтинговой игры.

Охотник на демонов: Последняя битва, Иллидариведение, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение, Планирование. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Воин: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Удар Хаоса, Планирование, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности, Магтеридон.

Паладин: Последняя битва, Иллидариведение, Снайпер огня Скверны, Обстрел Скверны. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Куртрус Убийца Демонов.

Охотник: Последняя битва, Иллидариведение, Обжигающий жар, Обстрел Скверны, Альдрахийские клинки. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой:

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 116

Куртрус Убийца Демонов.

Друид: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение, Планирование. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Разбойник: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Снайпер огня Скверны, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение, Планирование. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Шаман: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Удар Хаоса, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Маг: Последняя битва, Иллидариведение, Обстрел Скверны, Удар Хаоса, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Жрец: Последняя битва, Иллидариведение, Удар Хаоса, Планирование, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности.

Чернокнижник: Последняя битва, Иллидариведение, Удар Хаоса, Планирование, Куртрус Убийца Демонов. С гарантированным изгоем: Призрачное зрение. С хорошей рукой: Печать стремительности, Магтеридон.

[к оглавлению](#)

Основа геймплея

Охотник на демонов Скверны - это гибрид контрольных и берн архетипов, способный как быстро уничтожить оппонента, так и надолго затянуть партию. Если искать ему аналоги из прошлого, то ближайшими будут Фриз Маг или Разакус Жрец.

Основная задача ДХ Скверны заключается в переборе колоды, реализации небольших порций урона различными картами по ходу партии и полное сдерживание стола противника с помощью ремувалов. Как только игра доходит до поздней игры, у Охотника на демонов появляются два способа реализовать огромный взрывной урон в один ход.

Неотъемлемой частью геймплея ДХ Скверны под конец года Грифона стал квестлайн класса из Сплоченных Штормградом. Поскольку перебор колоды - естественная потребность архетипа, Последняя битва легко вписывается в него. Активный квестлайн позволяет выгодно удешевлять полученные в руку карты, а финальная награда - Куртрус - дает постоянное удешевление всех карт в конце партии. Благодаря этому колода быстро перебирает остаток колоды и реализует весь свой потенциал.

Куртрус Убийца Демонов стал ключевой картой класса и имеет высочайший винрейт среди всех карт. Куртрус выполняет сразу 3 функции:

- Создание темповых существ с натиском на столе в момент розыгрыша.
- Постоянный источник большого количества урона от силы героя.
- Потенциальная возможность реализовать комбинацию для нанесения огромного числа урона в

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 116

один ход с помощью Снайпера огня Скверны и Одноразовых акробатов.

Каждый раз, когда ваш герой атакует до выхода Куртруса, боевой клич последнего улучшается: растет атака призываемых сквернокрылов. Следовательно, крайне желательно не пропускать ходы и всегда атаковать героем – либо с помощью силы героя, либо с помощью баффов атаки. Постоянно активировать атаку героя поможет одна из копий Снайпера огня Скверны, если она рано зашла в руку.

Чем раньше вы разыграете карту героя, тем лучше. После его выхода над противником нависает таймер конца партии, поскольку вы каждый ход начинаете производить значительный урон силой героя, а ему приходится не только убивать любых ваших существ, но и постоянно опасаться вашей комбинации с силой героя.

Второй ключевой финишер колоды, Джейс Темный Ткач, завязан на заклинаниях Скверны. В Скверне Охотника на демонов есть 2 типа заклинаний – на атаку героя и ремувалы – и оба используются здесь. По ходу партии вы будете насыщать Джейса разыгранными заклинаниями, которые он повторит в полном объеме в лейтгейме.

Суммарно Джейс может произвести 20 ед. урона, повторив по 2 копии Гнева, Удара Хаоса и Обстрела Скверны. Однако некоторые баффы можно применить сразу перед Джейсом, особенно если удалось удешевить их Черепом Гул'дана, и тогда урон может перерасти даже за 30 ед. Обстрел Скверны также улучшается уроном от заклинаний (стандартная комбинация в матч-апах, где не нужны ремувалы), однако если вы хотите сыграть Талантливого чародея перед Джейсом, учтите, что бафф сработает только на первое заклинание на любой урон, которое повторит легендарка, и это не всегда будет Обстрел.

С выходом Логова Ониксии ДХ Скверны обратился к альтернативному условию победы – вместо ОТК комбинации с Одноразовыми акробатами иногда класс стал играть Казакусана. Несмотря на то, что Казакусан активируется только при отсутствии недраконов в колоде, Охотник на демонов настолько быстро перебирает свои карты, что ему не составляет никакого труда достать всех существ и выставить Казакусана, не затягивая партию на очень долго, как это делает, к примеру, Контроль Воин.

Конечно, у каждого условия победы есть свои плюсы и минусы. ОТК комбинация хороша тем, что может намного раньше убить противника, причем часто тогда, когда тот совершенно этого не ожидает. Кроме того, не во всех партиях нужна ОТК комбинация, и тогда ее части можно использовать для раннего присутствия на столе и зачисток – существо 8/8 за 8 маны без эффекта в свою очередь сделает немного. Минус же комбинации в том, что порог урона для нее ограничен, а значит пробиться через массу брони она никак не может. Кроме того, для нее обязательно нужно наличие существ противника на столе, но далеко не все архетипы вообще играют их.

Казакусан же предоставляет огромное количество мощнейших ресурсов, которые можно получить за бесценок благодаря выполненной Последней битве. Такое условие победы намного надежнее, но в то же время медленнее. При этом колода лишается одной потенциальной очень гибкой зачистки в виде Одноразовых акробатов. Чем агрессивнее мета, в которой вы играете, тем менее ценен Казакусан.

к оглавлению

Грамотный прогресс квестлайна и Планирование

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 116

Стартовая кривая Квест Охотника на демонов Скверны тесно связана с выполнением Последней битвы. Дело в том, что первая стадия требует от вас добора 4 карт или технически 3, поскольку 1 карту вы получаете в виде топдека. Поскольку самая выгодная стоимость добора (мана к картам) - это 1 к 1, выполнить первую стадию можно либо на 2-м ходу с Монеткой, либо на 3-м ходу.

Это ставит игрока перед вопросом - а что же делать на 2-м ходу? И ответов на этот вопрос может быть несколько.

Первый вариант (самый частый) - качаем эффект Куртруса Убийцы Демонов

Дабы ваша карта героя призвала пару действительно сильных существ, нужно постоянно пользоваться атакой героя. И задержка на 2-м ходу, о которой шла речь, идеально подходит для того, чтобы этим заняться. Прожимайте силу героя на 1-м ходу, а на 2-м делайте тоже самое и добавляйте к ней Последнюю битву. И уже с третьего хода пытайтесь выполнить первую стадию квестлайна. Так вы с самого начала дважды усилите Куртруса.

Если противник играет агро колодой, ваша главная задача - это контроль стола. Следовательно, если на столе появится Трогг Железного рудника, снова разыграть квестлайн на 2-м ходу в этом случае уже не получится. Если такое случилось, не нужно впадать в панику. Постарайтесь избавиться от Трогга тем или иным способом, а квест играйте уже на третий ход. Если же избавиться от надоедливого существа не удастся, тогда придется временно забыть о квестлайне и просто начать перебирать колоду, чтобы как можно быстрее найти Обжигающий жар.

Второй вариант - против меня точно агро колода

Если вы уверены или знаете, что играете с агро колодой, тогда лучше разыграть Последнюю битву сразу же. Так вы меньше рискуете наткнуться на все того же Трогга Железного рудника или Неофитку культа, которые вообще не позволят вам разыграть квест. Если же он будет активен - это всегда возможность получить удешевление к картам, а следовательно, больше шансов вовремя найти зачистку.

Третий вариант - лучший друг Монетка

Монетка позволяет вам получить 3 маны на 2-м ходу, а значит и потенциальную возможность выполнить первую стадию квестлайна. Во-первых, это можно сделать привычным способом - через Призрачное зрение и Двойной прыжок или карту на обмен. Во-вторых, это можно сделать топдеком Ненасытной жадности, у которой активируется специальная способность удешевления. И как раз таки второй случай - это причина, по которой очень многие про-игроки с Монеткой в руке почти всегда играют Последнюю битву на первом ходу. В качестве контраргументов можно выделить два:

- либо наличие героя Куртруса в руке, которого еще полезнее баффать, поскольку вы точно скоро выставите его на стол (но: подумайте, не сыграете ли вы Планирование до 6 хода);

- либо очень медленный матч-ап, где ранний прогресс квестлайна будет важнее, чем атака сквернотопырей.

После первой стадии квестлайна вас будут ждать еще 2, каждая из которых потребует добора уже 5 карт. Проще всего сделать это с помощью Планирования, однако это не всегда верно.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 116

Планирование - довольно хитрая карта, не столько своим эффектом изгоя, сколько влиянием на вашу руку и колоду в целом. Помните, что залог победы - это не только выполнение квестлайна, но и нахождение ключевых карт-угроз, с помощью которых вы собираетесь побеждать. Планирование же по сути не уменьшает колоду, а зачастую наоборот - возвращает часть карт обратно. И тогда вы играете себе во вред.

Конечно, важнейшая способность Планирования, на которую обращает внимание большинство игроков, это возможность испортить руку оппонента. Само собой, если вы можете лишить оппонента половины руки, особенно если рука удешевлена или еще как-то сманипулирована целевым добором или получением особых карт, это прекрасная возможность. Однако не стоит делать такой ход целью всего вашего геймплея. Ваша цель - это победить, а победить вы можете за счет получения ваших карт, а не лишения карт оппонента.

Из этого следует одно важное правило: если вы собираете играть Планирование, постарайтесь максимизировать соотношение добора ко всем остальным картам в вашей колоде. Что же это значит? А значит это то, что после Планирования вы хотите, чтобы у вас в колоде осталось как можно больше Призрачных зрений, Ненасытной жадности и Иллидариведения, и как можно меньше зачисток и карт на обычный урон.

Худшее, что можно сделать на Квест Охотнике на демонов - это перебрать половину колоды, собрав 9-10 карт в руке, а потом замешать все это обратно Планированием. Так вы лишаете себя львиной доли перебора, и часто вообще не можете реализовать ваш квест. И речь не о его выполнении - возможно, вы уже его и выполните - вам попросту нечем будет добирать удешевленные карты.

Следовательно, чтобы этого избежать, не занимайтесь турбо-перебором колоды с Планированием в руке, если вы остро не нуждаетесь в какой-то конкретной карте. Постарайтесь наоборот выбросить из руки все ненужное и просто сыграть Планирование. Например, в зеркальной встрече вам совершенно не нужны зачистки - выбрасывайте их на любой, даже пустой, стол, чтобы у вас не было никакой вероятности получить их тогда, когда вы будете перебирать финальную часть колоды позднее.

В итоге вы должны оказаться с наградным Куртрусом на столе и несколькими картами на добор в руке. И уже эти карты найдут вам все недостающее. И вам уже не понадобятся выброшенные зачистки, т.к. вы придете к победе.

[к оглавлению](#)

Как работает ОТК комбинация

Комбинация вокруг силы героя Куртруса Убийцы Демонов максимально проста: вы разыгрываете Снайпера огня Скверны, Одноразовых акробатов, используете силу героя и повторяете ее после атаки каждого иллидари. Если вам удастся атаковать всеми токенами сразу, за 9 маны комбинация даст вашему герою 26 атаки. Вы можете нанести и 28 урона, но для этого понадобится 1 дополнительная мана: сначала используйте силу героя и акробатов, затем атакуйте одним иллидари, ставьте на его место Снайпера огня Скверны и дальше по стандартному плану.

У комбинации есть одно существенное ограничение - противник должен играть существ, причем суммарно у них должно быть много здоровья, в идеале не менее 13. Если такой перспективы нет, Одноразовые акробаты пригодятся только в крайнем случае, когда нет других хороших ходов, в качестве самостоятельного дропа из 7 единичек.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 116

Важно понимать, что полная комбинация не всегда обязательна, и зачастую есть смысл играть ее даже с реализацией половины от максимального урона, особенно если после этого вы оставите на столе множество мелких существ, крайне опасных для оппонента. Главное – считайте, сколько вам доступно урона, заранее. С комбинацией сделать это несложно:

- общий урон комбинации
- = 2 + [здоровье существ противника – не более 13]*2.
- к оглавлению

Контроль стола

ДХ Скверны располагает достаточно обширным арсеналом ремувалов, практически идентичным ремувалам понерфленного ОТК ДХ. В своем базовом виде все они наносят не так уж и много урона по столу, но раскрывает их потенциал урон от заклинаний. Самая мощная из комбинаций на 6 ед. AoE урона – это Талантливый чародей + Обжигающий жар. И даже один из потенциальных источников урона, Обстрел Скверны, можно использовать для зачисток.

Благодаря такому изобилию инструментов контроля Охотник на демонов может использовать практически весь взрывной урон не для разменов, а по прямому назначению. Каждая крупная урона, которую вы нанесли в течение партии, открывает все больше и больше возможностей для летала вашим большим финишерам.

Контролировать стол помогают не только ремувалы, но и сам Куртрис Убийца Демонов со своими сквернокрылами, а также вторая копия Одноразовых акробатов. Ремувалы также повторит и Джейс Темный Ткач: в тяжелой ситуации можно использовать его именно для сдерживания оппонента.

- к оглавлению

Источники исцеления

Охотник на демонов Скверны не может до бесконечности сдерживать оппонента. Все-таки его главный план на игру – убить противника взрывным уроном. Следовательно, посвящать весь геймплей контролю стола категорически нельзя. Вы должны постоянно внедрять в ваши ходы атаки героем и реализовывать заклинания Скверны.

Следовательно, вам придется пропускать часть урона от вражеских существ, но вы можете позволить себе это сделать. Охотник на демонов обладает целым перечнем возможных способов исцеления, и все они достаточно мощные.

Важно то, что любой источник исцеления не только лечит героя, но и делает что-то еще: наносит урон или чистит стол. Альдрахийские клинки – сильнейшая карта в агро матч-апах. Вместе с тем изобилием баффов атаки, что есть в колоде, включая самого Куртриса, Альдрахийские клинки могут предоставить самый большой объем исцеления герою. Не стоит просто так играть их в кривую маны и сразу же начинать ломать. Часто клинки экипируют, но сохраняют всю прочность на будущие ходы, когда противник потратит свой урон и атаки по вам, а вы сможете нивелировать их разом через массивный бафф атаки.

Также исцелиться помогут Вепль Скверны и раскопки Иллидариведения вместе с уроном от заклинаний. Точно так же использовал исцеление ОТК ДХ с Ил'гинотом, но у него не было Джейса Темного Ткача, чтобы повторить весь хил. Не забывайте, что и сам Куртрис Убийца

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 116

Демонов даст вам 5 ед. брони: в агро матч-апах они могут оказаться решающими.

[к оглавлению](#)

Как правильно играть Иллидариведение

Иллидариведение в первую очередь - это основной способ найти дополнительный источник добора для выполнения очередной стадии квестлайна. Карт для добора в пуле раскопки не так уж и много, но в то же время и сам пул достаточно маленький.

Пул карт для Иллидариведения состоит всего лишь из 13 карт:

В идеале использовать Иллидариведение тогда, когда в случае неудачной раскопки у вас будет карта-изгой на другом конце руки, которая тоже будет удешевлена. Так вы не потеряете маны и темпа в выполнении квестлайна.

Иллидариведение крайне редко используется в сборках с Последней битвой, чтобы сохранить ману. Главная причина тому - Планирование. Планирование очень часто становится ключевым инструментом продвижения квестлайна, а Иллидариведение как раз таки может предоставить эту карту. Следовательно, заклинание играют тогда, когда могут сразу же разыграть раскопку. В противном случае она еще надолго застрянет в середине руки.

Однако не всегда стоит делать Планирование главной целью. Если матч-ап агрессивный или у вас уже есть Планирование, то Иллидариведение свободно используется для поиска другого добора - Гонца Кровавой Печати или Призрачного зрения. Череп Гул'дана выбирают значительно реже, обычно тогда, когда удается сразу же его разыграть. В противном случае лучше выбрать какой-то ремувал или даже существо на стол, дабы впоследствии не замешивать его в колоду.

Иллидариведение может принести вам и исцеление, и добор, и способы нарушить план оппонента, и даже AoE урон в виде Укуса натрезима. Также обратите особое внимание на Дрессировщицу мерзотней, если вы уже разыграли Куртруса Убийцу Демонов - сразу 3 существа на столе могут доставить оппоненту много проблем с вашей силой героя.

[к оглавлению](#)

- Рамп Друид

- Причина, по которой мета-отчеты не советуют сейчас играть Квест Охотником на демонов - это Рамп Друид, а именно чистый Казакусан Друид, которым так наводнен ладдер в "предновогодние" дни. Если вы играете сборкой с Одноразовыми акробатами, этот матч-ап будет для вас абсолютно бессмысленным. Друид практически всегда выставляет легендарного дракона до того, как вы успеете завершить Квест (а часто и вовсе на 5-7 ходу, когда не всегда завершена вторая стадия для ДХ). Ранний Магтеридон погибает от Чешуи Ониксии, а весь ваш урон нивелируется Звериным неистовством, Лунными амулетами и иногда Щитом Кенария (карту играют далеко не все). В этом матч-апе Охотник на демонов попросту не успевает развить свое преимущество.

- Да, вы можете существенно замедлить Друида, если вам удастся реализовать удачное Планирование, особенно если вы уже увидели разыгранный Рудник Ледяного Зуба. Однако в сухом остатке передавить Друида доступными ресурсами до безумия Казакусана все равно удается редко.

- Ситуация достаточно резко меняется, если у вас есть свой Казакусан. Да, проблемы с быстрым рампом противника, броней и ранними сокровищами все еще остаются. Поэтому ваша

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 116

задача - максимально сосредоточиться на выживаемости и выполнении квестлайна. Если вам удастся выставить наградного Куртруса, добраться до собственного Казакуса будет не так сложно. А его выход будет означать многократный скачок ваших шансов на победу.

- Среди сокровищ постарайтесь выбрать что-то, что нивелирует сокровища противника. Отыграть от Углей Рагнароса можно широким спамом стола, а на липкие вражеские сокровища лучше обзавестись хотя бы одной ультимативной зачисткой. Не забудьте, что и вам тоже нужны финишеры. Кстати, именно Квест ДХ - тот класс, который не прочь выбрать Смутную тень среди сокровищ. Удешевленный добор может очень быстро принести вам победу.

- Бист Друид

- Самый популярный агро матч-ап в ладдере на данный момент, и в то же время самый неудобный, в первую очередь из-за Рамп Друида, который путает ваш муллиган. Всегда помните о том, что перед вами может быть вовсе не Казакусан колода и что вы можете быть серьезно наказаны за очень медленную руку.

- В целом Бист Друид, как и любая другая агро колода, это положительная встреча для ДХ Скверны. Статистика, даже на высоких рангах, показывает, что матч-ап слегка склонен в пользу Бист Друид, но здесь есть несколько нюансов. Во-первых, как уже было сказано, Рамп Друид существенно мешает ДХ подобрать правильный муллиган. Во-вторых, многое зависит от наличия у Друида такой карты, как Ярость прайда. Огромный бафф здоровья часто выводит стол из-под почти всех зачисток, из-за чего Иллидан моментально погибает. Однако в остальном встреча довольно неплохая.

- Главная опасность Бист Друида - не Трогг Железного рудника. Конечно, с Троггом тоже придется разбираться как можно скорее, однако у колоды кроме Прелестного нашествия нет серьезных баффов в ранней игре, которые сделали бы из Трогга существенную угрозу. В итоге один Обжигающий жар часто выводит его из строя даже на 4-5 ходу.

- В этом матч-апе стоит обратить внимание на такую карту, как Компост. Большая ошибка игроков - это жадность в отношении ремувалов. "До Одеревенения еще один ход, значит можно подождать" - это в корне неверно. Старайтесь всегда по максимуму убирать существ противника со стола, даже если они не представляют вам большой видимой угрозы. Любой спам существ - это риск наткнуться на Компост, который в свою очередь принесет в руку Друида сразу несколько больших бесплатных зверей вместе с Оракулом Элуны. Чем меньше у противника будет шансов для реализации добора, тем менее опасные столы он будет выставлять, и такое затягивание партии приведет вас к вашим мощным инструментам - Куртрусу Убийце Демонов и Джейсу Темному Ткачу. Иногда Друиду и вовсе придется играть Компост на 2-3 существа, что очень плохо для него.

- Конечно, помните о взрывном потенциале Одеревенения. Также некоторые Друиды, помимо Ярости прайда, играют еще Силу дикой природы, а иногда и Природоведение, которое тоже может принести бафф стола или атаки героя.

- Бафф Паладин

Достаточно сложный матч-ап для Охотника на демонов, вне зависимости от вашей сборки.

Дело в том, что Бафф Паладин играет как достаточно агрессивная колода. Возможно, не такая агрессивная, как Фейс Хант или Жрец Тьмы, но давление он оказывает существенное. В этом матч-апе особенно опасен Трогг Железного рудника из-за сильных баффов с божественными щитами. Зачищайте это существо при первой же возможности. Жадничайте только тогда, когда на 100% уверены, чтобы разберетесь со всем столом через ход.

- Основная проблема этого матч-апа - это Благословение наставника. Отбиться в ранней игре у вас, может, и получится, а вот найти ответ на такой бафф - далеко не всегда.

Лучший вариант ответить на огромное существо - это Магтеридон, но если демона нет или активировать его нечем, сойдут, например, и Одноразовые акробаты (у сборки с Казакусаном такой возможности нет, поэтому этот матч-ап чуть хуже для нее). Также неплохо покажет себя либо Куртрус Убийца Демонов, если вы достаточно раз атаковали в начале партии, либо Талантливый чародей вместе с Обстрелом Скверны. Не жадничайте с зачисткой большого числа

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 116

характеристик, иначе Распорядитель полей боя быстро поставит точку в матч-апе.

- Озаренная Кариэль тоже может быть опасна, но далеко не своим "бессмертием".

Расправиться с оружием может Коррозионная гадюка, а вот силу героя отменить вы не можете. Самое опасное, что можно ожидать от такого противника - это несколько последовательных баффов Мистера Каюка в руке. Обращайте на это внимание, если партия затягивается.

- Берн Шаман

- Совсем несложный матч-ап, если противник не выставит против вас Пещеру Дикой Лапы на первый ход. Главный минус Шамана - это слабое присутствие на столе. Без Пещеры Дикой Лапы у него нет ни одного действительно мощного существа. Да, он будет выставлять всякую мелочь, но вы легко ее сможете зачистить, и это стоит делать даже героем, если в руке нет ремувалов. Одно из самых опасных существ Шамана - Страж Снегопада - практически бесполезен в этом матч-апе. Лучшее, что он может сделать - это заморозить Магтеридона. Однако если оставить Шаману много существ на столе - это всегда риск большого Стража Снегопада.

- Самую большую опасность для вас составляют элементали с заморозкой. Они одновременно не позволяют вам лечиться с помощью Альдрахийских клинков и в то же время усиливать токены Куртруса Убийцы Демонов. Именно из-за этого ранний каст карты-цели может привести к поражению. В этом случае действительно большую помощь окажут Обстрелы Скверны. В идеале дождаться выхода двух оленей и сразу убить их под баффом Талантливого чародея. Не забывайте, что когда вы меняете вашего героя, с вас спадает заморозка.

- У Берн Шамана также много взрывного урона, однако рассчитывать на него на протяжении всей партии он не может. У вас достаточно много исцеления, особенно после розыгрыша карты героя. Если же Шаман будет собирать в руке ОТК, с вашей стороны в дело идет Планирование. По началу в этом матч-апе Шаман старается отыграть от замешивания, выкладывая максимум карт из руки на стол. Однако ближе к лейтгейму, когда ему придется начать выставлять Магов-универсалов, избежать Планирования он не сможет, и лучше именно в этот момент лишиться его всех накопленных ресурсов. Конечно, если Планирование находится для вас в идеальной позиции в первой половине партии, затягивать ее не нужно - все равно отдавайте приоритет своему квестлайну. Траллу должна улыбнуться огромная удача, чтобы он снова смог восполнить руку после Планирования и найти летальный урон до того, как вы его убьете.

- Убивается же противник обычно уроном Джейса Темного Ткача. Если ситуация на столе привела к достаточно большому Стражу Снегопада, то можно реализовать и ОТК комбинацию, но чаще всего Одноразовые акробаты здесь нужны только для зачистки. Единственное, на что нужно обратить внимание - это раннее появление Бру'кана мастера стихий, которому доступно исцеление.

Жрец Тьмы

Это самый легкий из агро матч-апов, поскольку у Жреца нет ни огромного взрывного урона, ни существенных баффов стола. Все, на что вам нужно обратить внимание - это быстрая зачистка стола. У Жреца очень мало ресурсов, и его рука истощается уже к 5-6 ходу, поэтому не жадничайте вообще ничем - максимально убирайте со стола существ, чтобы не стать жертвой Зараженного служителя.

Как и в других агро колодах, опасным здесь является Трогг Железного рудника, которого можно убить в 2 хода силой героя. Также ожидайте выхода Неофитки культа - она тоже может подпортить вам планы на следующий ход.

Квест Охотник

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 116

Как бы многие ни хаяли Квест Охотника, побеждает он далеко не всех и вся. И Охотник на демонов один из таких классов. Отсутствие существ у Иллидана лишает Квест Ханта целей для ремувалов, а значит замедляет его выполнение квеста. В то же время, сам Рексар тоже ничего не ставит на стол, а значит Охотник на демонов может максимально эффективно перебирать колоду в поисках урона и Альдрахийских клинков.

Единственная угроза со стороны Охотника - это Дрек'Тар, который почти всегда легко чистится любой комбинацией ремувалов. Позднее появляется и наградный Тавиш, но к этому моменту рука Охотника на демонов обычно изобилует опциями. Кроме того, можно попытаться замешать Тавиша в колоду противника Планированием.

Все, на чем вам надо сконцентрироваться - это даже не выполнение Последней битвы, а поиск любого доступного исцеления. Смело отправляйте Вопль Скверны в своего же Талантливого чародея, если есть такая необходимость. В процессе постоянных баффов атаки под Альдрахийскими клинками вы и сами не заметите, насколько мало здоровья осталось у Охотника.

Фейс Хант

Третий агро матч-ап, который находится где-то по середине между Друидом и Жрецом. У Охотника все так же нет серьезных баффов стола, но зато есть много источников урона. На первых порах партии вы должны максимально сосредоточиться на контроле стола и не давать противнику зацепиться за него никакими существами.

Когда же ресурсы у Рексара кончатся, план на игру превращается в тот же самый, что и против Квест Охотника. В идеале вам нужно знать, сколько потенциального урона может нанести противник, чтобы вы могли более безопасно перебирать колоду, когда это возможно. И постарайтесь не оставлять на столе никаких существ, чтобы не погибнуть от эффекта Неистового лютолога.

- Квест Разбойник

С выходом Логова Ониксии Квест Разбойник стал очень последовательным и сильным за счет дополнительной пары существ ШРУ. Из-за этого Шпион Скаббс стал выходить на стол почти всегда на 6-7 ходу, а расправиться с ним у вас получится далеко не всегда из-за маскировки. По этой причине матч-ап этот достаточно тяжелый.

- Магтеридон редко станет хорошим ответом на Скаббса, поскольку очень часто в этот ход Разбойник заставляет почти весь стол мелкими существами. Помочь может только Талантливый чародей и какая-то комбинация из заклинаний.

- В ранней игре Квест Разбойник не будет оказывать на вас чрезмерного давления, однако отпускать стол против него все равно нельзя. Валира будет ценить каждую единицу урона против вас, поскольку взрывной потенциал замаскированного Скаббса очень высок - в первую очередь за счет Распорядителя полей боя, - и если вы потеряете около 10 единиц здоровья и не восстановитесь к мидгейму, партия вполне может завершиться крайне реактивно.

- Конечно, главный совет - это постараться замешать Планированием награду противника. Навряд ли у него будет много карт в руке в процессе выполнения квестлайна, поэтому в начале партии Планирование для вас не так важно. В то же время, если противник использует один из Тайных ходов, карта станет в разы лучше - случайная рука зачастую хуже подготовленной с муллигана, а вот отсутствие одного из Тайных ходов существенно усложняет ситуацию для Валиры.

- Контроль Воин

- Матч-ап с Контроль Воином во многом зависит от того, какого финишера вы используете -

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 116

комбинацию с акробатами или Казакусана. Если рассматривать его только через призму Скверны, то это ужасная встреча для Иллидана, поскольку Воин набирает огромное количество брони и попросту не дает пробиться через нее. ОТК комбинация же мало чем помогает: у Воина попросту нет существ, о которых можно разбить иллидари-токены. Единственный вариант - это удачно удешевленное ОТК вместе с Магтеридоном, токены которого могут выступить целями для иллидари с натиском.

- Заслуга Казакусана в том, что он даст вам полноценное условие победы. А поскольку времени в этой встрече у вас будет навалом, выставить вы его точно успеете, причем почти всегда до Казакусана Воина (и уж тем более до Капитана Гальвангара, если тот играет с ОТК). Если в процессе партии Воина удалось пробить большим количеством урона, то из сокровищ подойдут Угли Рагнароса и другой урон. В противном случае лучше раскопать липкий стол (в идеале Воскового яростня), который тот не сможет зачистить.

- Огромную роль в этой встрече играет Планирование. Основной добор Контроль Воина - это Топор всадника, но вы легко можете его нивелировать, поскольку из существ вам доступны только Талантливые чародеи и нетопыри Куртруса. Демоны - это и так самостоятельная угроза, а вот чародея лучше не оставлять на столе, и если вам надо убрать его из руки, сразу комбинируйте его с Обжигающим жаром или Воплем Скверны. Да, карта хороша в паре с Обстрелом Скверны, но тогда подумайте о риске Топора всадника. Может быть, вы уверены, что противник вовсе его еще не нашел.

- Удачно сыгранное Планирование позволит вам существенно сократить потенциал руки Воина и еще дольше отсрочить выход его собственного Казакусана. Пока он будет искать ресурсы, ваш лучший план на игру - это давление.

- В идеальном варианте нужно постараться выставить раннего Магтеридона, и сделать это довольно легко. Вы можете разыграть демона в любой момент, поскольку его стражницы не нанесут вам особого урона, а возможности баффнуть их или раздвинуть в разные концы стола (от Вопля Скверны) у Воина нет. Выводите Магтеридона из спячки тогда, когда найдутся нужные зачистки. Единственное, на что стоит обратить внимание - это показатель брони Воина. Если он довольно высокий, можно вообще не убивать стражниц, пока вы не собьете большую часть брони героем, чтобы Магтеридона было не так просто зачистить.

- Другие достаточно сильные угрозы - это Куртрус 7/7, а также токены героя Куртруса, но затягивать с их выходом не получится из-за их эффектов, поэтому в данном случае отыгрывать от каких-то ремувалом можно только по возможности. Если вам удалось последовательно выставлять эти угрозы по ходу матча и при этом не давать Воину накапливать карты в руке, довольно часто Джейса Темного Ткача будет достаточно, чтобы закрыть партию. Коррозионная гадюка - лучший ответ на Оплот Аззинота, но с ним также неплохо справляются Обстрелы Скверны (и ваша сила героя, само собой).

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====
(Обновлено) Бист Друид — лучшая колода в мете. Большой гайд по архетипу

ID: 2130

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/alterak-beast-druid>

Дата: 28.03.2022

Тип: Гайды

Категория: Разделенные Альтераком

Описание

(Обновлено) Бист Друид — лучшая колода в мете. Большой гайд по архетипу

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 116

Кратко

Бист Друид считается лучшей колодой меты: он отлично выступает в ладдере и недооценен многими игроками. Разбираемся в большом гайде, как играть Бист Друидом.

Текст

Герой гайда — Бист Друид в мете Разделенных Альтераком в конце марта и в начале апреля. Бист Друид становится одной из лучших колод для игры на всех ранговых промежутках.

Секрет успеха Бист Друида — великолепный матч-ап с Казакусан Друидом. Радуют и многие другие поединки: Бист Друид не боится Разбойников, Фейс Хантов и Магов. Среди тяжелых противников можно назвать Шамана, Воина и Чернокнижника, но все эти противостояния не безнадежные: даже в них у Бист Друида есть неплохие шансы.

Большой гайд расскажет, как правильно играть за Бист Друида в новой мете Разделенных Альтераком. Вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственную. Как и всегда, мы подробно разберем муллиган, стратегию игры и типовые матч-апы меты.

Гайд обновлен и актуален для меты Разделенных Альтераком после патча 22.6. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
- Дополнены разделы "Муллиган", "Стратегия игры" и "Вопросы декбилдинга"
- Дополнены описания матч-апов.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены и крафт карт
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Суть архетипа
- Розыгрыш важных карт
- Мид и лейтгейм комбинации
- Матч-апы

Бист Друид от Meati

Сборка от Meati из топ-1 Легенды с оптимальным набором карт: тут появляется Трогг Железного рудника, который доставит много проблем Казакусан Друидам со старта, даже если баффнуть Трогга будет нечем. Сейчас такую колоду можно назвать классической.

Хорошо то, что эту колоду просто собрать: нужно лишь несколько эпиков и ни одной легендарки.

Бист Друид от Reqvan

Главная особенность этой колоды — наличие Ярости прайда. Дополнительный бафф не так

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 116

хорош заканчивает партии, но позволяет играть вокруг AoE зачисток и выгодно размениваться со столом противника. Особенно хорош этот бафф в матч-апах с Воинами, Чернокнижниками и Шаманами — классами, которые играют AoE зачистки.

Бист Друид с Маэстром.

Сборка с Командиром звена Маэстром. Единственная легендарка сделает лучше агрессивные матч-апы и даст больше возможностей вернуть контроль над столом — в том числе в поединках с другими Бист Друидами и Агро Таунт Друидами.

Бист Друид с Парковой пантерой

Старая сборка Бист Друида для тех, кто хочет поиграть чем-то олдскульным. Тут есть несколько признанных неоптимальными легендарок, а еще Семя жизни — способ добрать одного из тяжелых зверей из колоды. В сборке нет синергий заклинаний с "выберите эффект", которые используются оптимальными версиями.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. Основа Бист Друида достаточно обширная, потому что почти все обращаются к одной и той же сборке или незначительным ее вариациям. Пока что в основе 27 карт.

Код основы колоды:

Важно, что в основе нет ни одной легендарки.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

Ивус Лесной Властелин + Гафф Вольное Сердце — легендарки хорошо работают в паре, но чаще всего игроки отказываются и от Гаффа, и от Ивуса. В оптимальных колодах они не встречаются.

Крестьянин — хороший первый дроп, но не такой сильный в текущей мете из-за популярности Друидов. Этот класс легко убивает Крестьянина с помощью своей силы героя.

Трогг Железного рудника — становится куда популярнее в актуальных сборках по той же причине, по которой из сборок пропадает Крестьянин. Друидов в мете много, а Трогг Железного рудника хорошо работает против этого класса — у Казакусан Друида много заклинаний.

Семя жизни — заклинание используют редко, потому что в сборках появилось больше зверей — не только Теневая сова и Матриарх ледопаров. Теперь Бист Друид редко делает ставку на этот источник добора, а вместо этого обращается к другим комбинациям, которые уже попали в основу колоды.

Сила дикой природы — неплохой массовый бафф и синергия с Находчивым корабелом. Не самое сильное заклинание в игре, но хотя бы как-то заменяющий Одеревенение, которое может не зайти вовремя.

Ярость прайда — дополнительный бафф для игры вокруг AoE зачисток противников и выгодных разменов. Особенно хорошо заклинание в поединках с Воинами, Шаманами и Чернокнижниками.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 116

Вестница Гайдра — неплохая самостоятельная карта и синергия и заклинаниями, которую достаточно редко берут в актуальные сборки.

Ваятель големов Казакус — даст много выгоды и темпа, хорошо вписывается в колоду без карт за 4 маны. Если Казакуса нет, не заменяйте его другими картами за 4 маны.

Командир звена Маэстр — хорошая карта в агрессивных и зеркальных матч-апах. Крафтить Маэстра не стоит, но если он есть, берите его точно на вашем пути в Легенду. На высшем ранге карту можно исключить из сборки, если с агрессией вы встречаетесь редко. Еще Командир звена Маэстр поможет против Казакусан Друидов, которые играют Рой светлячков.

Менее популярные опциональные карты: Безразмерная сумка, Колдовской ворон, Адепт ярости когтя, Знак шипастой черепахи, Иглогрив-страж, Командир наездников, Лунное затмение, Солнечное затмение, Нагруженный мул, Коррозионная гадюка, Первопроходец, Сердце дикой природы, Ярость прайда, Рейдовый переговорщик, Северный лютоволк, Серокрон и другие.

[к оглавлению](#)

Оптимальная сборка Бист Друида стоит не так много чародейной пыли — некоторые сборки вовсе отказываются от легендарных карт, но вот без большинства эпиков Друиду не обойтись.

Компост, Оракул Элуны, Матриарх ледопардов — обязательные карты. Создайте их, если хотите играть Бист Друидом.

Командир звена Маэстр — хорошая легендарка, но совсем не обязательная. Легко заменить любой опциональной картой из списка. Если Маэстр не выпал из бустеров, не тратьте на него 1600 пыли.

Бист Друид после ротации Стандарта 2022

12 апреля в Вольный режим уйдут карты трех дополнений: Руины Запределья, Некроситет и Ярмарка безумия. Бист Друид уже не сможет существовать в своем текущем виде, потому что потеряет ключевые карты — Прелестное нашествие, Природоведение, Одеревенение и Теневую сову.

Единственная дорогая карта для крафта — Теневая сова. Если вы планируете много играть в ближайший месяц, ее и другие уходящие в Вольный карты вполне можно скрафтить — много пыли вы не потеряете.

Такая сборка Бист Друида отказывается от всех легендарных карт, но все еще использует эпики, без которых архетип сложно представить. Сделать дешевле архетип не получится.

[к оглавлению](#)

Основные правила выбора карт в стартовую руку за Бист Друида простые. Почти во всех матч-апах вы оставляете примерно одинаковый набор существ и заклинаний. Но есть много важных деталей. Например, с хорошей рукой Друид может оставить чуть ли не любую карту в сборке в зависимости от матч-апа.

Далее об общих правилах муллигана Бист Друида.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 116

Энергичная белка — оставляйте всегда в качестве первого дропа.

Трогг Железного рудника — еще одна топовая карта для старта партии. Оставляйте всегда в качестве первого дропа.

Прелестное нашествие — оставляйте заклинание всегда, даже если пока что в руке нет целей для баффа. Прелестное нашествие слишком сильно, потому что делает дешевле и Теневую сову, и Матриарха ледопардов. Вторую копию оставляйте только с Монеткой или с первым дропом.

Природоведение — оставляйте заклинание всегда в любом количестве

Друид рифа — оставляйте этот первый дроп в любом агрессивном матч-апе в поддержку к другим существам за 1 ману. Вторую копию оставляйте только с Монеткой или с Прелестным нашествием.

Терновые стражи — всегда оставляйте это заклинание в руке. Вторая копия нужна только с Монеткой.

Псарня Северных Волков — всегда оставляйте одну копию заклинания. Вторую можно скидывать во всех ситуациях.

Оракул Элуны — оставляйте только с очень хорошей рукой в медленных матч-апах

Другие карты на муллигане оставляют редко, но все же иногда можно задуматься и о них — с хорошей рукой и против конкретных противников.

Далее о том, что Друид оставляет при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Прелестное нашествие, Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков. С хорошей рукой — Оракул Элуны, Компост.

Воин: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков. С хорошей рукой — Оракул Элуны.

Паладин: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

Охотник: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

Друид: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

Разбойник: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

Шаман: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков. С хорошей рукой — Оракул Элуны.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 116

Маг: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Дриуд рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков. С хорошей рукой — Оракул Элуну.

Жрец: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Дриуд рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

Чернокнижник: Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Дриуд рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

[к оглавлению](#)

Суть архетипа

Бист Дриуд — необычная темповая колода, которая может действовать в двух стилях игры. Первый — как и у Токен Дриудов — ранний заспам стола мелкими угрозами, а затем пробафф их с помощью Компоста или Одеревенение для победы. Второй стиль — мощные мид и лейтгейм комбинации на заспам и контроль стола. В этом случае вы так же рассчитываете на пробафф ключевых угроз, но они порой могут закончить партию и самостоятельно.

Для начала о самом простом элементе геймплея, но важном и эффективном. Заспам стола мелкими угрозами и их последующий бафф — очевидный и элементарный способ победы. Мелких угроз в колоде на удивление много, хотя с первого взгляда этого не скажешь. Многие сделает Псарня Северных Волков — угрозы в маскировке станут идеальными целями для баффов, а убрать их со стола сложно. В целом не так важно, какие именно существа будут на столе: даже 1/1 звери с Прелестного нашествия станут ценными угрозами под мощными массовыми бафами.

Самый сильный бафф — Одеревенение. Заклинание в Стандарте уже давно и вы наверняка сталкивались с ним раньше. Почти в каждом дополнении есть какая-то агрессивная колода Дриуда, которая играючи заканчивает партию с помощью этого заклинания. Бист Дриуд не станет исключением. Чаще всего Одеревенение играют на 2+ цели на столе, которые уже могут атаковать. С заклинанием можно или залеталить противника, или по крайней мере нанести ему значительный урон. На пустой стол Одеревенение играют только в совсем тяжелых ситуациях.

Второй ключевой массовый бафф — Компост. Заклинание медленное и не делает ничего тут же, но обеспечивает Дриуда большим количеством добора. Новые карты в руке чаще всего помогут со вторым способом победы — мидрейндж и лейтгейм комбинациями, о которых мы подробнее поговорим чуть позже.

Компост не обязательно играть на полный стол существ. Две, а иногда даже и одна цель — уже достаточно во многих ситуациях. Хотя, конечно же, в идеале пробаффать как можно больше существ. Единственный популярный ответ на Компост — Творец теней Скаббс. Эффект возвращения в руку лишит существ предсмертного хрипа — разве что рука не будет переполнена. В этом случае существа не вернуться в руку, а умрут и активируют свой предсмертный хрип.

Важно

Как бы ни играл Бист Дриуд, он всегда побеждает только от стола. В колоде нет или почти нет взрывного урона и рывков. Вы всегда должны поставить что-то на свою половину, дать противнику сходить, а только после этого атаковать и нанести летальный урон. У оппонента

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 116

всегда будет возможность ответить — поэтому важно знать, какие ответы у него есть, то есть учитывать его ремувалы и массовые зачистки. Их в текущей мете не так много, да и не всегда вокруг них стоит отыгрывать. Но знать об этом нужно. Подробнее этот вопрос мы обсудим в разделе матч-апы, где и поговорим про то, чего стоит ожидать от самых популярных колод меты.

Ранний заспам стола и пробафф — не единственный способ победы Бист Друида. Иначе он бы мало чем отличался от классических Токен и Агро Друидов из прошлых дополнений. Фишка героя статьи в том, что он может проворачивать мощные комбинации для заспама стола. Эти комбинации помогают не только захватить стол средними и крупными угрозами, но и полностью перевернуть ход партии, то есть зачистить все угрозы оппонента и одновременно с этим сгенерировать свой собственный стол.

Бист Друид может даже выйти в лейтгейм с Оракулом Элуны и комбинациями с этим эпиком. Так можно переиграть самых медленных противников или просто вырвать победу в затянувшихся матч-апах.

Поэтому Бист Друид так хорош: играть им можно по-разному в зависимости от захода и матч-апа. Он не идет ва-банк с каким-то одним способом победы, как это делает Фейс Хант или Шадоу Жрец. Вы можете закончить партию за пять ходов, а можете и за пятнадцать — притом в противостоянии с любым оппонентом. Но из-за этого архетип становится сложнее. Важно понимать, когда и какие карты играть, в каких случаях давить быстро, а в каких затягивать партию.

Тяжелые мид и лейтгейм комбинации чаще всего выстраиваются вокруг Оракула Элуны. Этот третий дроп отлично работает почти со всеми существами в колоде — в том числе с Теневой совой и Матриархом ледопардов, если удешевить их до 2 маны и меньше.

Теневая сова и Матриарх ледопардов — очень важные карты в колоде, вокруг которых она во многом и выстроена. Это единственные звери, так что их всегда доберет из колоды Семя жизни. Зверей копирует Оракул Элуны, они отлично синергируют с Направляющим лунным светом. Вся колода собрана так, чтобы как можно быстрее удешевить эту пару зверей до 0 маны. Часто это можно сделать уже к 5-6 ходам.

С этими зверями можно совершать мощные темповые ходы, комбинируя их с массовыми баффами, Оракулом Элуны и другими картами. Так вы перехватите инициативу даже в самых трудных ситуациях и окажете серьезное давление на противника. Многие массовые зачистки уже не справятся с такими угрозами или вы выманите их все ранее. В результате эти существа закончат партию или самостоятельно, или под массовыми баффами.

к оглавлению

Розыгрыш важных карт

Далее мы обсудим важные и вариативные карты Бист Друида, которые можно сыграть по-разному в зависимости от ситуации.

Старайтесь сыграть заклинание как можно быстрее — в идеале на второй ход через Монетку. Вторую копию активировать не получится, пока активна первая.

Если играете заклинание в мид и лейтгейме, 2/2 угрозы в маскировке опасны преимущественно из-за баффа Одереживания. Ими можно не атаковать просто так, чтобы сохранить маскировку до розыгрыша массового баффа. Делайте так, если не ожидаете AoE

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 116

эффектов от оппонента.

Играйте массовый бафф на 2+ существа на столе почти во всех ситуациях. Жадничать можно только в самых медленных матч-апах и в хороших ситуациях. Если же все плохо, Компост можно использовать даже на одну цель ради дополнительного топдека. Чаще всего размениваться специально ради Компоста не нужно — оставьте это противнику.

Главная фишка заклинания — добор из колоды Теневой совы или Матриарха ледопардов. Это происходит не всегда, но шансы не такие уж и низкие. Звери часто будут стоить 0 маны или близко к тому, так что вы сможете тут же сыграть их копию с Направляющего света луны, достать из колоды оригинал и сразу же поставить и его.

Единственный финишер в колоде. Друид почти всегда играет заклинание или для завершения партии, или для нанесения близкого к леталу урона. В темповых матч-апах и тяжелых ситуациях заклинание можно играть и в других случаях: с 1-2 существами на столе или даже на пустое игровое поле.

В мид и лейтгейме Одеревенение можно комбинировать с бесплатными зверями, Солнечным затмением и Вестницей Гайдрой. Все эти комбинации генерируют очень опасный стол, на который трудно ответить почти всем противникам.

Природоведение открывает доступ ко всем генерируемым заклинаниям Друида. Среди них много гибких опций, но не так много чего-то имбалансного. Чаще всего полезные карты, которые уже есть в колоде и Солнечное затмение.

Могут пригодиться Верховой кодо, Душа леса, Ярость прайда, Щит Кенария, Парад планет и реже другие заклинания. Не бойтесь выбирать и дешевые спеллы за 0-2 маны, если рассчитываете на быстрое завершение партии.

Полученное заклинание не обязательно играть в этот же ход и даже играть именно его следующим. Вы можете оставить бафф на удешевление до следующих ходов, чтобы раньше сыграть любое платное заклинание в руке.

к оглавлению

Мид и лейтгейм комбинации

Далее несколько важных мид и лейтгейм комбинаций, которые часто приносят Бист Друиду победу.

Комбо растянутое на несколько ходов, но теоретически только этой парой карт можно нанести очень много урона. Не все противники могут достать из маскировки 2/2 существ, без особой необходимости ими можно не атаковать до розыгрыша Одеревенения. Три существа с 4/3 характеристиками в сумме нанесут 12 урона — и это не считая других существ, которые могут быть на столе в момент розыгрыша Одеревенения.

Оракул Элуны отлично работает со зверями, если снизить их стоимость до 2 маны и меньше. В этом случае вы сможете заспамить чуть ли не весь стол средними существами, а часто и тут же баффнуть их каким-либо образом.

Примечательно, что два Оракула Элуны работают друг с другом. Сыграв одну Теневую сову в этой ситуации, вы призовете две ее копии.

Одна из самых медленных и тяжелых комбинаций, которая генерирует огромные

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 116

характеристики. Размер Ивуса Лесного Властелина зависит от оставшейся маны, как и его бонусные свойства.

Это комбо не только создает летальную угрозу для противника, но и помогает в защите, потому что у Ивуса будут натиск и провокация.

Ивус Лесной Властелин есть далеко не во всех сборках. Зато Друид всегда может комбинировать Оракула Элуны с другим первым дропом — Друидом рифа. Это одна из немногих ситуаций, когда Друида рифа можно сыграть в форме 3/1 зверя с натиском. Такое существо поможет чистить стол, а еще оно отлично работает с любыми бафами. Комбо, конечно, не такое сильное и тяжелое, но все же важное.

[к оглавлению](#)

Казакусан Друид

Очень легкий матч-ап. Сила Бист Друида в раннем давлении и темпе. Пока противник пропускает ходы, копит ману и добирает карты, занимайте стол максимумом характеристик и готовьте массовые баффы. У Казакусан Друида нет ранних зачисток и AoE эффектов, так что каждая угроза любого размера доставит ему много хлопот.

Если есть такая возможность, ставьте Трогга Железного рудника не на первый ход, а чуть позднее (на 2-3 ходы), чтобы заблокировать противнику Буйство природы и манипуляции с Монеткой.

Если оппонент сыграл Казакусана, просто надейтесь на то, что он не найдет так много AoE зачисток. Продолжайте спамить стол и давить на оппонента всеми возможными способами. В глубоком лейтгейме вам не победить, но подловить противника на отсутствии AoE вполне можно.

Фейс Хант

Выгодный матч-ап, хотя и не такой легкий. Охотник уверенно цепляется за стол со старта, так что действовать первым номером будет сложно. Если отстаєте, старайтесь поставить важное существо и закрыть его провокацией. Не бойтесь ставить в темп Оракула Элуны, если ходов лучше в руке нет. Хотя в идеале тут же комбинировать ее хотя бы с одним первым дропом.

В мидгейме Друид всегда переиграет Охотника по ресурсам и темпу. Важно только не умереть до этого момента. Все-таки исцеления у вас нет.

Бист Друид и Агро Таунт Друид

Обычно зеркальные матч-апы решаются достаточно быстро. Многое решит не только ранний старт, но и заход ключевых зверей за 7 маны. Ищите их всеми силами и старайтесь как можно быстрее реализовать. Только если серьезно отстаєте, старайтесь проверить комбинации с Оракулом Элуны. Если же вы впереди, ставьте Оракула Элуны в темп — лишь бы у оппонента не было достаточных характеристик на столе для ответа. Да, есть шанс, что оппонент ответит Теневой совой, но от него отыгрывать не стоит.

В идеале комбинировать Оракула Элуны с Друидом рифа под баффом провокации — в этом случае Друид с пустым столом точно не ответит на Оракула Элуны, а это уже заявка на

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 116

победу. Многое сделает и комбинация Оракул Элуны + Теневая сова, а еще Командир зверя Маэстр.

Берн Шаман

Грамотный Берн Шаман — достаточно сложный противник. Друид не так боится взрывного урона, как AoE зачисток и замораживающих эффектов, с которыми он мало что может поделаться. Старайтесь заспамить стол рано и нанести много урона противнику (или даже летал) до 6 хода, в который в бой вступят Стражи Снегопада. Да, у Шамана могут быть Оползень и Искроцвет, но отыгрывать от этих карт и в без того сложном матч-апе не нужно.

Если на столе еще есть место, Стража Снегопада можно убрать со стола с помощью существ с натиском. Хотя обычно одним замораживающим эффектом дело не ограничится: у противника есть и Сверкающий ара.

В начале игры разменивайтесь только с существами, которые дают урон от заклинаний. Хотя часто, если Шаман играет их просто в темп, в его руке нет Оползня, так что и урон от заклинаний не так страшен.

Квест Охотник

Достаточно равный поединок с небольшим перевесом Друида. Многое будет зависеть от захода заклинаний оппонента. Вас могут остановить Взрывная ловушка, Бросок боласа и реже Профессор Слейт. Отыграть от секрета достаточно просто: вы можете почти всегда быть уверенными в том, что Охотник активирует или раскопает Взрывную ловушку. Противостоять ей помогают баффы характеристик. Если весь стол умирает от 2 AoE урона и в руке нет Компоста или других ресурсов для наступления, не бейте по герою противника и надейтесь на заход Компоста или баффа здоровья, который позволит отыграть от Взрывной ловушки.

Квест Разбойник

Хороший матч-ап для Бист Друида. Старайтесь заспамить стол максимумом мелких угроз в начале и в мидгейме — с ними Разбойнику очень сложно что-то сделать. Размениваться с угрозами оппонента нужно редко: обычно это право нужно оставлять оппоненту, пусть он и способен повернуть неприятные комбинации с Шагом сквозь тень — играть от этого не стоит.

Помните, что у оппонента может быть Творец теней Скаббс. Обыгрывать легендарного героя не стоит, но он все же будет разыгран, шансы на победу уменьшатся. После Творца теней Скаббса в игру можно вернуться с помощью зверей за 0 маны в комбинации с Оракулом Элуны.

Контроль Казакусан Воин

Очень сложный матч-ап, в котором нужно действовать максимально агрессивно и пытаться подловить противника на отсутствии AoE зачисток. Важна хорошая реализация Компоста: дополнительные ресурсы в этом матч-апе просто необходимы. Поскольку поединок сложный, рассчитывайте на свой хороший заход и на плохой заход оппонента. Порой это единственный способ победить.

Ярость прайда позволит отыграть от некоторых зачисток Воина, но не против Потасовки. Часто Друид не должен обыгрывать это заклинание, потому что иначе реализовать комбинации с Оракулом Элуны попросту невозможно. Надейтесь на то, что Воин не найдет Потасовку

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 116

вовремя.

Мордреш Маг

Выгодный матч-ап, хотя преимущественно только действия противника решат его исход. Со стороны Друида все просто: максимум характеристик на стол, быстрая реализация массовых баффов и завершение партии. А вот что сделает Маг — вопрос захода карт и мастерства оппонента. Очевидных ранних AoE у оппонента нет, но улучшенная сила героя отлично работает с Неосторожным учеником. Как-то обыграть это комбо Друид не может, да и делать это нужно редко.

Ни одно существо Мага не заслуживает размена с ним, разве что вы только что поставили угрозу с натиском и еще не можете атаковать ею по герою противника.

Манускрипт Паладин

Выгодный, но напряженный матч-ап. Друид должен увереннее чувствовать себя со старта партии, пользуйтесь этим, чтобы захватить стол и вынудить Паладина отбиваться. Готовьтесь к тому, что Утер или закроется крупными провокациями, или зачистит стол AoE зачистками или натисками. Во всех этих случаях нужно готовить свои контрмеры — мид и лейтгейм комбинации с крупными существами и натисками. Не играйте вокруг Лорда Барова в трудных и равных ситуациях — это единственная самостоятельная зачистка в колоде, которая не обязательно пойдет в руку Паладина.

Переиграть по выгоде Паладина в лейтгейме не получится. Ловите его на отсутствие ответов и неудобную руку в мидгейме, если не получилось задавить ранней агрессией. Медлить и играть очень жадно можно только в случае, если в руке есть комбинации с Оракулом Элуны.

Квест Хэндлок

Единственный сложный матч-ап среди популярных представителей меты. Шансов в этом поединке немного, так что рискуйте и играйте авантюрно. Помните про Раздирание души, но в совсем тяжелых ситуациях не играйте от этого заклинания.

Не делайте ставку на раннее давление: вместо этого готовьте мидгейм комбинации с крупными существами. Они помогут и перехватить стол после выхода Мясистых великанов, и просто создадут серьезные проблемы Чернокнижнику — генерируйте таких существ, которые не умрут от Раздирания души или выманивайте заклинание раньше.

Играйте жаднее: старайтесь получить больше выгоды от Компоста и Оракула Элуны.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

(Обновлено) Контроль Казакусан Воин — лучший ответ агро колодам. Большой гайд

архетипу

ID: 2122

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/alterak-control-warrrior>

Дата: 13.03.2022

Тип: Гайды

Категория: Разделенные Альтераком

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 116

Описание

(Обновлено) Контроль Казакусан Воин — лучший ответ агро колодам. Большой гайд по архетипу

Кратко

Контроль Казакусан Воин становится важной силой Альтерака и главной контрой агрессии. Разбираем в подробном гайде основы и тонкости геймплея архетипом.

Текст

Герой гайда — Контроль Казакусан Воин. Архетип стал неожиданным открытием меты после выхода Логова Ониксии. Сейчас это популярная и важная колода ладдера.

Как и всегда, Контроль Воин становится идеальным ответом на агрессию, а в нынешней мете агро очень много — все нацелены на контру Рамп Казакусан Друида. Пусть Контроль Воин не так хорошо играет с самим Друидом, он контрит всех, кто контрит Малфуриона. Оказывается, такой подход приносит свои плоды: винрейт Контроль Воина высокий, колода без проблем поднимается по ладдеру с низких рангов вплоть до Легенды. В Легенде играть становится чуть сложнее, потому что число Друидов и медленных архетипов растёт, но даже на высших рангах Воины встречаются часто — ими постоянно берут топы Легенды в последние дни.

Главная сила Контроль Воина — агро матч-апы. В них Гаррош буквально не способен проиграть. Уж слишком много у него брони, ремувалов и других защитных инструментов. Фейс Ханты, Берн Шаманы, Квест Разбойники и Агро Друиды — желанные противники, которых Воин переигрывает практически всегда. Главная проблема героя статьи — Казакусан Друиды. Да, матч-ап выгодный, но далеко не такой безнадежный, как говорит статистика. У самого Воина есть Казакусан, а еще целый ряд защитных инструментов для обороны от сокровищ Друида. Едва ли Воин сможет играть с Друидом в серьезный плюс, но в умелых руках можно свести матч-ап к равному или по крайней мере переигрывать лидера меты в некоторых ситуациях.

Большой гайд по Контроль Казакусан Воину расскажет, как правильно играть этим архетипом в актуальной мете Разделенных Альтераком после выхода Логова Ониксии. Вы найдете лучшие колоды Контроль Воина и способы собрать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы меты.

Гайд обновлен 13 марта 2021 года. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Изменены колоды Контроль Воина и описания к ним
- Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Что искать в стартовую руку" и "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены и крафт карт
- Контроль после ротации
- Максимально бюджетная колода

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 116

- Что искать в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Как играть ключевые карты
- Тир-лист сокровищ Казакусана
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Контроль Казакусан Воина достаточно похожи друг на друга. Во многом это связано с тем, что архетип не может использовать других существ кроме драконов — иначе не всегда будет активен боевой клич Казакусана, а это важно в медленных матч-апах. Воины выбирают между несколькими защитными опциями: заклинаниями и оружием, но и тут выбор не всегда такой уж богатый. Хотя он все же есть.

Контроль Казакусан Воин от Gregoriusil топ-53 Легенды

Оптимальная сборка Контроль Казакусан Воина в текущей мете: в ней появляется оптимальный набор опциональных карт: Щит и меч, вторая копия Корсарского тайника и Потасовки.

Контроль Казакусан Воин от Theo топ-7 Легенды

- Популярная, но старая сборка Контроль Казакусан Воина. Спорные карты тут — Хранитель Ониксии и две копии Вызова. Вместо этих опций часто берут что-то другое.

Контроль Казакусан Воин от Jengo топ-8 Легенды

Что-то среднее между первой и второй сборкой — тут появляется и одна копия Щита и меча, и одна копия Вызова. Как и в первой сборке, две копии Потасовки и Корсарского тайника могут и сделать игру, и пролежать в руке мертвым грузом.

наверх

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Контроль Казакусан Воина достаточно обширная основа колоды: архетип уже не новый, хотя и играли им редко до выхода Логова Ониксии.

Декбилдинг серьезно ограничивает Казакусан — из-за него в колоду нельзя брать существ без тэга "дракон". Некоторые сборки все же делают это, но подход пока что не назвать оптимальным: слишком страдают и без того тяжелые матч-апы с Друидами.

Код основы колоды:

Основу нужно дополнить всего лишь 4 картами. Они не так сильно изменяют архетип и его результаты, хотя все же окажут какое-то влияние на матч-апы и стиль игры.

Далее о том, чем Контроль Воины дополняют основу колоды.

Вызов — в колоде Контроль Воина не так много существ, так что стабильно реализовать это заклинание не получится. Зато Вызов великолепно работает с Рейдовым боссом Ониксией, а если нужной комбинации нет, заклинание можно просто обменять. Обычно две копии Вызова

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 116

берут только в сборки с Хранителем Ониксии, а если этого дракона нет, обращаются к одной копии Вызова или отказываются от заклинания вовсе.

Щит и меч — отличная карта со старта, если вы играете в агрессивном матч-апе. Проблема в том, что Щит и меч дает слишком мало выгоды в мид и лейтгейме, а еще против медленных оппонентов в принципе. Может стать ужасным топдеком, если Воин сидит с пустой рукой и надеется на хороший заход.

Корсарский тайник (вторая копия) — отличная карта с начале партии и одна из лучших для поиска на муллигане. Но становится бесполезной, если Воин уже достал все копии оружия из колоды. Иногда вместе с парой Корсарских тайников в сборку берут Кузнечный молот, чтобы точно реализовать это заклинание.

Запугивание — простой и эффективный ремувал. Не самый сильный, но Воину не так легко заполнить последние пару слотов какими-то картами без недостатков — Запугивание можно к ним отнести. Но заклинание все же используют не так часто, потому что оно не делает чего-то имбалансного.

Потасовка (вторая копия) — вторая копия Потасовки может быть полезна в матч-апах с Друидами, а в агрессивных поединках заклинание будет не так полезно, несмотря на то, что это массовый ремувал — в текущей мете это или слишком дорогая зачистка, или не такая сильная, как другие.

Хранитель Ониксии — неплохая и гибкая карта, которая поможет в любых матч-апах и в обороне, и в нападении. Из плюсов — у Воина появляется больше существ для синергий с некоторыми сокровищами Казакусана. Главный минус — драконов в колоде мало, так что боевой клич Хранителя Ониксии не всегда будет таким уж полезным. К тому же этот дракон не делает чего-то имбалансного: это честная и простая карта.

Лорд Баров, Мутанус Пожиратель — этих и других существ без тэга "дракон" можно взять в колоду, но они ослабят Казакусана — его боевой клич не всегда будет активен.

Менее популярные опциональные карты: Спортведение, Вихрь, Пушки к бою, Мощный удар, Кузнечный молот, Снежный занос, Военный тайник, Баррикада, Мутанус Пожиратель и другие.

наверх

Контроль Казакусан Воин — дорогая колода, которую не так просто собрать. В любой сборке есть целый ряд эпических и легендарных карт — большинство из них сложно заменить. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

Вызов — Воин может легко обойтись без этого эпика. Берите вместо него Щит и меч, вторую копию Корсарского тайника или Потасовки.

Ледяной баклер — обязательная карта, без которой Воину будет сложно.

Оплот Аззинота — сильная карта, но все же не обязательная. Не крафтите ее сейчас, потому что скоро она уйдет в Вольный режим. Замените одной копией Кузнечного молота.

Вихрь клинков — обязательная карта, без которой Воину будет сложно. Не крафтите ее сейчас, потому что скоро она уйдет в Вольный режим. Заменить можно второй Потасовкой.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 116

Ненависть — обязательная карта, без которой Воину будет сложно.

Рокара Доблестная — сильная и многофункциональная карта. В теории Воин может без нее обойтись, но какой-то альтернативы Рокаре Доблестной нет. Берите другую карту из списка опциональных на замену.

Казакусан — обязательная карта, без которой Воину будет сложно.

Рейдовый босс Ониксия — сильная легендарка, но все же в теории заменяемая. Берите вместо нее вторую копию Потасовки и откажитесь от Хранителя Ониксии. Можно поэкспериментировать с Алекстразой Хранительницей Жизни.

[наверх](#)

Контроль Воин после ротации

Весной 2022 года (конец марта или апрель) произойдет очередная ротация Стандартного режима. В результате в Вольный режим уйдут карты дополнений Руины Запределья, Некроситет и Ярмарка безумия. К тому же изменится и Основной набор в Стандартном режиме, но как Blizzard его изменит — пока что неизвестно.

Далее карты, которые уйдут в Вольный режим после ротации. Если их нет в вашей коллекции, задумайтесь о том, чтобы уже не крафтить их — времени для игры осталось не так много. Хотя все зависит от вас: если пыль есть, если вы собираете много играть в ближайший месяц, если вы сохраняете карты для игры в Вольном и на Дуэлях, то что-то уходящее с ротацией можно и крафтить.

Карты Контроль Воина, которые уйдут в Вольный режим.

Казакусан Контроль Воин потеряет много сильных карт, но ничего такого, что совсем бы убило архетип. Все еще есть синергии драконов, многие AoE и точечные ремувалы. К тому же какие-то новые зачистки появятся с выходом следующего дополнения.

Вполне есть вероятность, что Контроль Воин переживет ротацию Стандарта. Хотя предсказать подобное сложно: многое зависит от меты, которая сложится в будущем. Контроль Воин будет не так силен, если в ладдере станет меньше агро колод или если эти агро колоды станут тяжелее.

[наверх](#)

Максимально бюджетная версия обойдется в 4780 чародейной пыли, что совсем немного. В первую очередь мы постарались убрать дорогие карты, которые скоро уйдут в Вольный режим, хотя одна копия Вихря клинков все же осталось.

Такой Контроль Воин слабее оптимальных версий, но все же неплохо справится с агрессивными противниками и даст хорошее представление о силе архетипа.

В первую очередь крафтите Рокару Доблестную и Рейдового босса Ониксию.

[наверх](#)

Общие правила муллигана

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 116

Муллиган Контроль Воина достаточно странный — вы ищете не так много карт в стартовую руку, многое зависит от класса противника и уже имеющихся в руке карт. Выбор карт сильно отличается в зависимости от типа матч-апа — агро или контроль.

Далее об общих правилах муллигана Контроль Казакусан Воина.

Корсарский тайник — лучшая карта на стадии муллигана в любом матч-апе. Оставляйте всегда и в любом количестве.

Топор всадника — хорошая карта в большинстве поединков, где ожидается игра от стола мелкими существами. Сбрасывают только в случаях, если Воину нужно найти какую-то ключевую медленную карту и противник не играет мелких существ, которых можно атаковать Топором всадника.

Уроки боя — можно оставить вместе с Топором всадника или Корсарским тайником в руке

Казакусан — оставляют только в медленных матч-апах — сейчас это другие Воины, Друиды, Маги и Чернокнижники

Рокара Доблестная — обычно оставляют в медленных поединках и реже с очень хорошей рукой в темповых

Минное поле — оставляют только против агрессивных колод — можно и в двух экземплярах

Ненависть — оставляют против классов, которые могут выставить несколько целей с 1-2 здоровья — сейчас это Охотник, Шаман и иногда Друид

Вихрь клинков, Потасовка, Раскалывание щита, Мощный удар щитом, Ледяной баклер, Мощный удар щитом — редко оставляют эти карты на муллигане, обычно только с хорошей рукой и только в специфичных матч-апах. Подробнее об этом ниже.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Корсарский тайник, Топор всадника. С хорошей рукой — Уроки боя.

Воин: Корсарский тайник, Казакусан, Рокара Доблестная, Топор всадника. С хорошей рукой — Уроки боя.

Паладин: Корсарский тайник, Топор всадника, Вихрь клинков, Минное поле. С хорошей рукой — Потасовка.

Охотник: Корсарский тайник, Минное поле, Ненависть. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Оплот Аззинота, Мощный удар щитом.

Друид: Корсарский тайник, Казакусан, Вихрь клинков. С хорошей рукой — Ненависть, Раскалывание щита, Рокара Доблестная, Потасовка.

Разбойник: Корсарский тайник, Топор всадника, Рокара Доблестная, Раскалывание щита.

Шаман: Корсарский тайник, Минное поле, Ненависть, Рокара Доблестная. С хорошей рукой — Топор всадника, Уроки боя.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 116

Маг: Корсарский тайник, Казакусан, Рокара Доблестная, Топор всадника. С хорошей рукой — Уроки боя, Оплот Аззинота.

Жрец: Корсарский тайник, Минное поле, Раскалывание щита. С хорошей рукой — Потасовка, Ледяной баклер, Оплот Аззинота.

Чернокнижник: Корсарский тайник, Казакусан, Рокара Доблестная, Топор всадника.

[наверх](#)

Основы геймплея

Казакусан Воин — классическая контроль архетип, который полагается на зачистку стола и накопление брони. Воин делает это лучше любого другого класса в игре: у него очень много точечных и массовых ремувалов, источников брони и других защитных инструментов. В первую очередь это эффективно в сверхагрессивных матч-апах — с Фейс Охотниками, Берн Шаманами, Агро Друидами и т.д. У этих оппонентов практически нет шансов в матч-апе с Контроль Воином: его не задавить со стола и взрывным уроном.

Большинство защитных инструментов работает просто: Потасовка, Вихрь клинков или Мощный удар щитом — простые карты, с реализацией которых мало у кого возникнут проблемы. Интереснее менее очевидные ремувалы. Например, Рейдовый босс Ониксия хороша сама по себе в контроле стола, но еще лучше она работает с Вызовом — сыграйте заклинание на неуступчивого 8/8 дракона, чтобы все вражеские существа атаковали по нему.

У Контроль Воина так много защитных инструментов, что он способен обороняться не только от сверхагрессивных, но и тяжелых колод. Например, можно сдержать наступление Казакусан Друида, Квест Разбойника или Манускрипт Паладина. Но во всех этих матч-апах порой нужно полагаться не только на защиту, но и наступление — в этом помогает Казакусан.

- Казакусан — главный способ победы Контроль Воина не в сверхагрессивных матч-апах. Колода специально создана так, чтобы боевой клич легендарки был активен всегда: в ней нет каких-либо существ кроме драконов.

Казакусан помогает Воину во многом: среди сокровищ есть и топовые источники наступления, и топовые защитные опции от любых противников — в том числе и от Казакусан колод.

Когда играть Казакусана — сложный вопрос. Обычно с этим не нужно затягивать в любом поединке: если у Воина есть время, чтобы сыграть дракона за 8 маны, делайте это. Среди 10 сокровищ появятся и топовые оборонительные опции, и способы победы.

Важно, что в ход с Казакусаном можно сыграть Вызов на него же, чтобы зачистить весь стол или часть стола. Комбинация не такая сильная, как с Рейдовым боссом Ониксией, но все же часто полезная и эффективная. Порой можно сыграть и другие карты: Раскалывание щита, Мощный удар щитом, Ледяной баклер и т.д. Все это выиграет время и компенсирует потерю темпа из-за розыгрыша Казакусана.

О том, что раскапывать с Казакусана и как играть сокровищами, мы поговорим в подразделе "Тир-лист сокровищ".

[наверх](#)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 116

Как играть ключевые карты

Далее мы обсудим несколько неочевидных карт и способов их реализации в разных ситуациях.

- Вызов

Этому заклинанию не всегда есть применение, потому что существ в колоде Воина мало. Чуть больше угроз могут дать сокровища Казакусана, но это не гарантированный источник угроз.

Чаще всего Воин комбинирует Вызов с Рейдовым боссом Ониксией и Казакусаном. Реже целью заклинания становятся другие существа.

Если угроз в руке или на столе нет, без особых раздумий обменивайте Вызов — так можно сделать несколько раз за ход. Это особенно полезно делать уже после розыгрыша Казакусана, чтобы найти сильные сокровища.

Как правило Воин куда чаще обменивает Вызов, а не играет его. Поэтому карту порой исключают из сборок, хотя даже обмен за 1 маны — уже не самая плохая опция для Воина, которому часто нужен добор.

- Ледяной баклер

Не спешите играть это заклинание в любой удобный момент. Почти всегда Ледяной баклер нужно комбинировать с ремувалами (Мощный удар щитом, Раскалывание щита) или играть под серьезным давлением.

Хорошая ситуация для розыгрыша заклинания: у противника есть 10 атаки на столе, а у вас 0 брони. Играйте Ледяной баклер и получайте 10 урона в ход оппонента. Так в начале своего хода вы не потеряете броню. Конечно, ситуация достаточно искусственная и не учитывает множество факторов: взрывной урон противника, другие карты в руке Воина и т.д. Но основной принцип должен быть вам понятен.

Если все хорошо, Ледяной баклер может долго пролежать в руке — вплоть до стадии усталости. Тут, опять же, нужно постараться сыграть заклинание так, чтобы вы не потеряли 5 брони в начале своего хода.

- Оплот Аззинота

Не спешите играть Оплот Аззинота слишком рано — так можно делать только в сверхагрессивных матч-апах, например с Фейс Хантом, если нет хода лучше.

Старайтесь использовать Оплот Аззинота как можно позже или в момент, когда на столе не будет мелких существ. Оружие полезно почти во всех матч-апах — в том числе и против большинства комбо колод вроде Казакусан Друида или ОТК Мага.

В каждом матч-апе тайминг розыгрыша Оплота Аззинота может быть разным: зависит от ключевых ходов противника. Например, против Квест Разбойника полезно закрыться Оплотом Аззинота против финальной награды за квестлайн оппонента. А в матч-апе с Казакусан Друидом нужно играть Оплот Аззинота для того, чтобы заблокировать наносящие урон сокровища Дуэлей.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 116

Пока Оплот Аззинота экипирован, старайтесь по максимуму чистить стол противника от мелких угроз. Атаковать легендарным оружием можно только в сверхагрессивных матч-апах — и то лишь в трудных ситуациях.

- Тяжелые латы

Не спешите играть Тяжелые латы в любой ситуации, даже если у вас есть свободная мана. Порой выгоднее использовать силу героя на третий ход, а Тяжелые латы оставить для комбинаций с Мощным ударом щитом, Драконом Ониксии или Раскалыванием щита в мид и лейтгейме. Конечно, тут важно не переусердствовать: нельзя держать Тяжелые латы слишком долго, если противник угрожает вам летальным уроном со стола или из руки.

Обменивайте Тяжелые латы в медленных матч-апах, если у вас плохая рука, нужно больше добора, Казакусан или другая ключевая карта.

- Рокара Доблестная

Герой многое делает из-за бонуса в 10 брони. Часто его играют, чтобы защититься от урона противника, активировать Мощный удар щитом или Раскалывание щита.

Оружие и новая сила героя — не всегда такие уж принципиальные бонусы, хотя все равно полезные. Пусть вы не сможете каждый ход получать +2 к броне, как с базовой силой героя, Рокара Доблестная дает слишком большой бонус брони при розыгрыше, так что не нужно от нее отказываться.

Хорошая причина не сыграть Рокару Доблестную — в руках экипировано оружие лучше. В этом случае сначала используйте все заряды оружия, а потом играйте героя.

Важно, что при розыгрыше героя вы сбросите с себя эффект заморозки.

- Раскалывание щита

Сильный ремувал, который достаточно просто сыграть, учитывая количество баффов брони. Только в сверхагрессивных матч-апах Воину бывает трудно накопить достаточное количество брони, поэтому Раскалывание щита нужно комбинировать с другой картой — Ледяным баклером, Тяжелыми латами, Рокарой Доблестной.

Не забывайте, что Раскалывание щита работает и на своих существ, так что лучше играть их уже после заклинания.

наверх

Тир-лист сокровищ Казакусана

Сокровища Казакусана могут быть как защитными, так и наступательными. Обычно Контроль Воин при раскопках ищет их комбинацию: ему нужны какие-то инструменты и для обороны, и для агрессивного завершения партии.

Драфтить сокровища достаточно просто, если понимать их общую силу. В пуле Казакусана есть как сильные и даже имбалансные карты, так и совсем слабые. Важно то, что есть несколько карт, которые хороши и в обороне, и в нападении одновременно.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 116

Далее мы разберем все сокровища Казакусана от лучших к худшим. Они оцениваются по их общей силе, но могут подходить не для всех ситуаций. Например, Воину почти всегда не нужно больше двух наступательных сокровищ, но 1-2 копии должны точно появиться, даже если вы засели глубоко в оборону.

Лучшие сокровища

Угли Рагнароса — лучший способ завершения партии, который только может найти Воин. Заклинание хорошо работает с Раскалыванием щита. Если выбрали его, все другие сокровища можно можно брать только для обороны.

Книга мертвых — универсальное и почти всегда полезное заклинание сразу с двумя функциями. Можно брать всегда.

Хорошие сокровища

Чешуйчатый посох, Жезл развоплощения, Раздражитель, Священная книга — топовые оборонительные заклинания, которые можно брать в большинстве ситуаций — особенно если что-то для наступления уже есть.

Бумбокс доктора Бума, Механическая помощница, Чистый холод — достаточно агрессивные карты, которые лучше работают в нападении, чем в обороне. Бумбокс доктора Бума хорошо работает с Ненавистью и другими массовыми AoE зачистками, которые атакуют и ваших существ. Так Воин может нанести много урона противнику в свой ход.

Гномский армейский нож — очень сильное заклинание для Воина в обороне, но реализовать его очень сложно, потому что в изначальной колоде очень мало целей для этого баффа. Берите, только если какие-то существа есть в руке или в раскопках с Казакусана.

Ситуативные сокровища

Примечательные сокровища из этого списка — ремувалы, Гипербластер и Воргенштерн. Не переоценивайте Воскового яростня — карта сильна только в очень медленных матч-апах и хороших для Воина ситуациях, и то высоки риски, что в этом случае противник найдет какой-то ультимативный ремувал на 5/1 существо и навсегда уберет его со стола.

Канопы и Банановый сплит берите только в случаях, если среди сокровищ вы уже взяли какие-то на призыв существ.

Плохие сокровища

Если Казакусан не предлагает совсем ничего хорошего, можно задуматься о Смутной тени и Древних отражениях. Заклинания далеко не лучшие, но все же могут принести пользу.

Вопрос: Эфес Кель'Делара и Клинок Кель'Делара никогда не стоит брать?

Ответ: в большинстве ситуаций — нет. Отдельно эти карты ужасны, и есть риск не найти вторую часть для оружия. Но даже если вы получите Кель'Делар, он не станет самым сильным сокровищем в списке.

Единственный вариант, когда часть Кель'Делара стоит брать — она зашла первым пиком и два

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 116

оставшихся сокровища плохие или не подходят для вашей ситуации.

[наверх](#)

Полезные советы

Далее несколько полезных советов по геймплею Контроль Казакусан Воином:

Учитесь ничего не делать и играть силу героя. Во многих ситуациях лучший ход Контроль Воина — ждать, копить броню с силы героя и перебирать колоду всеми возможными способами. Пока на столе мало угроз или их нет совсем, Воин может позволить себе играть пассивно. Вы не темповая колода, так что спешить никуда не нужно.

Перед розыгрышем Казакусана оцените оставшиеся в колоде карты. В редких случаях Контроль Воину больше пригодятся карты в колоде, а не сгенерированные сокровища. Например, в матч-апе с Берн Шаманом важно просто найти как можно больше источников брони и ремувалов — сокровища Казакусана нужны в меньшей степени.

Старайтесь не отдавать ремувалы на незначительные цели. В любом матч-апе Контроль Воин должен четко представлять, на что способен его противник: какого размера стол он может сгенерировать, сколько угроз есть в его колоде и т.д. Не допускайте ситуации, в которой вы отдали все ресурсы в руке или в колоде слишком рано. Если вы останетесь без карт в руке, то проиграете даже нескольким незначительным угрозам оппонента. Особенно важно выгодно играть АоЕ ремувалы вроде Потасовки и Вихря клинков — они могут принести много выгоды и разменяться сразу с несколькими картами противника.

Проверьте колоду перед розыгрышем Корсарского тайника. Если оружия в ней не осталось, заклинание все еще можно реализовать уже после Казакусана. Среди сокровищ есть несколько карт-оружий.

Ставьте Хранителя Ониксии в темп, даже если на половине противника нет каких-то угроз. Не стоит делать этого только в совсем медленных матч-апах, например против другого Казакусан Воина. Дракона Ониксии почти всегда нужно играть выгодно, используя его боевой клич для зачистки стола.

В начале каждого хода задумайтесь о порядке действий. Правила тут простые, но о них легко забыть. Сначала добирайте карты, потому что топдеки могут изменить планы на ход. Много взаимодействий связано с накоплением брони, атакой оружием и розыгрышем существ — учитывайте и их.

[наверх](#)

Казакусан Друид

По статистике матч-ап сложный, но все же Воин может вырвать в нем победу. Да, Друид куда быстрее накопит ману, найдет и сыграет Казакусана. Но в ответ Воин и сам может сделать то же самое — тогда матч-ап сводится к битве сокровищ, их хорошего захода и реализации. Тут шансы у Друида и Воина будут относительно равными: оба копят много брони, но зато у Воина есть ультимативные ремувалы, которые в том числе помогают и против сокровищ Казакусана.

Главное отличие Друида в этом матч-апе — наличие заспама стола и призыва тяжелых угроз.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 116

Все это не так страшно для Воина с ремувалами, но к борьбе за стол нужно готовиться. Иногда матч-ап и вовсе доходит до стадии усталости, обе стороны тратят все карты и не могут убить друг друга.

Друид легко победит в матч-апе, если найдет Угли Рагнароса и реализует их с Солнечным затмением. Возможны и другие очень сильные комбинации, но для них нужно много условий: заход Гаффа, нужных сокровищ и своевременная реализация этих карт, а еще очень хорошее понимание матч-апа со стороны Малфуриона. Попросту рассчитывайте на то, что противнику не повезет или он потратит лучшие карты раньше.

Фейс Охотник

Классическое агрессивное противостояние, в котором Воин чувствует себя очень комфортно. Не жалейте дешевых ремувалов со старта на мелких существ Охотника. Мощный удар щитом можно сыграть уже с 3 маны вместе с силой героя, как и Вихрь клинков. Проиграть в этом матч-апе можно только с очень плохим заходом карт, и даже в этом случае у Воина будут шансы на топдеки, базовая сила героя и хоть какие-то ремувалы. В колоде попросту нет 7+ карт, которые вы не сможете рано реализовать в этом матч-апе.

Здорово, что Воин не боится Неистового люторога. Даже если Охотник пробаффает его Погонщицей Песни Войны. Просто не ставьте на свою половину стола каких-либо существ и ищите ремувал на разыгранную в темп угрозу за 5 маны.

Проблемы может доставить Винтовка Ринлинга и секреты Охотника. В первую очередь нужно обыграть Ледяную ловушку с помощью какого-то дешевого и слабого заклинания (в идеале Монетки).

Квест Охотник

Интересный противник, который не против затянуть партию и поиграть с Воином в мид и лейтгейме. Взрывного урона у оппонента очень много, так что Воину понадобится все доступная ему броня, а возможно и исцеление с сокровищ Казакусана.

Старайтесь не играть существ со старта, чтобы не давать Охотнику целей для заклинаний. Пока у него много карт в руке уже после выполнения квестлайна, тоже старайтесь держать свою половину пустой, иначе оппонент перезарядит силу героя Численной мощью и Броском боласа.

Главная проблема в матч-апе — секреты Охотника, а точнее Ледяная ловушка. Обыграть несколько копий этого секрета сложно. Держите в руке слабые заклинания для этой цели.

Играйте Казакусана и ищите с него исцеление, броню и быстрый способ победы. Часто победить противника можно с помощью одной копии Углей Рагнароса.

Квест Разбойник

Простой матч-ап. Оппонент, скорее всего, будет играть медленно и делать ставки на средние и крупные угрозы. Берегите источники брони и Мощный удар щитом или Дракона Ониксии, чтобы ответить на эти угрозы. Если рано заходит Оплот Аззинота, оставьте его в руке до выхода финальной награды за квестлайн. Легендарный щит заблокирует урон от крупных угроз Разбойника в маскировке, если вдруг у вас не будет каких-то способов зачистить ее. Хотя обычно это не составляет проблемы: в колоде Воина много ремувалов,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 116

которые могут убрать 7/7 или 9/7 существо в маскировке. Для этого, например можно оставить связку Раскалывание щита + Минное поле.

Помните, что у противника есть Распорядитель полей боя — главная угроза в матч-апе. Сможете обыграть этого баффера — особых проблем в матч-апе не встретите.

Казакусана можно играть только в очень хороших ситуациях. Среди сокровищ можно искать только защитные инструменты: нападать в этом матч-апе не нужно, просто чистите стол и противник рано или поздно останется без карт в руке или в колоде.

Контроль Казакусан Воин

Зеркальный матч-ап двух Контроль Воинов редко заходит в лейтгейм. Виной тому Казакусан — старайтесь как можно быстрее разыграть его и реализовать полученные 10 сокровищ. Тут можно искать больше наступательных инструментов — в особенности хороши Угли Рагнароса. Чтобы законтрить это заклинание противника, пользуйтесь Оплотом Аззинота или просто спамяте стол мелкими угрозами — в этом тоже помогают сокровища Казакусана. Хорошая комбинация сокровищ — Бумбокс доктора Бума + Канопы. Так вы заспамите стол липкими и опасными угрозами, с которыми противнику будет очень сложно справиться.

Берн Шаман

Сложно даже представить, как Берн Шаман может победить в этом матч-апе. Архетип рассчитывает на взрывной урон, так что его легко законтрить с помощью силы героя и карт, баффающих броню. Шаман постарается накопить в руке много карт для комбинации существ с уроном от заклинаний и взрывного урона. Под нее можно сыграть Оплот Аззинота или просто как можно больше источников брони в руке. Разумеется, вы должны как можно быстрее избавляться от всех источников урона от заклинаний на половине противника — тут особых проблем возникнуть не должно. Среди тяжелых угроз у Берн Шамана есть только Стражи Снегопада — их противнику будет сложно реализовать, а если и получится, масса ремувалов придут на помощь.

Казакусан в этом поединке не нужен.

Агро Друид

Выгодный матч-ап, примечательный только потому, что противник может дольше других продолжать давление, если рано найдет и реализует Компост. В этом случае есть риск, что Друид переиграет Воина по выгоде в руке и оставит его без карт. Не допускайте подобного: старайтесь не отдавать AoE зачистки слишком рано на незначительный стол. Единственный серьезный бафф к атаке оппонента — Одеревенение. Считайте, сколько нанесут существа под этим заклинанием. Если на половине противника только 1-2 угрозы, они редко будут угрожать леталом.

Бист Друид

Как и Агро Друид, Бист Друид играет агрессивно и от стола, так что уязвим для всех зачисток игрового поля. Отличие в том, что Бист Друид куда медленнее и может проворачивать топовые комбинации в мид и даже лейтгейме. Раз так, старайтесь расходовать свои зачистки аккуратнее, чтобы в руке всегда был ответ на Оракула Элуны + тяжелых зверей.

У Бист Друида тоже есть Компост — неприятное заклинание, которое позволит противнику

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 116

восполнить ресурсы в руке. Не дать Друиду добора с Компоста сложно: помогут только специфичные сокровища Казакусана, а дракона в матч-апе сыграть сложно, да и часто делать этого в принципе не нужно.

Главным финишером Бист Друида станет всё то же Одеревенение. Играйте от этого заклинания зачистками, большим количеством брони или Оплотом Аззинота.

Мордреш Маг

Мордреш Маги могут быть разными: с тяжелыми заклинаниями и без них. В любом случае матч-ап должен быть хороший: у противника много взрывного урона только с силы героя, но он относительно размеренный и предсказуемый. Броня поможет затянуть этот поединок, найти Казакусана и переиграть противника с помощью сокровищ. Старайтесь играть Казакусана как можно раньше и планировать завершение партии, если Маг рано нашел Магистра Варден и несколько копий Дикого огня.

Манускрипт и Бафф Паладины

Простые матч-апы, в которых противники играют исключительно от стола. Оба генерируют очень много характеристик и будут постоянно давить крупными существами, так что все AoE зачистки нужно играть аккуратно, а еще активно добирать карты, потому что вас могут переиграть по выгоде в руке. Вы должны делать то же самое: как только у Паладина не останется хороших карт в руке, вы одержите победу. Сложно будет, если противник рано найдет Озаренную Кариэль и Леди Лиадрин. В этом случае старайтесь быстрее ответить Казакусаном и перевернуть игру с помощью сокровищ.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- вверх

=====

(Обновлено) Казакусан Друид — самая популярная колода меты. Большой гайд по а
ID: 2150

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/kasakus-druid>

Дата: 07.03.2022

Тип: Гайды

Категория: Разделенные Альтераком

Описание

(Обновлено) Казакусан Друид — самая популярная колода меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Казакусан Друид — самая популярная колода в мете Разделенных Альтераком. Разбираемся в основах и тонкостях геймплея колоды в подробном гайде.

Текст

Герой гайда — Казакусан Друид в мете Разделенных Альтерака после выхода Логова Ониксии. Архетип новый и появился только в патче 22.4, хотя за основу взят классический Рамп Друид, знакомый всем по прошлым метам.

Казакусан Друид, что понятно из названия, выстраивает геймплей вокруг одноименной легендарки, которая дает доступ к сильнейшим сокровищам Дуэлей. С ними Друид

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 116

проворачивает имбалансные комбинации, побеждает эффектно и красиво. До выхода мини-набора такие стратегии казались мемными, но на деле они показывают хорошие результаты. Казакусан Друид быстро вырвался в топы меты по популярности, он показывает отличный винрейт и ополчил против себя значительную часть ладдера. Но даже нерфы не сломали героя гайда: он показывает хороший винрейт в мете, многие игроки берут с ним топовые строчки Легенды.

Подробный гайд расскажет, как играть новым архетипом Альтерака. Вы найдете оптимальные сборки Казакусан Друида и способы собрать собственную с учетом коллекции. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов меты.

Гайд обновлен 7 марта 2022 года. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Изменены колоды и описания к ним
- Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
- Изменены карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
- Дополнен раздел "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых противостояний в разделе "Матч-апы", дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены и крафт карт
- Максимально бюджетная версия
- О ротации Стандарта
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Способы победы
- Тир-лист сокровищ Казакусана
- Полезные советы
- Матч-апы

Казакусан Друид — новый архетип, но игроки уже нашли несколько хороших подходов в сборках. По ладдеру гуляют много разных колод — лучшие и непохожие друг на друга мы собрали в этом разделе. Их можно разделить на три вида:

- Казакусан Друиды с тяжелыми картами (Рейдовый босс Онисия + Щит Кенария).
- Казакусан Друиды, нацеленные только на разгон по мане, защиту и добор карт
- Казакусан Друиды с токеном синергиями (Рой Светлячков и Одеревенение)

Встречаются и гибридные версии с несколькими наборами разных карт.

Тяжелый Казакусан Токен Друид

Одна из самых популярных и распространенных сборок с хорошим винрейтом. Тут есть и токен

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 116

синергии (Рой светлячков + Одеревенение), и тяжелые Рейдовый босс Онуксия и Щит Кенария. Тут нет Рудника Ледяного Зуба, потому что заклинание далеко не всегда достанет Казакусана из колоды.

Казакусан Друид с Малигосом

Сборка с тяжелыми картами, но без токенов синергий. Вместо них Друид использует больше разгона по мане, синергии с разгоном и Малигоса Хранителя Магии. Легендарный дракон не портит синергии с Казакусаном, позволяет добрать заклинания из стартовой колоды или сокровища после розыгрыша Казакусана.

Казакусан Друид от Feno (максимум добора)

Сборка с максимальным количеством добора, защиты и разгона по мане без каких-либо альтернативных способов победы за исключением Казакусана. Преимущество такой колоды — она чуть чаще и быстрее реализует ключевую легендарку.

Тут есть и специфические защитные карты: Лунный амулет и Звериное неистовство дают много брони, а еще могут помочь добить противника. Нарядные панцири и Чешуя Онуксии — защитные инструменты, которые сделают лучше сконцентрированные на контроле стола матч-апы.

Казакусан Друид от Feno (токен синергии)

Еще один подход к сборке Казакусан Друида — добавление токенов синергий, то есть пары Рой светлячков и Одеревенение, но исключение тяжелых карт. Массовый бафф отлично работает не только с заспамом стола в колоде, но и со многими сокровищами Дуэлей, которые дает Казакусан.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. Пусть Казакусан Друид — новый архетип, многие его карты ранее использовал классический Рамп Друид. Поэтому выбор многих карт очевиден и уже вряд ли изменится.

Код основы колоды:

18 представленных карт — в первую очередь разгон по мане, добор и непосредственно сам Казакусан. Есть и одна оборонительная карта — Лунное затмение.

Из основы колоды могут исключить Рудник Ледяного Зуба, если в сборку добавляются другие карты за 8 маны и тяжелее.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

Среди опциональных карт Казакусан Друида только заклинания и драконы. Существ другого типа брать не стоит, потому что в этом случае боевой клич Казакусана не будет всегда активен.

Озарение — популярное и важное заклинание, которое поможет быстрее играть разгон по мане и Казакусана. Почти всегда берут 1-2 копии, хотя есть сборки и без Озарения — обычно с токенов синергиями и тяжелыми картами.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 116

Железная кора — хорошая оборонительная опция, которую обычно играют на Казакусана сразу же после его розыгрыша. Проблема в том, что порой Казакусана играют через Искроцвет, Озарение и Монетку, так что Железная кора не будет стоить 0 маны. Цели для заклинания найдутся и позднее, но порой бывает слишком поздно.

На глазок — хороший способ перебора колоды в поисках ключевых карт до или после розыгрыша Казакусана. Недостаток заклинания в его нестабильности: вы не всегда угадаете стоимость следующей карты, а иногда она будет идентичной. Особенно трудно угадать, если вы добываете одно из заклинаний за 2 маны.

Болотный луч — улучшает темповые матч-апы, где большой акцент идет на контроль стола, хотя будет полезен почти во всех матч-апах. Как и в случае с Железной корой, проблема Болотного луча в том, что Друид не всегда быстро получает 7 постоянных кристаллов маны (не с Искроцвета, Монетки и Озарения). Хотя Болотный луч не нужно комбинировать с чем-то, так что реализовать заклинание проще, чем Железную кору.

Буйный рост — не такой хороший способ разгона по мане, как Буйство природы, но одна копия часто появляется в сборках. Улучшает в первую очередь медленные матч-апы.

Грибные богатства — мощный источник добора, который использовали бы чаще, если бы не антисинергия с Казакусаном. Сбросить главный способ победы — верный путь к поражению, но если дракон уже в руке или вы не боитесь рисков, Грибные богатства станут отличным выбором. Обратите внимание, что заклинание может сбросить и существо-сокровища после розыгрыша Казакусана.

Звериное неистовство и Лунный амулет — заклинания часто берут вместе, хотя можно собрать колоду и только с одним источником брони. Оба заклинания хороши не только как источники брони, но и как дополнительный взрывной урон. Часто с баффом атаки можно неожиданно для оппонента закончить партию — особенно под Солнечным затмением или в комбинации с сокровищами Казакусана.

Одеревенение + Рой светлячков — пару заклинаний берут вместе, чтобы получить дополнительный способ победы в стиле Токен Друида. Одеревенение отлично работает не только с Роем светлячков, но и со многими сокровищами Казакусана, а еще с Чешуей Ониксии и другими способами заспама стола. Какие именно матч-апы улучшает эта пара, а какие ухудшает — пока что сложно сказать. В теории заклинания пригодятся почти в любом противостоянии.

Нарядные панцири — дополнительный защитный инструмент пригодится не только в сверхагрессивных матч-апах, но и многих медленных. Заклинание не нужно во многих ситуациях, так что его без особых раздумий обменивают в поисках карт посильнее. Из-за такой универсальности хотя бы одна копия Нарядных панцирей появляется во многих сборках.

Чешуя Ониксии — мощное заклинание, которое позволяет вернуть контроль стола. В сверхагрессивных матч-апах его играют через Искроцвет, Озарение и Монетку, чтобы зачистить стол от ранних угроз. В поединках помедленнее заклинание используют в мид и лейтгейме, чтобы избавиться от одной-двух крупных угроз. У Друида не так много способов вернуться в игру и перевернуть ситуацию по темпу, поэтому Чешуя Ониксии хорошо себя показывает. Хотя есть сборки и вовсе без этого заклинания.

Щит Кенария — отлично работает и в защите, и в нападении, синергирует с Солнечным затмением. Такое тяжелое заклинание для Казакусан Друида не обязательно, потому что есть

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 116

другие способы победы и накопления брони. Но самая главная проблема — антисинергия с Рудником Ледяного Зуба — это заклинание не доберет Казакусана в 100% случаев, а это очень важно для архетипа. Обычно Щит Кенария и Рудник Ледяного Зуба не берут вместе.

Рейдовый босс Ониксия — одно из немногих существ, которое можно взять в колоду, потому что это дракон и он не мешает активировать боевой клич Казакусана. Этот десятый дроп — сильная легендарка, которая отлично борется за стол и позволяет совершить темповый переворот. Как и в случае с Щитом Кенария, если Рейдового босса Ониксию берут в сборку, то исключают Рудник Ледяного Зуба.

Малигос Хранитель Магии — еще один дракон, которого можно взять в сборку без вреда для Казакусана. Всегда заполняет руку оригинальными заклинаниями из колоды или сокровищами Дуэлей после розыгрыша Казакусана.

Менее популярные опциональные карты: Терновые стражи, Почкование, Дар природы и другие.

к оглавлению

Казакусан Друид — относительно недорогая колода, которую просто скрафтить. Обычно в сборках только пара легендарок и эпиков. Далее мы обсудим, можно ли их заменить и как это сделать.

На глазок — хорошее заклинание, но не обязательное. Замените на одну копию Грибных богатств, а вместо второй берите карту с другой функцией, например Болотный луч или Буйный рост.

Рудник Ледяного Зуба — ключевое заклинание для архетипа, если в нем нет Щита Кенария и Рейдового босса Ониксии, потому что позволяет гарантированно добирать Казакусана, а это основной способ победы почти во всех матч-апах. Обязательно крафтите две копии заклинания, если нет Рейдового босса Ониксии и Щита Кенария.

Гафф Вольное Сердце — вспомогательная, но очень сильная легендарка. В теории Казакусан Друид может обойтись без этого героя, но станет слабее. Заменить Гаффа можно на Буйный рост.

Казакусан — обязательная легендарка, вокруг которой выстроена вся колода. Обязательна для крафта.

О ротации Стандарта

Весной 2022 года (конец марта или апрель) будет ротация Стандартного режима. В результате в Вольный уйдут карты дополнений Руины Запределья, Некроситет и Ярмарка безумия.

Ротация прекратит существование Казакусан Друида в нынешнем состоянии: ключевая легендарка в режиме останется, но уйдут ключевые рамп синергии и мощнейшие заклинания. Если архетип и продолжит свое существование после ротации, то точно кардинально изменится.

Какие карты уйдут в Вольный этой весной

Аккуратнее с крафтом карт, которые уходят в Вольный режим этой весной. Если вы не

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 116

планируете много играть в Стандарте в ближайший месяц и вас не интересует Вольный, воздержитесь от крафта На глазок и замените заклинание на Грибные богатства + Болотный луч. Все остальные заклинания стоят не так много чародейной пыли, так что их можно скрафтить в любом случае.

Главное отличие максимально бюджетной версии — отсутствие Гаффа Вольное Сердце и На глазок. Вместо этих карт в сборке появляются Грибные богатства и две копии Буйного роста.

Такая сборка обойдется вам с 3680 пыли и покажет неплохие результаты. Она слабее оптимальных версий, но незначительно — взять Легенду и даже высокие ее ранги все еще возможно.

к оглавлению

Муллиган Казакусан Друида достаточно простой и мало чем отличается от класса к классу. Сначала мы разберем основы и общие правила выбора карт в стартовую руку, а потом познакомимся с классовой спецификой муллигана.

Буйство природы — одна из лучших карт в стартовой руке, которую нужно оставлять в любом матч-апе. Две копии Буйства природы нужны только с Монеткой или с очень хорошей рукой.

Гафф Вольное Сердце — еще одна топовая карта, оставляйте всегда

Буйный рост — не такой сильный разгон по мане, как Буйство природы, но все равно сильное заклинание, которое можно оставить всегда

Природоведение — гибкая и вариативная карта. Можно оставить в стартовой руке почти во всех ситуациях. Сбрасывайте только в медленных матч-апах с плохой рукой.

Искроцвет — оставляйте всегда в темповых матч-апах, а в медленных только с Буйством природы или Гаффом Вольное Сердце

Казакусан — ключевой способ победы. Оставляйте всегда в медленных матч-апах, а во всех остальных случаях только с разгоном по мане.

Рудник Ледяного Зуба — гарантированный способ взять Казакусана или Искроцвет, если дракон уже в руке. Оставляйте в тех же случаях, что эти карты.

Безразмерная сумка — чаще всего используют со старта, чтобы раскопать Искроцвет или Озарение. Можно оставить в большинстве матч-апов в качестве первого хода, чтобы раскопать Искроцвет — тут те же правила, что и в случае с этим заклинанием — преимущественно в темповых поединках, а в медленных только с разгоном по мане.

Лунное затмение — оставляйте в темповых матч-апах. Две копии нужны только с Монеткой и хорошей рукой.

Рой светлячков — всегда оставляйте в темповых матч-апах и в некоторых медленных (где нет так много AoE зачисток). Вторую копию сбрасывайте всегда.

На глазок, Направляющий свет луны — способы добора, которые можно оставить только с очень хорошей рукой — в первую очередь с разгоном по мане и доступом к Казакусану.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 116

Другие карты — на муллигане оставляют редко.

Далее о том, что Казакусан Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

Воин: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

Паладин: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Рой светлячков.

Охотник: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет, Лунное затмение, Рой светлячков. С хорошей рукой — Безразмерная сумка.

Друид: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок, Рой светлячков.

Разбойник: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

Шаман: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

Маг: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет, Рой светлячков. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба.

Жрец: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет, Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба.

Чернокнижник: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет, Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Казакусан Друид — новая версия Рамп Друида, которая почти полностью выстроена вокруг новой легендарки Казакусан. Какой бы сборкой вы ни играли, Друид почти в каждой партии старается как можно быстрее сыграть Казакусана и задавить противника мощнейшими сокровищами.

Вся колода построена так, чтобы Друид как можно быстрее нашел и разыграл Казакусана.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 116

Дракона в любой ситуации нужно использовать как можно быстрее и оптимизировать весь геймплей под эту задачу.

В сборках много способов добора — в том числе Рудник Ледяного Зуба, который гарантирует взятие Казакусана из колоды, если выбрать самую дорогую карту. Если Казакусан уже в руке, чаще всего Рудник Ледяного Зуба играют, выбирая самую дешевую карту в колоде, чтобы достать Искроцвет и Озарение. Эти заклинания помогут раньше сыграть Казакусана или разгон по мане.

Другие способы добора часто сильнее, но достают случайные карты из колоды. Их полезно играть и до, и после розыгрыша Казакусана в зависимости от захода и доступной маны. Иногда Казакусан Друиды используют Грибные богатства — заклинание сильное, но может сбросить самого Казакусана, если доберет этого дракона. Играть Грибные богатства все равно стоит во всех случаях, но если в руке есть и Рудник Ледяного Зуба, сначала лучше сыграть это заклинание за 2 маны.

Как и классические Рамп Друиды, этот использует многочисленные разгоны по мане — Буйный рост, Буйство природы и Гафф Вольное Сердце. Есть и временные баффы маны (Искроцвет и Озарение), а еще способы получить их. Чаще всего эти карты используются для раннего разгона по мане или раннего розыгрыша самого Казакусана.

В начале партии Друид часто сталкивается с несложными, но важными задачами: как правильно сыграть полученный разгон по мане (временный и перманентный), чтобы как можно быстрее реализовать Казакусана. Часто нужно продумывать свои действия на 2-3 хода вперед, учитывая полученные кристаллы маны и перегрузку с Искроцвета. Часто не нужно отдавать Искроцвет, Озарение и Монетку слишком рано для розыгрыша Буйства природы и Буйного роста, потому что быстрее к Казакусану вы придете, если сыграете Искроцвет, Озарение и Монетку для этого дракона, хотя это справедливо не всегда. Точно почти всегда можно играть временные источники маны для реализации Гаффа Вольное Сердце, потому что он не только разгоняет вас по мане, но и добирает карты — и боевым кличем, и силой героя.

Друид берет и некоторые защитные опции. Они варьируются от сборки к сборке, но всегда нацелены на зачистку стола или закрытие героя провокациями. В агрессивных матч-апах и тяжелых случаях дорогостоящие защитные карты вроде Нарядных панцирей и Чешуи Ониксии играют через Искроцвет, Озарение и Монетку, а розыгрыш Казакусана откладывают (иногда он вообще не нужен, хотя редко).

Гибкая и вариативная карта в любой сборке — Солнечное затмение. Четких правил ее розыгрыша нет: опций слишком много. В идеале удвоить заклинания-сокровища уже после розыгрыша Казакусана, но такие мощные комбинации удаются далеко не всегда. Солнечное затмение хорошо работает с источниками добора и способами накопления брони. Редко заклинание комбинируют с Буйством природы, Безразмерной сумкой, Природоведением и другими спеллами.

Геймплей Казакусан Друида почти всегда сводится к ключевой легендарной карте — Казакусан почти всегда станет ключевым источником победы. Многое в игре зависит от раскопанных сокровищ: что вы выберете, как быстро это получите и в каких комбинациях реализуете. Подробнее об этом поговорим далее.

[к оглавлению](#)

[Способы победы](#)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 116

Архетип может одержать победу с помощью трех способов. Чаще всего он пользуется первым даже в агрессивных поединках,

- Казакусан и сокровища

Самый распространенный способ победы колоды — полученные с Казакусана сокровища. Среди них есть и наступательные, и защитные опции любого калибра. С сокровищами легко вернуться в игру, задавить противника крупными угрозами или взрывным уроном из руки.

Казакусан предлагает пять раскопок: после выбора он замешивает по две копии выбранных карт в колоду, уничтожая все находящиеся там ранее карты. Если вы выбрали какое-то сокровище, второй раз вы его уже не раскопаете.

Далее список всех сокровищ по группам — существа, оружия и заклинания. Чуть ниже в подразделе "Тир-лист сокровищ" мы разделим их по уровню силы, обсудим конкретные опции и приоритеты выбора в разных ситуациях.

Как именно вы будете побеждать в партии — зависит от выбранных сокровищ. В каких-то матч-апах и ситуациях достаточно просто зачистить стол и восстановить здоровье, в других — задавить противника существами или взрывным уроном. Во всем этом помогают разные сокровища, а иногда одно сокровище выполняет сразу несколько функций.

Друид лучше всех реализует сокровища Казакусана, потому что быстро добирает их из колоды и легко комбинирует. Не бойтесь умереть от усталости и слишком быстро взять 10 сокровищ: если они есть в руке, вы часто сможете быстро закончить партию или проиграете в любом случае. Усталость для Казакусан Друида редко становится значительной проблемой.

Здорово, если после розыгрыша Казакусана в руке остались какие-либо источники добора: их много в оригинальной колоде. Еще лучше, если вы сыграли Гаффа Вольное Сердце, потому что он не только позволит стабильно добирать карты, но и увеличит запас маны для мощнейших комбинаций.

Еще одна важная группа карт, которые могут остаться в руке от оригинальной колоды после Казакусана, — Солнечное затмение, Искроцвет, Озарение и Монетка. С ними вы сможете проворачивать мощные комбинации с несколькими сокровищами или с сокровищем и обычными картами. Примечательны многие комбинации с Солнечным затмением — особенно с наносящими взрывной урон сокровищами.

Лунный амулет и Звериное неистовство также могут стать хорошими источниками взрывного урона самостоятельно или с Солнечным затмением. Эти заклинания при поддержке сокровищ с Дуэлей могут нанести очень много неожиданного взрывного урона с пустого стола — порой больше 30 за ход.

Мелкие существа и баффы

существами, но и мелкими угрозами под баффами. В сборках часто появляется классическая комбинация Токен Друида Рой светлячков + Одеревенение. Она может поставить точку в противостоянии даже без участия Казакусана. Есть и другие способы заспамить стол мелкими и средними угрозами в колоде: Чешуя Ониксии и комбо Солнечное затмение + Нарядные панцири.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 116

Одеревенение отлично работает и со многими сокровищами Казакусана: там много эффектов, которые заполняют стол мелкими или средними угрозами. Если Одеревенение есть в руке, выбирайте такие эффекты чаще.

Одеревенение часто станет неожиданностью для противника, хотя некоторые могут достаточно активно и легко чистить стол от токенов. Даже если Одеревенения нет в руке или в колоде, пользуйтесь тем, что противник об этом не знает. Вынуждайте его отдавать AoE зачистки на 2/1 дракончиков с Чешуи Ониксии и других мелких существ.

Помните, что Одеревенение отлично работает с Солнечным затмением. Связку можно сыграть даже на пустой стол для того, чтобы сгенерировать четыре средние угрозы, хотя в идеале играть массовый бафф для завершения партии.

Защита от агрессии

В сверхагрессивных матч-апах Друид столкнется с активным давлением со стола. Архетип не так силен в зачистке игрового поля, хотя и не беззащитен в этом амплуа.

Большинство защитных карт играть достаточно просто: Лунное затмение или Лунный амулет — заклинания без каких-то нюансов. Примечательны разве что Болотный луч и Железная кора. Заклинания станут бесплатными только в случае, если вы накопите 7+ постоянных кристаллов маны, а не временных с Искроцвета, Монетки и Озарения.

Важная защитная карта — Чешуя Ониксии. Часто это заклинание Друид старается сыграть через Озарение, Искроцвет и Монетку как можно быстрее, чтобы избавиться от серьезных угроз противника. В этом случае с Казакусаном придется подождать, но он не так важен в сверхагрессивных матч-апах.

Еще одна хорошая оборонительная карта — Нарядные панцири. Заклинание можно сыграть самостоятельно или через Солнечное затмение в зависимости от ситуации и захода карт. Важно понимать, что часто Нарядные панцири только замедляют противника, но не чистят стол: готовьте какие-то способы зачистки стола после того, как оппонент выгодно разменяется с 2/7 провокациями.

Рано сыграть Казакусана в такой ситуации не получится. Зато в следующие два хода можно использовать Чешую Ониксии для зачистки стола и даже давления на оппонента.

В сверхагрессивных матч-апах Друид может победить и вовсе без Казакусана. Много выгоды принесут Рой светлячков, а еще случайные генерации с Безразмерной сумки и Природоведения. Тут вы можете раскапывать не только обычные разгон по мане и добор, но и какие-то выгодные заклинания. Например, с Безразмерной сумки можно найти какие-то тяжелые карты за 8-9 маны, если в руке не хватает выгоды.

[к оглавлению](#)

Тир-лист сокровищ Казакусана

Процесс выбора сокровищ Казакусана — сложный и ответственный. Каждая игровая ситуация уникальна и требует особого подхода. Но при этом в пуле сокровищ есть как очень сильные и универсальные, так и достаточно посредственные карты.

Мы разбили все сокровища Казакусана по четырем группам — от лучших к худших. Под каждым

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 116

тиром вы найдете и комментарии к важным и интересным картам.

Лучшие сокровища:

Угли Рагнароса, Книга мертвых

- Угли Рагнароса — самый сильный финишер в игре. Даже одной копии Углей Рагнароса достаточно, чтобы добить большинство противников. Обязательно берите, если играете против контроль колоды или находитесь впереди по темпу. И даже если отстаете, Угли Рагнароса можно взять на случай, если получится перевернуть ситуацию. Угли Рагнароса может стать единственным наступательным сокровищем в вашем выборе — все остальные карты можно брать для обороны, зачистки стола и исцеления.

- Книга мертвых — отлично работает с Солнечным затмением, и чистит стол, и наносит урон герою противника, часто стоит 0 маны. Но посчитайте количество умерших существ в партии хотя бы примерно: оно не всегда будет высоким в зеркальных и других медленных матч-апах.

Хорошие сокровища:

Чешуйчатый посох, Жезл развоплощения, Чистый холод, Раздражитель, Священная книга, Бумбокс доктора Бума, Гномский армейский нож, Механическая помощница

Группа хороших сокровищ часто выполняет только одну функцию, но делает это хорошо. Тут много топовых зачисток стола, источников защиты, давления и взрывного урона. Обратите внимание, что Гномский армейский нож не дает рывок — только натиск. Заклинание берут для мощного исцеления и контроля стола, но где-то в руке и колоды должны быть крупные угрозы, которые вы баффните этим сокровищем.

Ситуативные сокровища:

Краб Цапчик, Бубба, Восковой яростень, Воргенштерн, Гипербластер, Клыки вампира, Банановый сплит, Некротический яд, Подзорная труба, Каноны

Все еще хорошие карты, но уже ситуативные и не всегда оптимальные. Например, Восковой яростень часто слишком медленный и уязвимый для сокровищ Казакусана оппонента и ультимативных ремувалов.

Каноны и Банановый сплит берите в случаях, если у вас уже есть хорошие цели для этих баффов — в руке или с Казакусана. Если целей нет, эти заклинания станут плохим выбором.

Бубба может выбрать целью героя противника: вы призовете 1/1 существ, но они не будут атаковать, потому что у них натиск, а не рывок.

Гипербластер — очень сильное оружие, но на удивление часто слишком медленное. Противники редко дают одной крупной угрозой, а вместо этого используют несколько средних или много мелких.

Плохие сокровища:

Чудовищная красавица, Мрачнейший завсегдаятай, Клинок Кель'Делара, Эфес Кель'Делара, Шкатулка с секретом, Мутагенный укол, Древние отражения, Смутная тень

Старайтесь не брать эти сокровища: им почти всегда предпочитать что-то из тиров выше.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 116

Вопрос: Эфес Кель'Делара и Клинок Кель'Делара никогда не стоит брать?

Ответ: в большинстве ситуаций — нет. Отдельно эти карты ужасны, и есть риск не найти вторую часть для оружия. Но даже если вы получите Кель'Делар, он не станет самым сильным сокровищем в списке.

Единственный вариант, когда часть Кель'Делара стоит брать — она зашла первым пиком и два оставшихся сокровища плохие или не подходят для вашей ситуации.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Природоведение — не только источник дополнительного заклинания Друида, но и способ удешевить следующее заклинание. Старайтесь сохранить удешевляющий бафф Природоведения, чтобы раньше сыграть Буйный рост или Буйство природы. Не забывайте, что розыгрыш Монетки, Озарения или Искроцвета собьет эффект Природоведения.

Среди заклинаний Друида, которые дает Природоведение, чаще всего полезны те, которые же есть в колоде или оборонительные опции. Далее их полный список.

Безразмерную сумку Казакусан Друид чаще всего играет для того, чтобы раскопать Искроцвет или Озарение, то есть на последний кристалл маны. Есть небольшой шанс, что игра предложит Наскок, Малого Плавника и Конторского беса — тут вы мало что можете поделать. Безразмерную сумку можно сыграть и с большим количеством маны, но заклинание почти всегда нестабильное: с него сложно найти Буйство природы или Буйный рост, потому что мешаются нейтральные существа. Снова стабильной Безразмерная сумка становится, если играть ее с 10+ маны в поисках самых тяжелых существ.

В этот ход нужно сыграть Безразмерную сумку в поисках Искроцвета. На следующий — Рудник Ледяного Зуба для добора Казакусана. Затем — Монетку и Буйство природы. А уже на следующий ход получится выставить и самого Казакусана.

Искроцвет, Монетка и Озарение чаще всего используются для раннего розыгрыша Казакусана, разгонов по мане и реже Чешуи Ониксии.

Если нужно сыграть только +1 дополнительную ману, в первую очередь используйте Монетку, а не Озарение, чтобы дать противнику меньше информации о ваших руке и колоде.

Чтобы правильно оценить шансы на добор дорогой или дешевой карты с На глазок, установите DeckTracker. Программа поможет отслеживать оставшиеся в колоде карты — в том числе и после розыгрыша Казакусана.

С Рудника Ледяного Зуба всегда доставайте самую дорогую карту, если Казакусан еще в колоде. Если он уже в руке, берите самую дешевую карту для добора Искроцвета или Озарения. Редко все равно берут самое дорогое заклинание для добора Чешуи Ониксии, Нарядных панцирей или Гаффа Вольное Сердце.

После розыгрышка Казакусана Рудник Ледяного Зуба заиграет по-другому и будет зависеть от выбранных сокровищ.

Друид

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 116

Зеркальный матч-ап — гонка в поисках разгона по мане и раннего розыгрыша Казакусана. Часто тот Друид, который раньше разыграет этого дракона, побеждает, потому что вернуться в игру против тяжелых существ и мощных сокровищ Дуэлей получается не всегда.

Среди сокровищ особенно интересны ультимативные зачистки стола и заспам стола угрозами любых размеров. Старайтесь обыграть Одеревенение противника и сокровище Угли Рагнароса — для этого на столе всегда должны быть какие-то существа.

Агро Друид и Бист Друид — сложные матч-апы. Тут на розыгрыш Казакусана часто попросту не будет времени, но если все же получится, ищите максимум зачисток стола среди сокровищ. Рискуйте и надейтесь на то, что в руке оппонента нет Одеревенения и других массовых баффов.

Часто через Искроцвет, Озарение и Монетку нужно играть Чешую Ониксии для зачистки стола. Если повезет, вы сможете оставить оппонента без карт в руке.

Охотник

Фейс Хант — сложный, но совсем не безнадежный противник. Как и в других темповых матч-апах, нужно как можно быстрее сыграть Чешую Ониксии и вернуть себе контроль над столом. Помогут рано зашедшие Лунное затмение, Природоведение и Безразмерная сумка. Не игнорируйте и разгон по мане: часто в начале нужно жертвовать контролем стола, чтобы быстрее получить доступ к мид и лейтгейм картам.

Большое преимущество получают сборки с Лунным амулетом и Звериным неистовством. Но не бойтесь играть их и для баффа атаки рано, чтобы избавиться от опасных угроз оппонента, если другого хорошего хода нет.

Квест Охотник — не создает давления со стола до выхода финальной награды за квестлайн — держите в руке какой-то ответ на 7/7 существо в мидгейме. В остальном Друид должен как можно быстрее разогнаться по мане, сыграть Казакусана и найти оборонительные или наступательные сокровища. Полезны исцеляющие эффекты и просто крупные существа.

Как и в случае с Фейс Хантом, многое сделают Лунный амулет и Звериное неистовство. Их можно удваивать с помощью Солнечного затмения, потому что здоровье Друида — ключевой ресурс в матч-апе.

В начале партии старайтесь не ставить мелкие угрозы на свою половину стола, чтобы не давать целей для заклинаний противника. Помните про секреты Охотника: особенно опасны Морозная ловушка и Ледяная ловушка.

Маг

Мордреш Маг — доставит проблемы в первую очередь сборка с тяжелыми заклинаниями. Массовое превращение и Руна верховного мага — неприятные карты, которые могут законтрить большинство сокровищ Казакусана. Полезно делать ставку на взрывной урон, а не на существа на столе, хотя комбинация этих наступательных элементов оптимальна.

Начиная с 7 хода Мага, старайтесь обыгрывать Маску К'Туна, то есть постоянно держать на своей половине стола каких-то существ.

Иногда Мордреш Маги играют Мутануса Пожирателя: Казакусан уязвим для него, но Друид почти всегда может разыграть дракона до того, как Маг накопит 7 маны.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 116

Жрец

Казакусан Жрец тоже может рано сыграть ключевую легендарку, а после матч-ап превратится в битву сокровищ. Старайтесь перегнать Жреца в розыгрыше легендарки, а после ищите зачистки стола и взрывной урон. Давление со стола не так полезно в матч-апе со Жрецом, потому что у него, помимо сокровищ на зачистку, будут и родные ремувалы — Истерия и Зеркало души. Обыграть эту пару достаточно сложно. К тому же у Жреца часто будет Осколок наару и новый Светозарный дракон Пустоты, а еще случайно сгенерированные карты с Обновления и Гадания по руке.

Чего у Жреца нет, так это хорошей защиты от взрывного урона.

Миракл Жрец, Биг Жрец и Контроль Жрец — легкие противники для Друида. Их способы победы слишком медленные и однобокие. С Казакусана ищите больше зачисток стола и взрывного урона, а на свои крупные угрозы полагайтесь в меньшей степени.

Шадоу Жрец — классическое агрессивное противостояние, которое могут существенно омрачить Неофитки культа. Как-то бороться с вовремя сыгранными вторыми дропами вы не сможете, так что просто надейтесь на то, что противник их не найдет.

Шаман

Берн Шаман — играет много взрывного урона и не боится ваших крупных угроз из-за замораживающих эффектов. Законтрить такой стиль игры можно источниками брони (Лунный амулет, Звериное неистовство, их комбинации с Солнечным затмением), сокровищами на исцеление, взрывной урон и контроль стола. Помните, что у оппонента есть Обморожение — не подставляйте своих существ под это заклинание или будьте готовы обыграть его.

Квест Шаман — по геймплею со стороны Друида почти не отличается от поединка с Берн Шаманом. Важно не получить много раннего урона со стола, а весь взрывной урон с заклинаний нужно компенсировать броней и исцелением.

Воин

Контроль Воин — поединок с ним во многом похож на зеркальный матч-ап двух Казакусан Друидов. С хорошим заходом вам будет легко задавить противника, потому что вы намного раньше сыграете Казакусана и реализуете тяжелые способы победы. Но если партия затягивается, готовьтесь к долгому и изнуряющему противостоянию.

У Воина куда больше зачисток и ремувалов, но меньше своих способов давления. Поэтому вы всегда должны быть впереди по темпу и угрожать оппоненту Одеревенением, даже если этого заклинания нет в руке или в колоде.

Лучшей раскопкой с Казакусана станут Угли Рагнароса — в идеале комбинируйте его с Солнечным затмением. Не так хороши способы призыва единичных существ, потому что зачисток у Воина всегда будет достаточно: не только с Казакусана, но и в оригинальной колоде.

Паладин

Манускрипт Паладин и Бафф Паладин — доставят много проблем с хорошим стартом. Друиду

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 116

сложно справиться с ранними угрозами под бафами и с божественными щитами, особенно если у самого Малфуриона не такой удачный заход. Как и всегда в агрессивных матч-апах, старайтесь вернуться в игру с помощью тяжелых заклинаний, а если их нет, как можно раньше сыграть Казакусана и надеяться на удачные сокровища. Против Паладина отличным выбором станет оружие Воргенштерн, которое накладывает немоту при атаке.

Разбойник

Квест Разбойник — напряженный матч-ап, потому что противник легко чистит любой стол и при этом активно генерирует свой. Как и всегда, много проблем доставит финальная награда за квестлайн под маскировкой и ее последующий бафф Распорядителем полей боя. Еще одна опаснейшая угроза — Творец теней Скаббс. Даже если Друид захватит стол или заполнит его провокациями, герой легко вернет всё в руку Малфуриона.

Чтобы справиться с Квест Разбойником, раскапывайте больше сокровищ на зачистку стола — особенно хороши те, что достают угрозы в маскировке. Если Разбойник давит рано, вернуться в игру поможет Чешуя Ониксии.

Чернокнижник

Все Чернокнижники — достаточно легкие противники, если не подготовят технические карты для матч-апа с Казакусан Друидом. Билетикус не так опасен, потому что выходит достаточно поздно, а вот с Алтарем Огня сделать что-то сложнее. В любом случае все сокровища Чернокнижник сжечь не сможет, а добить его можно и оставшимися. Ищите больше взрывного урона — он куда эффективнее в этом матч-апе, чем существа.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Квест Шаман — колода, способная победить любого. Большой гайд по архетипу

ID: 2124

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/alterak-kvest-shaman>

Дата: 13.02.2022

Тип: Гайды

Категория: Разделенные Альтераком

Описание

Квест Шаман — колода, способная победить любого. Большой гайд по архетипу

Кратко

Квест Шаман стабильно показывает себя на протяжении всего цикла Разделенных Альтераком. Подробно разбираем колоду, способную победить любого противника.

Текст

- Герой гайда — Квест Шаман в мете Разделенных Альтераком перед выходом мини-набора Логова Ониксии. Архетип уже не новый, но он получил новую жизнь в последние месяцы с картами Альтерака. К тому же для Квест Шамана сложилась отличная мета на всех ранговых промежутках.

Сегодня Квест Шаман — шестая по популярности колода на всех рангах. Он встречается не

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 116

сильно реже лидеров меты. Особенно велико присутствие героя гайда на высоких рангах — в Легенде и в Алмазе. Во многом это связано с тем, что у колоды достаточно сложный и необычный геймплей: чтобы реализовать ее на максимум, нужно понимать не только основы геймплея, но и особенности популярных матч-апов.

Игроки, которые знают, как правильно использовать Квест Шамана, получают внушительный винрейт. Архетип часто попадает в топы Легенды, да и в целом показывает отличный средний процент побед. Радует и распределение матч-апов: Квест Шаман отлично играет с Рамп Друидами, Фейс Хантами и Мордреш Магами — тремя самыми популярными архетипами меты. Единственный сложный противник для героя статьи — Хэндлок. Зато оставшиеся матч-апы выгодные.

Уже 15 февраля мета Стандарта пополнился 35 новыми картами мини-набора Логово Ониксии. Какой станет новая мета — никто не знает, но у Квест Шамана есть все шансы закрепиться и в ней. Пусть колода не такая гибкая в плане декбилдинга, главные ее противники — комбо архетипы, коих становится все меньше с каждым балансным патчем. Едва ли новые появятся после выхода Логова Ониксии.

Большой гайд по Квест Шаману расскажет все о геймплее архетипа в актуальной мете Разделенных Альтераком. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную с учетом коллекции. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов февральского сезона.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Управление перегрузкой
- Механика удвоенных заклинаний
- Способы применения Напряженного призыва
- Взрывной потенциал и урон от заклинаний
- Как использовать замораживающие эффекты
- Перебор колоды различными способами
- Случайная генерация ресурсов
- Как использовать Вечное пламя
- Матч-апы

Квест Шаман

- Самая популярная сборка еще с конца 2021 года, от которой отталкиваются, чтобы придумать другие альтернативы. Ее достоинства — это максимальный потенциал по перебору и две копии исцеления, которые также работают и на квест.

Квест Шаман с Бру'каном

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 116

- Убрано: Бродяжник из каналов

- Добавлено: Бру'кан мастер стихий

Выбор в пользу Бру'кана мастера стихий стал популярен, когда стало ясно, что герой особенно хорош против Разбойника на воровстве. Сейчас этот противник почти не встречается, поэтому снизилась и популярность легендарки в сборках.

Квест Шаман с Составителями конспектов

- Убрано: Разбиватель наледи x2, Бродяжник из каналов x2

- Добавлено: Привлекательное вложение x2, Составитель конспектов x2

Данная сборка максимизирует свой взрывной потенциал за счет ускорения выполнения квеста и нахождения всех карт с перегрузкой. Составитель конспектов также может дать больше темпа, но не всегда гарантирует перебор колоды.

наверх

Основа колоды — это карты, которые есть практически в любой сборке колоды актуальной меты. Квест Шаман — крайне концептуальный архетип, геймплей которого завязан на механике перегрузки.

Поскольку дешевых карт с перегрузкой в игре не так много, то и широкого раздолья вариаций у архетипа нет, а сборки отличаются буквально парой карт.

Код основы колоды:

Появление Мага-универсала в мини-наборе прошлого дополнения сильно ограничило состав сборок Квест Шамана. Если раньше колода могла позволить себе отходить от стандартного плана на игру и, например, экспериментировать с Молотом Рока, то теперь ей приходится следовать плану 4 стихий.

Маг-универсал требует, чтобы колода играла 4 типа заклинаний, в то время как Шаман в основном играет только заклинания Природы. Поэтому в сборке обязательно присутствует по 1 заклинанию других школ: Археоведение, Вечное пламя и Морозный ветер. В то же время большой потенциал по перебору (Маг-универсал и Морозный ветер) подталкивает колоду к игре от комбинаций взрывного урона, поэтому места на какие-то другие механики в ней попросту не остается.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

Привлекательное вложение — далеко не самый популярный выбор в этом дополнении, поскольку карта никак не помогает Магу-универсалу. Ее плюс только в том, что она помогает быстрее найти карты для комбинаций с Перерасходом.

Стрелы инволюции — техническая карта, которая предназначена для матч-апов с Миракл Жрецом, Паладином и Друидами. Отлично справляется с Троггами Железного рудника, а также имеет школу магии для Мага-универсала.

Разбиватель наледи — самый частый выбор в качестве второго дропа колоды. Он не требует

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 116

никаких синергий, помогает Магу-универсалу и ускоряет перебор колоды.

Составитель конспектов — альтернатива Разбивателю наледи. Плюс Составителя конспектов в том, что он может максимизировать потенциал отдельного сильного заклинания, однако иногда он становится обычным Речным кроколиском, поскольку держать его в руке мертвым грузом тоже неверно.

Гроза — интересная замена Инструктору Огненное Сердце в топе Легенды, и что самое главное — бюджетная. Помогает в контроле стола и выполнении квеста.

Бродяжник из каналов — важный источник исцеления в матч-апах с Фейс Охотником и Жрецом Тьмы. Иногда может стать опасной ранней угрозой, если у медленного оппонента не найдется на него ответа.

Бру'кан мастер стихий — хорош только в темповых матч-апах. В медленных никак не коррелирует с планом на игру, поэтому зачастую бесполезен.

Менее популярные опциональные карты: Оползень, Обморожение, Коррозионная гадюка, Кок Пирожок, Болотное порождение, Пойманная чародейка, Пещера дикой лапы, Элементаль земли.

Квест Шаман — очень бюджетная колода, дорогие карты которой можно пересчитать по пальцам одной тролльской руки.

Власть над стихиями — главная карта колоды, которую, само собой, нельзя заменить.

Перерасход — источник очень большого числа кристаллов маны, а также один из финишеров во многих партиях. Нужен обязательно.

Инструктор Огненное Сердце — единственная необязательная дорогостоящая опция. Можно заменить совершенно любой картой из предыдущего раздела.

В качестве бюджетной версии представлена сборка из топа Легенды в начале февральского рейтингового сезона. В ней ShikamaruHS использует идею взять Грозу вместо Инструктора Огненное Сердце.

[наверх](#)

Общие правила муллигана

Главная задача колоды и основной план на игру — быстрое выполнение Власти над стихиями, поэтому на муллигане Шаман в первую очередь ищет карты с перегрузкой.

Очень важно уделить внимание вашей кривой маны и слепо не оставлять все карты, которые на первый взгляд хороши в ранней игре. Также большую роль играет наличие Монетки, поскольку она позволяет распределить ману совершенно иначе с учетом перегрузок.

Власть над стихиями — всегда оставляйте на муллигане.

Искроцвет — всегда оставляйте в руке, поскольку заклинание слишком идеально сочетается с первой наградой квестлайна. С Искроцветом вы выгадываете много темпа, а ваша рука становится намного гибче. Можно сбрасывать только в сверхмедленных матч-апах с плохой рукой.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 116

Разбиватель наледи — идеальное продолжение после Власти над стихиями и единственный второй дроп в колоде. Остается на старте всегда.

Дух дикого волка и Портал: змеиное святилище — единственные самостоятельные третьи дропы в колоде, и хотя бы один точно нужно оставить в руке. Дух дикого волка — более самостоятельный дроп и не лишает вас взрывного потенциала в дальнейшем, поэтому он предпочтительнее в большинстве матч-апов. Портал: змеиное святилище может быть чуть лучше в агро матч-апах, особенно с Монеткой. Например, Агро и Бист Друиды не выставляют так много мелких токенов, как Охотник, поэтому против него лучше будет Портал: змеиное святилище, который уберет одну угрозу и выставит что-то в ответ. Дух дикого волка в свою очередь сильнее своими провокациями против Рексара. Обычно можно оставить сразу два третьих дропа, если у вас нет Монетки — тогда вы можете сыграть их на 3-м и 4-м ходу с учетом перегрузки.

Верный путь — удобный активатор квестлайна и неплохой источник ресурсов, но перегрузка на 2-м ходу часто мешает выставить 3-й дроп. Обычно решение, оставлять ли карту, зависит от вашей стартовой кривой.

Вечное пламя — ультимативная зачистка любой ранней агрессии, поэтому всегда оставляйте заклинание в темповых матч-апах.

Археоведение — важный активатор Мага-универсала и возможность раскопать подходящую для матч-апа угрозу или даже карту на обмен.

Начинающий молниемет — достаточно посредственный 1-й дроп по кривой маны, но важный элемент комбинаций в мид- и лейтгейме. Минус его на старте в том, что он блокирует розыгрыш 3-х дропов, если у вас нет Монетки. Плюс — его можно скомбинировать с Вечным пламенем, а также быстро завершить первую стадию квестлайна.

Молния — полезна только в агро матч-апах, где вам обязательно нужен ранний ответ на какую-то угрозу. Оставляйте, только если не нашли Вечное пламя.

Бродяжник из каналов — стоит оставлять только против Фейс Ханта.

Мулиган против каждого класса

Охотник на демонов: Власть над стихиями, Искроцвет, Разбиватель наледи, Портал: змеиное святилище, Дух дикого волка. С хорошей рукой — Верный путь.

Воин: Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Верный путь, Разбиватель наледи, Вечное пламя, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Дух дикого волка.

Паладин: Власть над стихиями, Искроцвет, Разбиватель наледи, Вечное пламя, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Верный путь, Маг-универсал.

Охотник: Власть над стихиями, Искроцвет, Молния, Вечное пламя, Разбиватель наледи, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище, Бродяжник из каналов.

Друид: Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Начинающий молниемет, Разбиватель наледи, Дух дикого волка, Портал: Змеиное святилище. С хорошей рукой — Верный путь.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 116

Разбойник: Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Начинающий молниемет, Вечное пламя, Разбиватель наледи, Дух дикого волка. С хорошей рукой — Верный путь, Портал: змеиное святилище.

Шаман: Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Разбиватель наледи, Вечное пламя, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Верный путь, Маг-универсал.

Маг: Власть над стихиями, Искроцвет, Разбиватель наледи, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище, С хорошей рукой — Археоведение, Верный путь, Маг-универсал.

Жрец: Власть над стихиями, Молния, Начинающий молниемет, Археоведение, Разбиватель наледи, Вечное пламя, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Искроцвет, Верный путь.

Чернокнижник: Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Разбиватель наледи, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Верный путь, Маг-универсал.

наверх

Основы геймплея

Квест Шаман представляет из себя гибрид всех возможных стратегий в игре, а его геймплей меняется с течением партии. Он может быть и агро колодой, и комбо колодой, и даже медленным контролем.

Главное связующее звено архетипа — это Власть над стихиями. Архетип старается как можно быстрее выполнить задачу, чтобы получить сильнейшую финальную награду и задавить противника мощным натиском заклинаний. Однако победа может прийти к Шаману и раньше, если ему удастся развить быстрый старт.

Общее требование квестлайна — это розыгрыш 9 карт с перегрузкой, по 3 на каждой стадии. Примерно половина колоды состоит из таких карт, и при этом дополнительные можно раскопать с помощью Верного пути и Инструктора Огненное Сердце.

Всего Власть над стихиями принесет вам 3 награды, самые важные из которых — первая и третья. Первая награда освобождает все ваши кристаллы маны от перегрузки подобно эффекту Перерасхода. Часто это будут 2-3 кристалла маны, но в идеале вы хотите освободить сразу большое количество.

С первой наградой квестлайна идеально сочетаются две карты — Вечное пламя и Искроцвет. С помощью Вечного пламени можно зачистить большой стол, который часто выставляют агро колоды, и при этом не получить ни единицы перегрузки, сразу же продолжив темповую игру. Искроцветы — более гибкий вариант, поскольку их можно использовать с любой рукой и против любого противника. Ставьте перед собой цель создать как можно больше характеристик на столе и убрать все угрозы противника, либо перезаполнить руку новыми ресурсами, выставив при этом что-то на стол.

Важно понимать, что Искроцвет в руке не всегда значит то, что вы обязаны разыграть его как можно раньше. Иногда игроки совершают странные ходы, выполняя первую стадию, но получая совсем немного. Например, Начинающий молниемет + Искроцвет + Портал: змеиное святилище — это плохой второй ход, если у противника и так нет существ. Вы получаете не

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 116

такой уж сильный стол, но тратите на него всю вашу руку, не оставляя себе альтернативного развития стратегии в том случае, если противнику удастся зачистить такой стол.

Вторая награда Власти над стихиями самая слабая, но все же создает дополнительное давление на оппонента. В медленных матч-апах она будет важна, если вы и так давите противника с первых ходов. В темповых встречах будет ценна провокация, которая даст вам дополнительную линию обороны.

Третья награда самая внушительная, хотя в агро матч-апах она не будет самой ценной. Призыватель бури Бру'кан — это существо 7/7 за 5 маны, что уже окажет на оппонента определенное давление. Но вся его суть кроется в боевом кличе, который удваивает эффекты всех заклинаний, которые вы разыгрываете.

Поскольку карта тяжелая, в идеале вы хотите завершить квест таким образом, чтобы сразу же выставить легендарку на стол и сыграть что-то вместе с ней. Для этого игроки часто «подбивают» счетчик последней ступени квестлайна до 2/3, а затем завершают его дешевой картой с перегрузкой. Такой план также поможет отыграть от возможного Мутануса Пожирателя у противника.

Получив эффект двойных заклинаний, Шаман может победить двумя способами. Первый — это мощный стол, который создадут копии Напряженного призыва. К этому моменту карта уже будет призывать 10-е дропы. Второй — убийство противника в 1-2 хода взрывным уроном под уроном от заклинаний. Также победа может прийти через обычное истощение ресурсов оппонента с помощью раскопок и постоянного удвоения выгоды. Оппонент, к примеру, может отдать карты в темп, чтобы выжить, но потеряв часть выгоды, либо и вовсе остаться без каких-либо ресурсов.

наверх

- Управление перегрузкой

Перегрузка — главная механика колоды, а значит важно уметь правильно ее использовать. Главный аспект геймплея карт с перегрузкой — это планирование наперед. Абсолютно на каждом ходу вы должны думать о том, как именно скомбинировать карты так, чтобы ваш следующий ход не оказался мертвым или текущий не был слишком слабым.

Если колода для вас в новинку, постарайтесь придумать хотя бы 2 разных эффективных хода на каждую игровую ситуацию и выбирать между ними. Со временем вы научитесь раскладывать такие ходы на составляющие и комбинировать уже эти части между собой в поиске идеального варианта.

Банальный пример — это старт партии с Монеткой. Допустим, способов быстро выполнить первую стадию цепочки заданий у вас пока нет, но уже есть Разбиватель наледи и Дух дикого волка. Как лучше разыграть эти карты? На первый взгляд, просто по кривой маны, верно? А что, если вы выставите сначала Духа дикого волка через Монетку, а Разбивателя наледи — на 3-м ходу. Такая последовательность даст вам больше темпа, который так важен в агро матч-апах. Хуже он окажется в том случае, если вы найдете Искроцвет и способ выполнить квестлайн на 4-м ходу — перегрузка от Духа дикого волка уже потратит вашу ману.

Освобождение кристаллов маны — также важная механика колоды. Она сбрасывает все

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 116

перегруженные кристаллы и текущего хода, и следующего. Освободить кристаллы можно двумя способами: первой наградой квестлайна и картой Перерасход.

Поскольку награда квестлайна неизбежна и не тратит ваши ресурсы, Шаман старается извлечь из нее максимум выгоды. Чем раньше это произойдет в партии, тем ценнее будет эффект. Как уже было сказано ранее, лучше всего перед выполнением первой стадии квестлайна использовать Вечное пламя и Искроцветы.

Перерасход использовать сложнее, поскольку нужно найти цель для нанесения урона и в целом распознать, когда стоит освобождать кристаллы маны. В ранней игре карту используют очень редко (обычно для контроля стола в агро матч-апах) и в основном замешивают в колоду обменом. Когда первая стадия квестлайна минует, Перерасход пригодится, чтобы избавиться от перегрузки все тех же затратных Искроцвета и Вечного пламени. Также он поможет подготовить ход с розыгрышем последней награды. И, конечно, главное предназначение карты — это взрывной урон.

[наверх](#)

Механика удвоенных заклинаний

Удвоенный эффект заклинаний открывает перед Шаманом огромные возможности, но использовать их нужно с умом. Важно знать, что повторный эффект точечных заклинаний всегда направляется в ту же цель, причем происходит это до ее смерти (если ее здоровье уже ниже 0). Повторные раскопки же не случайны и позволяют вам выбирать, что вы получите.

Обычно двойной эффект заклинаний позволяет получить очень много ресурсов в руку — это и Верный путь, и Морозный ветер, и Археоведение. Часто такие ходы могут быть очень сложными, поэтому подготовьте для себя план действий. В первую очередь выделите приоритет вашего хода: это может быть зачистка стола, создание стола или поиск летального урона. Только после этого начинайте перебирать колоду и раскапывать карты.

Не забывайте, что второй розыгрыш карт с перегрузкой дважды наложит ее эффект. Первый каст Перерасхода снимет перегрузку и нанесет за нее урон, а вот второй уже ничего не сделает, потому что перегруженной маны не будет.

- [наверх](#)

Способы применения Напряженного призыва

Напряженный призыв — главная угроза колоды после выхода Призывателя бури Бру'кана. Однако использовать карту можно и нужно далеко не в конце партии.

Напряженный призыв стоит всего лишь 3 маны, а может принести вам намного больше выгоды уже на 4-5 ходу. Часто игроки вообще не обращают внимание на эту карту до лейтгейма, в то время как она может принести вам победу в ближайший ход-два.

Вы можете задуматься о раскопке уже пятого, а лучше шестого дропа. Шанс, особенно во втором случае, найти что-то полезное очень высок. Обычно карту смело играют в любой удобный момент в агро матч-апах.

В остальных случаях лучше дождаться выполнения квестлайна, чтобы Напряженный призыв

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 116

сгенерировал действительно крупный и опасный стол. В мете мало ультимативных зачисток вроде Круговерти Пустоты, так что немногие противники легко ответят на двойной Напряженный призыв. Так Квест Шаман побеждает противника не только взрывным уроном, но и крупными угрозами на столе. А еще среди случайных существ с раскопки есть много оборонительных опций с натиском, провокацией и другими полезными свойствами.

Примечательные раскопки существ

5 маны (шанс на раскопку – 54%):

6 маны (шанс на раскопку – 85%):

8 маны (шанс на раскопку – 88%):

10 маны (шанс на раскопку – 88%):

наверх

- Взрывной потенциал и урон от заклинаний
- Второй надежный способ победы Квест Шамана — игра в берн стиле, то есть реализация многочисленных источников взрывного урона. Почти всегда подобный способ победы можно повернуть только после того, как вы выполните квестлайн и сможете играть все заклинания дважды. Без этого взрывного урона почти всегда не хватит, хотя бывают и исключения — преимущественно в темповых матч-апах.

Берн стиль игры подразумевает не только наносящие урон заклинания вроде Молнии и Портала: Змеиное святилище, но и их баффы уроном от заклинаний. Тут многое делает Археоведение — не только способ получить существ с нужным баффом, но и удешевить их до 0-1 маны. Если вы рассчитываете на берн план, держите в руке хотя бы один источник урона от заклинаний для мощных комбинаций. Еще сильнее они станут, если вы реализуете Пленного феникса — тут нужно планировать ходы и с учетом спячки. Археоведение дает и Гильдейского торговца, который повторяет эффект Пленного феникса, но не заставляет ждать два хода.

Как много урона может нанести Квест Шаман с пустого стола? Тут многое зависит от захода, но порой получается повернуть чуть ли не ОТК-комбинации. Двойные Молнии и Портал: Змеиное святилище, Перерасход, источники урона от заклинаний — добавьте к этому и сгенерированные заклинания с Верного пути — даже Камнедробитель станет источником 6 урона после выполнения квестлайна. Урона достаточно почти во всех матч-апах за исключением противников, которые генерируют много брони (Рамп Друид, Контроль Воин) — тут часто нужно или проворачивать комбинации с Пленным фениксом и Гильдейским торговцем, или давить еще и существами со стола.

наверх

- Как использовать замораживающие эффекты

Квест Шаман побеждает или со стола, или с помощью взрывного урона. В обоих случаях значительную поддержку этим способам победы окажут замораживающие эффекты.

Морозный ветер и генерирующий его Разбиватель наледи — сильные и важные карты почти во всех матч-апах, ведь это не только способы заморозить стол, но и источники добора (удвоенного после выполнения квестлайна).

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 116

Важно понимать, почему вы играете эффекты заморозки, ведь они не решают проблему на столе, а только откладывают ее на следующий ход. Выигранное время Квест Шаман может реализовать по-разному: в каких-то случаях он найдет нужные карты и ману для полной зачистки стола, а в других — найдет летальный урон и сможет проигнорировать выставленные противником угрозы.

Чтобы правильно распорядиться фриз-эффектами, важно понимать особенности матч-апа. Например, против Хэндлока Морозный ветер нужно оставить на крупные угрозы с 6 или 8 атаки, как и в матч-апе с Рамп Друидом. У Мордреш Мага или Берн Шамана таких угроз меньше, так что Морозный ветер можно играть раньше просто для темпа или добора. Хотя и в этих поединках есть опасные крупные существа.

В темповых матч-апах играйте замораживающие эффекты просто для того, чтобы затянуть партию. Не нужно ждать самых крупных угроз противника, а иногда и какого-то способа зачистить стол на следующий ход. В крайнем случае рассчитывайте на топдек Вечного пламени, Бродяжника из каналов и другие способы зачистки замороженного стола.

В специфичных матч-апах, где от противника совсем не ожидается давление со стола (Мозаки Маг, ОТК Чернокнижник), Морозный ветер можно играть и на союзных существ — лучше без атаки или с минимумом атаки.

наверх

- Перебор колоды различными способами
- Добор — важный элемент геймплея Квест Шамана. Архетип получил куда больше способов перебора колоды в последнем дополнении, так что теперь в меньшей степени страдает от нехватки карт и не так сильно рассчитывает на топдеки.
- Морозный ветер помогает с заполнением руки дополнительными ресурсами. В случае с этим заклинанием ждать выполнения квестлайна не нужно: отталкивайтесь от того, что поставил противник и нужно ли это заморозить. Морозный ветер редко остается в руке надолго, так что время розыгрыша заклинания зависит от времени его захода в руку.

В руке могут появиться карты с обменом — Перерасход и что-то сгенерированное Археоведением или Верным путем. Найти время для обмена карт получается не всегда, ведь этот процесс никак не влияет на выполнение квестлайна, что куда важнее со старта и в мидгейме. Но если такая возможность появляется (и она необходима), не бойтесь обменивать Перерасход или Гильдейского торговца — карты подходят далеко не для всех ситуаций и часто заменимы другими эффектами.

Самый сильный источник перебора колоды — Маг-универсал. Но и геймплей с этой картой достаточно сложный.

- Максимум, который может принести вам Маг-универсал — это 4 карты из колоды. Больше школ заклинаний Шаману недоступно. Важно то, что карта никак не указывает, сколько школ вы уже использовали, поэтому важный элемент геймплея — это учет всех сыгранных заклинаний. Не забывайте и о раскопанных заклинаниях: в колоде всего по 2 копии заклинаний Огня и Тайной магии, поэтому раскопки могут помочь с этими школами.

В целом добор хотя бы двух карт с Мага-универсала — это уже отлично. Если ваша рука плохая, а заклинания неиспользованных школ все еще в колоде, не ждите их захода и смело играйте 4-й дроп. Это можно сделать даже с 1 использованной школой в очень тяжелой ситуации. Но, конечно, никогда не стоит рассчитывать на добор только 4 карт. Самые

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 116

распространенные ситуации — это 2 или 3 карты.

наверх

- Случайная генерация ресурсов

Добор карт из колоды — не единственный источник карт в руке, доступный Квест Шаману. Важна и генерация случайных ресурсов — в первую очередь заклинаний.

Лучший способ генерации ресурсов — Верный путь. Оптимально сыграть заклинание уже после выполнения квестлайна, чтобы заполнить руку четырьмя заклинаниями. Шаман почти всегда берет оба раскопанных заклинания с Верного пути: до выполнения квестлайна для того, чтобы получить перегрузку, а после просто потому, что любые карты в руке лучше, чем их отсутствие.

Верный путь может сгенерировать любое заклинание Шамана, доступное в Стандартном режиме. Исключение — Власть над стихиями, вы не сможете получить вторую копию квестлайна каким-либо способом по ходу партии.

Еще один важный генератор ресурсов — Инструктор Огненное Сердце. Правильно реализовать эту легендарку достаточно сложно.

В большинстве матч-апов Инструктор Огненное Сердце — это ход, который вы делаете, когда не можете разрешить какую-то ситуацию на столе картами в руке. Причем под ситуацией на столе подразумевается не только определенная угроза со стороны противника, но и невозможность выполнить квест или в целом выставить что-то на стол.

Обычно достаточно 2-3 маны в мидгейме, чтобы рассмотреть розыгрыш Инструктора Огненное Сердце. Еще более актуальной она становится, если в руке есть Искроцвет или Перерасход, которые добавляют вам маны. Во время раскопки в приоритет ставьте те карты, которые нужны на столе прямо сейчас. Часто Верный путь или Привлекательное вложение могут быть очень заманчивыми, но обычный Гнев прилива может быть намного полезнее, если у противника на столе есть опасное существо, а ваша мана подходит к концу.

Никогда не жадничайте раскопкой. Держать ее до глубокого лейтгейма можно только в затяжных противостояниях, где вы явно видите, что у вас нет шансов быстро убить противника взрывным уроном или задавить существами, но вы близки к выполнению квестлайна. Тогда Инструктора Огненное Сердце удастся сыграть под баффом двойных заклинаний и извлечь из нее огромное количество выгоды. Но не делайте такой ход вашей главной целью — наоборот, так легендарку используют реже всего.

Часто под Бру'каном квестлайна (а иногда и до него) и с помощью Искроцветов Инструктор Огненное Сердце может принести вам летальный урон. Обычно, если первая раскопка предлагает вам дешевое заклинание на урон, то обратите внимание на наличие урона от заклинаний в руке, Археоведения, Искроцветов и Перерасхода. Возможно, тогда имеет смысл сразу выставить на стол СПД и сыграть раскопку в лицо, рассчитывая найти еще 1-2 спелла на урон.

наверх

- Как использовать Вечное пламя

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 116

Вечное пламя — одно из самых сильных заклинаний Шамана в любом темповом противостоянии. Почти все метовые колоды используют уязвимые для этого ремувала угрозы с 3 и менее здоровья. Хотя встречаются и угрозы крупнее, которые нужно доводить до 3 здоровья другими эффектами.

Многое сделают источники урона от заклинаний, потому что они баффнут каждый выстрел Вечного пламени.

Идеальный момент для розыгрыша Вечного пламени — перед активацией первой награды за Власть над стихиями или перед розыгрышем Перерасхода. Хотя Вечное пламя далеко не всегда перегружает много маны. Сколько бы раз вы не повторили эффект Вечного пламени, квестлайн всегда засчитает его за одно произношение.

Часто Шаман вынужден играть Вечное пламя, рискуя. Некоторые цели на столе будут уязвимы, другие не умрут от 3 урона и остановят розыгрыш заклинания. Примите эти риски и играйте от них. Чем хуже ситуация, тем авантюрнее вы должны действовать.

наверх

Рамп Друид

Главная слабость Друида — это пассивный геймплей в начале партии, пока он ищет и использует рампы. Следовательно, самый оптимальный план на игру — это давление всеми возможными ресурсами с самого начала. У актуальных сборок Рамп Друида есть только одна относительно ранняя зачистка — это Назойливая чародейка. Постарайтесь отыграть от нее, если есть такая возможность.

Даже если вам удастся удачно продавить Друида на старте, добить его еще до выполнения квеста получится далеко не всегда. Обязательно рассмотрите возможность сыграть ранний Напряженный призыв, если здоровье противника довольно низкое. В противном случае, если Друид смог дожить до Щитов Кенария и уже готовится выставлять свои огромные дропы, нужно переходить к более медленному плану на игру через двойные заклинания. Не забывайте о Мутанусе Пожирателе, многие Рамп Друиды играют его.

Обязательно обратите внимание на весь урон, который остался у вас в колоде, Искроцветы, Археоведения и Перерасход. Не стоит думать, что если Друид набрал больше 40 здоровья, ваш единственный шанс на победу — это перехват стола. Быстро перебрав колоду, попутно замораживая большие угрозы, и собрав все необходимые карты вполне можно нанести даже такое количество урона из руки.

Двойные Напряженные призывы тоже могут принести победу, но нечасто. Обычно вам придется играть заклинание на поиск Кроликов ярмарки Новолуния для зачистки стола. Наступательный Напряженный призыв обычно получается реализовать только сразу после выхода финальной награды квеста. Совсем в глубоком лейтгейме без взрывного урона одних призывов часто недостаточно и стоит рассчитывать только на дополнительные раскопки.

Фейс Хант

Классическое агрессивное противостояние чаще всего заканчивается в пользу Квест Шаманов, особенно тех, что находят Бродяжника из каналов. Это самое важное существо в противостоянии, хотя только его для победы не хватит. В матч-апе полезны провокации, Вечное пламя и просто темповые карты, многое сделают Искроцвет и Монетка, которые нужны

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 116

для розыгрыша самых сильных карт и комбинаций. Играя эти карты, старайтесь перехватить инициативу: это даже важнее, чем сбросить перегрузку Искроцвета с помощью квестлайна.

Не бойтесь играть Морозный ветер на ранние угрозы даже с 2-3 атаки — Шаману важно пережить тяжелый старт и дождаться реализации Вечного пламени и других мощных карт. Не нужно беречь замораживающий эффект только для Неистового люторога — тем более он нанесет много урона уже при выходе на стол.

Старайтесь играть ранних существ вроде Начинающего молниемета вместе с каким-то заклинанием для зачистки стола. Если вы просто поставите среднее существо на стол, Охотник часто разменяется с ним натиском, оружием или заклинанием, а находящиеся угрозы продолжать атаковать по вашему герою.

Если ситуация тяжелая, надейтесь на случайные эффекты Портала: Змеинового святилища и Напряженного призыва. Если повезет, вы найдете натиск, провокацию или исцеление с этих заклинаний.

Мордеш Маг

И Маг, и Шаман во многом полагаются на взрывной урон в этом противостоянии. Оба хорошо чистят стол и не так хорошо цепляются за него, по крайней мере в начале. Квест Шаман чувствует себя комфортнее, потому что у него есть исцеляющие эффекты, да и потенциал в лейтгейме для ОТК-комбинаций и просто «заспама» стола куда выше.

Важно не получить много урона со старта: как-то остановить силу героя вы не сможете, но стол от мелких существ Мага лучше чистить. Это просто сделать Вечным пламенем и другими ремувалами. Чтобы Маг не занимался перебором колоды и пингами по вашему герою, займите его своими мелкими и средними угрозами. Едва ли они нанесут много урона противнику, но по крайней мере отвлекут его и затянут партию.

В мидгейме опасен Мордреш Огненный Глаз. Если вы опасаетесь выхода этой легендарки, оставьте в руке Морозный ветер для временного ответа на эту угрозу. Другой важный элемент матч-апа — на вашей половине постоянно нужно держать какие-то характеристики, чтобы Маска К'Туна не нанесла 10 урона герою. Балансируйте между игрой от Маски К'Туна и Мордреша — на столе должны быть угрозы, но не слишком много.

Шаман чаще всего затягивает партию с помощью исцеления и зачисток до момента розыгрыша мощных ОТК-комбинаций со взрывным уроном. Со стола Мордреш Мага победить сложно, а вот задавить его двойными заклинаниями под СПД — достаточно просто. Тут Мага не спасут Ледяные глыбы, Варден Луч Рассвета, Массовое превращение и Руна верховного мага.

Квест Хэндлок

Сложный матч-ап, в котором у Шамана будет не так много шансов победить. Главной проблемой станут крупные угрозы Чернокожника — Мясистые великаны, Мародеры из Степей и Анетерон. Ответить на них Шаману сложно, а если этого не сделать, они быстро закончат партию под баффом Распорядителя полей боя.

Берегите замораживающие эффекты для ответа на эти мидгейм угрозы. Как и всегда, после окончания заморозки нужно или закончить партию ОТК-уроном, или найти какой-то ответ на стол противника. Во втором случае помогут мощные комбинации карт и их генерация. Полезно раскопать Сглаз, Игру в снежки, точечные и AoE ремувалы, но важно, что на несколько

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 116

крупных угроз ни одно из этих заклинаний не ответит.

Стрелы инволюции — плохой ответ на Мясистых великанов и другие тяжелые дропы противника. Берите и используйте их только в случае, если все очень плохо и карт лучше в руку не пришло.

Квестлайн Чернокнижника редко станет проблемой в этом поединке. Если вы избавитесь от всех крупных угроз, то почти всегда сможете продавить оппонента взрывным уроном или даже со стола. Способ победы через усталость Лока слишком медленный.

Квест Шаман

В зеркальном поединке важно как можно быстрее выполнить квест и правильно распорядиться всеми синергиями перегрузки: сбросить как можно больше перегруженной маны с первой награды за квестлайн, вовремя реализовать Искроцвет и не самые сильные в матч-апе карты вроде Вечного пламени и Морозного ветра. Замораживающие эффекты оставляйте на финальную награду за квестлайн противника или Бродяжника из каналов. Можно придержать заморозку и для Напряженного призыва, но одна копия Морозного ветра не спасет от двух крупных угроз.

В этом матч-апе нужно комбинировать давление со стола и взрывным уроном. Оба подхода не идеальны и редко приносят победу самостоятельно в зеркальных поединках. У противника, как и у вас, есть и хорошие ремувалы, и исцеление. Можно попытаться истощить руку оппонента, но получается это не всегда — добора и генерации слишком много.

Манускрипт Паладин

Противник почти полностью играет со стола, а значит наносит предсказуемый и контролируемый урон. Важными станут все способы контроля стола: замораживающие эффекты, Вечное пламя, все генерируемые заклинания вроде Сглаза и Потока.

Шаман почти всегда переиграет Паладина по выгоде в долгосрочной перспективе. Важно не просесть по темпу в начале и в мидгейме. Со старта Паладин в принципе может сыграть очень агрессивно с хорошим заходом — в этом случае вас ждет классическое темповое противостояние. Но опасны и ходы Утера в мидгейме: даже если вы захватите стол, он сможет перевернуть ситуацию с помощью Лорда Барова, Мастера клинка Самуро или комбинаций с Ожившей метлой. После этого на крупные угрозы придется отвечать уже вам: много проблем доставят божественные щиты и просто существа с 5+ здоровья. На добор, генерацию и розыгрыш финальной награды за квестлайн может попросту не хватить времени. Найти какой-то универсальный ответ на эту проблему сложно: когда-то помогут заморозки или сыгранный в темп Напряженный призыв, когда-то Паладин в принципе не сможет оказать слишком много давления за короткий срок. В любом случае важно не действовать слишком жадно и постоянно генерировать что-то на своей половине стола. Мелкие существа собьют божественные щиты противника и подготовят комбинации с Вечным пламенем.

Жрецы

Медленные Жрецы — очень простые противники. Их способы победы требуют слишком много времени, а какой-то защиты от взрывного урона у них нет. Можно попробовать и давление со стола, но Истерия и Зеркало души — слишком хорошие ремувалы. Куда надежнее полагаться на ОТК-комбо с двойными заклинаниями и СПД баффами. Помните, что у противника есть Мутанус Пожиратель: не подставляйте под этого мурлока финальную награду за квестлайн.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 116

Миракл Жрец делает ставку на немногочисленные, но мощные угрозы под баффами. Старайтесь как можно быстрее ответить на них с помощью наносящих урон эффектов и существ. Полезно сгенерировать и ультимативные ремувалы вроде Сглаза или Стрел инволюции — их заход почти всегда поставит точку в противостоянии.

Шадоу Жрец — классическое агрессивное противостояние. Как и в случае с Фейс Хантом, Бродяжник из каналов чуть ли не самостоятельно принесет победу в поединке. Старайтесь играть темпово со старта, всегда или отвечайте на угрозы противника, или генерируйте свои. Шадоу Жрец почти всегда играет Неофитку культа и может получить ее дополнительные копии с помощью Воскрешения мертвых. Неофитка культа — чуть ли не самая опасная карта для Шамана в матч-апе, если противник сыграет ее вовремя.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

(Обновлено) Мордреш Маг — одна из самых популярных колод меты. Большой гайд

архетипу

ID: 2077

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/alterak-morg-mage>

Дата: 09.02.2022

Тип: Гайды

Категория: Разделенные Альтераком

Описание

(Обновлено) Мордреш Маг — одна из самых популярных колод меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Мордреш Мага в февральском рейтинговом сезоне 2022 года. Топовые сборки, основы и тонкости геймплея в актуальной мете.

Текст

Герой гайда — Мордреш Маг или Биг Спелл Маг в мете Разделенных Альтераком в февральском рейтинговом сезоне. Архетип уже давно существует в Альтераке, но достойные результаты показывает только с патча 22.2. Едва ли Мордреш Мага можно назвать лучшей колодой в игре по винрейту, но это стабильный и надежный выбор для тех, кто любит класс и эффектные колоды в целом.

Мордреш Маг полюбился многим: архетип необычный, веселый и потенциальный. Он держится на высоких строчках по популярности на всех рангах и показывает стабильный винрейт.

Примечательно, что Маг хорошо играет с большинством агрессивных колод, но при этом дает бой и медленным оппонентам.

Гайд расскажет, как правильно играть Мордреш Биг Спелл Магом в актуальной мете Разделенных Альтераком февральского сезона. Вы найдете оптимальные сборки, способы собрать собственную версию и адаптировать ее под свою коллекцию и мету. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы.

Гайд обновлен 9 февраля. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
- Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Основы геймплея" и "Тонкости геймплея"

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 116

- Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
- Добавлены описания актуальных матч-апов меты.

Содержание гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Основы геймплея
- Тонкости геймплея
- Матч-апы

Мордреш Маг с большими заклинаниями

Уже ставшая классической сборка с дорогостоящими заклинаниями и синергиями с ними. Колода использует Руну верховного мага и Массовое превращение, благодаря чему существенно улучшает матч-апы с Рамп Друидом, Хэндлоками, Манускрипт Паладинами и другими противниками, которые могут сгенерировать тяжелый стол. При этом тут все еще достаточно защитных инструментов для борьбы с агрессией — ранних AoE эффектов и способов накопления брони.

Мордреш Маг от Bunnyhorror

- Еще одна сборка с тяжелыми заклинаниями, но значительно облегченная: тут больше дешевых существ, темповых инструментов и меньше жадных карт. Такой Мордреш Маг гибче из-за дополнительной генерации карт, но при этом у него нет способов сыграть раньше или повторить несколько раз дорогостоящую Руну верховного мага и другие тяжелые спеллы.

Мордреш Маг без дорогих заклинаний

Сборка совсем без дорогостоящих заклинаний за исключением Маски К'Туна, но с большим количеством ранних ремувалов и способов добора. Такой Маг полагается на постоянный приток ресурсов и раннее завершение партии с помощью быстро найденных тяжелых карт. Вернуться в игру в мид и лейтгейме ему будет достаточно сложно.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. В основе Мордреш Мага 24 карты — их берут почти все Биг Спелл Мордреш Маги. Есть сборки без дорогих заклинаний, а только с синергиями силы героя — их мы будем обсуждать в меньшей степени в этом гайде.

Серый мудрец, Неуклюжий разносчик и Руна верховного мага — эти карты иногда исключают из колоды. Порой из-за соображений бюджета, но иногда и намеренно, потому что эти опции не считают оптимальными.

Дополнить представленные выше 24 карты можно целым рядом опциональных карт. Все они представлены ниже.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 116

Воровка палочек, Пандарен-импортер, Звездная провидица, Изготовительница жезлов, Пантара-маноед, Руническая сфера, Подземельщица-ледомант, Ядовитый скорпид, Зелье иллюзии, Маг-универсал — большая группа карт, которые генерируют ресурсы или добирают их из колоды. Какие из них выбрать и брать ли хоть какие-то — ваш выбор.

Стрелы инволюции, Массовое превращение — технические карты, которые помогут в первую очередь в матч-апах с Манускрипт Паладином. Реже пригодятся и в других темповых поединках. Как и в случае с другими техническими картами, эти часто будут мало полезны в других типах противостояний. Стрелы инволюции полезны и против агро колод, но с ними слабее станет Глубоководная пробудительница. У Массового превращения нет этой проблемы, но заклинание медленное, так что едва ли поможет против Фейс Ханта.

Торговка доспехами, Экскурсовод, Манкрик, Пленный наблюдатель — группа непохожих друг на друга темповых карт, которые должны облегчить тяжелый старт Мордреш Мага. Все они сделают это разными способами. Из хорошего — многие из этих карт не так плохи в мид- и лейтгейме.

Астрономические чернила — можно поэкспериментировать с этим оружием, потому что Коррозионных гадюк в мете стало меньше. Берите Астрономические чернила, если в сборке есть Слепить снеговика и Чародейское переполнение вдобавок к остальным тяжелым заклинаниям.

Коррозионная гадюка — универсальный ремувал оружия стал не так актуален в текущей мете. Одну копию все еще иногда берут в первую очередь для ответа на Озаренную Кариэль, но вы вполне можете отказаться от Коррозионной гадюки совсем.

Гарпия Снежной Слепоты — дополнительный источник брони, который не всегда получается разыграть: берите в сборки с Ледяной преградой и дополнительной генерацией карт.

Слепить снеговика — интересное и гибкое заклинание, которое принесет много выгоды, но не так много темпа. После первого использования сможет работать с биг спелл синергиями — Серым мудрецом и Неуклюжим разносчиком, хотя Слепить снеговика даже в финальной форме все еще не такое сильное заклинание, как другие в сборках Мага.

Горячие скидки — ранняя AoE зачистка очень поможет против Фейс Хантов, Паладинов и других темповых колод, а в медленных матч-апах заклинание можно обменивать, чтобы не портить синергию Магистр Варден + Дикий огонь. 1-2 копии Горячих скидок — хорошее дополнение любой колоды Мага. Единственный минус — плохая синергия с Глубоководной пробудительницей.

Варден Луч Рассвета — хорошая темповая карта, которая замедляет противника и выигрывает время для Мага — берите в сборки с Руной верховного мага, хотя есть версии и с этим заклинанием, которые отказываются от Вардена.

Чародейское переполнение — гибкое и темповое заклинание появляется во многих сборках Мордреш Мага. Это неплохая синергия с биг спелл существами и Магистром Варденом, а еще просто самостоятельная карта: может стать и ремувалом, и способом сгенерировать крупную угрозу. Особенно важно Чародейское переполнение в зеркальных матч-апах.

Телан Фордринг — самый надежный способ найти Мордреша, но в остальной карта достаточно медленная. Есть во многих сборках, но без Телана вполне можно обойтись.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 116

Мутанус Пожиратель — техническая карта против ОТК и комбо колод, которую играют все реже в актуальной мете, потому что хороших целей для Мутануса стало меньше. Зато появилось больше темповых противников, против которых этот мурлок будет лежать в руке мертвым грузом.

[к оглавлению](#)

Мордреш Маг — достаточно дорогая колода с рядом легендарных и эпических карт. Но не все они обязательны для архетипа. Далее разбираемся, какие карты можно заменить и как, а от каких отказаться не получится.

Дикий огонь — обязательное заклинание для Мордреш Мага, которое нужно скрафтить в двух копиях, если вы планируете играть архетипом.

Варден Луч Рассвета — сильный четвертый дроп, но не обязательный. Если нет в коллекции, можно не крафтить, а вместо взять Горячие скидки.

Телан Фордринг — легендарка есть в коллекции каждого в рамках Основного набора.

Магистр Варден — обязательная легендарная карта, без которой архетип слишком сильно ослабнет. Вокруг Магистра Варден выстроены многие синергии и ключевые комбинации.

Неуклюжий разносчик — многие сборки уже отказываются от 1-2 копий этой эпической карты, а вместе с ней и от Руны верховного мага. Набор все еще сильный и веселый, но заменимый. Если этой карты нет в коллекции, берите вместо нее больше карт за 1-5 маны для ранней игры.

Мордреш Огненный Глаз — обязательная карта, без которой архетип не сможет существовать. Нужно скрафтить обязательно, если хотите играть Мордреш Магом.

Руна верховного мага — можно отказаться от этого заклинания вместе с Неуклюжим разносчиком, если их нет в коллекции. Эта пара не работает с Магистром Варден и держится особняком от остальных синергий. Брать другие дорогие заклинания не нужно: лучше обратитесь к темповым и недорогим опциям.

Мордреш Маг от Pigpen

Максимально бюджетная версия Мордреш Мага обходится без большинства эпиков и легендарок, которые есть в оптимальных версиях.

Сделать колоду еще дешевле не получится: тут только ключевые эпики и легендарки, без которых Мордреш Маг не может существовать.

[к оглавлению](#)

Муллиган Мордреш Мага относительно простой. Есть ряд универсальных и всегда полезных карт, а также несколько вариативных опций, которые нужны в зависимости от типа матч-апа. Далее общие правила выбора карт в стартовую руку.

- Дикий огонь — одна из лучших карт на стадии муллигана. Оставляйте всегда в любом количестве.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 116

- Озябшая чародейка — всегда оставляйте в стартовой руке в одном экземпляре.
- Арканолог — одна из лучших карт для «кипа» на муллигане. Оставляйте всегда в любом количестве.
- Усиленный снежный шквал — оставляйте только против темповых и агрессивных противников. С Монеткой можно и в двух экземплярах.
- Глубоководная пробудительница — всегда оставляйте этот четвертый дроп. С Монеткой или с хорошей рукой можно и две копии.
- Горячие скидки — оставляйте только в случаях, если ожидаете раннее давление со стола. Вторую копию почти всегда можно скидывать.
- Неосторожный ученик — оставляйте только в комбинации с Диким огнем, если ожидаете раннее давление со стороны противника. Также можно оставить во всех случаях, если ожидаете агрессивный матч-ап.
- Телан Фордринг — оставляйте в медленных матч-апах или с хорошей рукой в любых поединках.
- Чародейское переполнение — можно оставить с хорошей рукой в любом матч-апе, если ожидаете от противника раннее присутствие на столе.
- Неуклюжий разносчик — можно оставлять в медленных поединках — обычно с хорошими картами для старта партии.
- Магистр Варден — можно оставить в руке только в медленных матч-апах — обычно с хорошей рукой или с Монеткой.
- Другие карты на муллигане оставляют редко.

Далее о том, какие карты Мордреш Маг выбирает со старта при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница. С хорошей рукой — Телан Фордринг, Озябшая чародейка, Варден Луч Рассвета.

Воин: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница, Варден Луч Рассвета. С хорошей рукой — Неосторожный ученик, Телан Фордринг.

Паладин: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница, Варден Луч Рассвета. С хорошей рукой — Неосторожный ученик, Озябшая чародейка, Массовое превращение.

Охотник: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница, Озябшая чародейка, Неосторожный ученик. С хорошей рукой — Варден Луч Рассвета.

Друид: Дикий огонь, Арканолог, Глубоководная пробудительница, Неуклюжий разносчик, Телан Фордринг, Магистр Варден.

Разбойник: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница, Варден Луч Рассвета. С хорошей рукой — Неосторожный ученик, Телан Фордринг, Неуклюжий разносчик.

Шаман: Дикий огонь, Арканолог, Усиленный снежный шквал, Горячие скидки, Глубоководная пробудительница. С хорошей рукой — Варден Луч Рассвета, Телан Фордринг, Неосторожный ученик.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 116

Маг: Дикий огонь, Арканолог, Глубоководная пробудительница, Неуклюжий разносчик, Магистр Варден, Телан Фордринг.

Жрец: Дикий огонь, Арканолог, Глубоководная пробудительница, Телан Фордринг, Магистр Варден, Чародейское переполнение. С хорошей рукой — Неуклюжий разносчик, Массовое превращение.

Чернокнижник: Дикий огонь, Арканолог, Глубоководная пробудительница, Телан Фордринг, Варден Луч Рассвета, Чародейское переполнение. С хорошей рукой — Магистр Варден, Массовое превращение, Неуклюжий разносчик.

[к оглавлению](#)

Мордреш Маг — достаточно необычная и интересная колода, которая сочетает в себе две основные синергии — с силой героя и с дорогими заклинаниями.

Синергии с силой героя — Дикий огонь, Неосторожный ученик, Мордреш Огненный Глаз и Магистр Варден. Эти карты отлично работают друг с другом и могут нанести массу урона противнику. Ценен не только Мордреш Огненный Глаз, но и в целом все баффы силы героя: пара Диких огней и Магистр Варден могут разогнать урон от силы героя до огромных значений. В лейтгейме сила героя Мага может не только чистить стол от крупных угроз, но и наносить огромный урон герою противника — куда больше, чем Мордреш Огненный Глаз.

Силен и Неосторожный ученик. Этот четвертый дроп часто используют рано, чтобы разогнать Мордреша и зачистить стол. Но если карта заходит только в лейтгейме или вы продержали ее в руке до лейтгейма, Неосторожный ученик станет еще одним источником огромного урона по всем вражеским персонажам.

Потенциально и один Магистр Варден может разогнать силу героя до любых показателей урона. Но это происходит куда реже: обычно в партии вы убьете с почетной победой не больше 1-2 существ. С такой мощной силой героя куда полезнее атаковать не по существам, а по герою противника.

Магистр Варден участвует не только в синергиях с силой героя. Это важная карта и для биг спелл комбинаций или комбинаций с дорогими заклинаниями. К ним относятся: Глубоководная пробудительница, Серый мудрец, Неуклюжий разносчик, Магистр Варден и все заклинания за 5+ маны в вашей сборке — обычно это Чародейское переполнение, Маска К'Туна и Руна верховного мага, их может дополнить и Массовое превращение.

Биг спелл синергии держатся на нескольких картах. Мощными эффектами обладают Серый мудрец и Глубоководная пробудительница. Первая карта повторит одно сыгранное ранее дорогостоящее заклинание, чтобы вернуться в игру или нанести массу урона противнику, а Глубоководная пробудительница поможет в защите и в доборе.

Важно, что в сборках Мордреш Мага есть не только дорогие заклинания за 5+ маны, но и Дикий огонь, и другие дешевые спеллы. Они не работают с Серым мудрецом, что скорее плюс, чем минус. Единственная проблема — Глубоководная пробудительница не всегда доберет топовое заклинание и даст много брони. Но риски стоят того, потому что дешевые заклинания часто помогают в темповых матч-апах.

Колоды Мордреш Мага специально построены так, чтобы заклинания работали с боевым кличем Магистра Варден. Герой играет по заклинанию каждой школы, которое вы разыграли ранее. В

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 116

результате вы получите очень много бонусов от разных школ магии. Примечательно, что у Мага есть даже заклинание школы Тьмы — Маска К'Туна. Как и всегда, есть несколько спеллов Огня, Льда и Тайной магии.

Любой игрок за Мага должен помнить, что в колоде есть не только синергии, но и антисинергии. В первую очередь речь идет про Неуклюжего разносчика. Разыгранные с помощью этого существа заклинания не активируют эффекты Серого мудреца и Магистра Варден. Считается, что не вы разыгрываете заклинания, а сам Неуклюжий разносчик.

Такое взаимодействие обычно мешает Магу, но если про него помнить и играть вокруг, то серьезных проблем не возникнет. Чаще всего с Неуклюжего разносчика вы хотите сыграть Руну верховного мага, потому что она стоит дороже 7 маны, но у заклинания нет школы, так что на Магистра Варден это не повлияет. А вот Старым мудрецом повторить Руну верховного мага не получится, если ее играл Неуклюжий разносчик.

Геймплей и стиль игры Мордреш Мага зависят от двух основных факторов: захода карт и матч-апа.

В начале партии цель Мага — поставить как можно больше мелких существ на стол для защиты или давления, генерировать и добирать карты, разгонять силу героя и боевой клич Мордреша Огненный Глаз.

Не используйте силу героя со старта только ради Мордреша, особенно если вы не прокачали способность Диким огнем. Чаще всего куда полезнее играть карты из руки: существ и дешевые заклинания — они дадут куда больше темпа. Мордреша можно разогнать и в лейтгейме с заходом баффов силы героя и Неосторожного ученика.

Не используйте без необходимости массовые карты: Неосторожного ученика, Варден Луч Рассвета и даже Горячие скидки. Они станут полезнее в мид- и лейтгейме: особенно Варден и Неосторожный ученик.

В мид- и лейтгейме Магу становятся доступны тяжелые заклинания и синергии с ними. Использовать их правильно достаточно просто. Если вы впереди по темпу и наступаете, крайне сильным становится Маска К'Туна. Если сыграть заклинание на пустой стол оппонента, вы нанесете ему 10 урона — после этого партию легко закончить силой героя, взрывным уроном или существами.

Если вы позади и отбиваетесь, ситуацию исправит не только Мордреш Огненный Глаз, но и Рука верховного мага. Заклинание нестабильное, так что используйте его только в последнюю очередь, если других способов вернуться в игру нет. Полезны и другие массовые способности: Горячие скидки, Неосторожный ученик, Массовое превращение, а позднее и Магистр Варден.

Мордреш Маг заканчивает партию не с помощью ОТК комбинаций, а просто существами и заклинаниями из руки в течение нескольких ходов. В мид- и лейтгейме архетип крайне силен, так что мало кто сможет его остановить. Маг может и уверенно вернуть свое преимущество, и быстро реализовать это преимущество в победу с помощью взрывного урона. Важными навыками для игрока станет умение готовить летальный урон в течение нескольких ходов. Учитывайте, сколько урона вы можете нанести, чем может защититься противник (исцеление, броня и т.д.), а в тяжелых ситуациях — какие топдеки спасут вас от поражения.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 116

к оглавлению

В этом разделе мы поговорим о не всегда очевидных и всем доступных элементах геймплея, которые позволят вам отточить игровые навыки и максимизировать винрейт.

- Молимся богам рандома

Иногда единственный способ победы Мага — удачные исходы случайных эффектов. Их в колоде не так много и почти всегда это хотя бы отчасти управляемые или предсказуемые рандомные карты. Да, Глубоководная пробудительница достает случайное заклинание из колоды, но колоды построены так, чтобы этот пират давал много брони. К тому же у вас всегда перед глазами или в голове должны быть все оставшиеся карты в колоде, так что вы точно будете знать, что достанет Глубоководная пробудительница.

Другое дело — Руна верховного мага. Над этим заклинанием у вас нет никакого контроля: оно разыграет случайные заклинания Мага в случайные вражеские цели. Если вражеских целей не останется, заклинания полетят в ваших существ.

Руна верховного мага достаточно стабильное и хорошее заклинание, но все же казусы случаются. Часто это последняя или основная надежда Мага на возвращение ситуации в свои руки: с Руны верховного мага можно полностью зачистить стол, нанести летальный урон, усложнить жизнь оппонента секретами и сгенерировать существ на своей половине стола. А можно не добиться ничего, разыграв это заклинание — редко, но подобные ситуации бывают.

Старайтесь играть Руны верховного мага только в ситуациях, когда вы отстаёте, а другого более надежного способа вернуться в игру нет. Часто Мордреш Огненный Глаз или Варден Луч Рассвета станут куда более стабильными способами остановить давление противника и перехватить инициативу.

Если вы впереди по темпу и ситуация неплохая, единственная хорошая причина сыграть Руны верховного мага — в руке не осталось хороших карт. Заклинание редко серьезно навредит Магу, но все же это возможно (Горячие скидки, Массовое превращение и т.д.).

Далее вы найдете список всех заклинаний Мага. Руна верховного мага не может использовать сама себя или Чародейский гамбит — квестлайн недоступен для генерации никаким способом.

Часть или все из этих заклинаний Маг может сгенерировать другими способами: Воровкой палочек, Изготовительницей жезлов, Рунической сферой и т.д.

Все заклинания Мага

- Что сыграют Магистр Варден и Старый мудрец

Пара этих ключевых карт крайне важна для геймплея Мордреш Мага почти во всех противостояниях. Запоминайте, какие заклинания вы разыгрывали ранее, чтобы точно знать, что сделают Магистр Варден и Старый мудрец. Не забывайте, что заклинания с Неуклюжего разносчика не будут работать с Магистром Варден и Старым мудрецом.

Если вы сыграли несколько заклинаний одной школы, например Горячие скидки и Дикий огонь, Магистр Варден выберет случайное из них.

- Правильно используем Монетку

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 116

Чаще всего Маг бережет Монетку для того, чтобы рано сыграть заклинания за 5+ маны или Неуклюжего разносчика. Неуклюжий разносчик особенно силен, если в руке есть Руна верховного мага, а вы встретились с темповым оппонентом, который активно наступает и угрожает летальным уроном.

- Не такие уж случайные эффекты

У Мордреш Мага много предсказуемых карт со случайными эффектами. Вы всегда будете уверены в том, что достанет Телан Фордринг из колоды, какое заклинание разыграет Неуклюжий разносчик и даже Магистр Варден.

Чуть больше рандома в случае с Глубоководной пробудительницей. Следите за оставшимися в колоде заклинаниями, чтобы точно понять, что может достать из колоды этот пират и сколько брони он даст.

- Разгоняем Мордреша Огненный Глаз

У Мордреша Огненный Глаз сильнейший боевой клич и для защиты, и для наступления, но он не всегда будет доступен к 7-8 ходам. Маг может вовсе не играть силу героя со старта, особенно в случае, если ему не зашли Дикая огонь и Неосторожный ученик. И даже один Неосторожный ученик без баффов силы героя достаточно слаб и не так уж сильно продвинет Мордреша к 10 урона.

Всё это не критично в большинстве ситуаций. Если баффающие силу героя эффекты не зашли в руку, забудьте о Мордреше и играйте биг спелл синергиями. Не нужно вставлять слабую силу героя каждый ход и тратить на это 2 маны. Так вы только больше отстанете по темпу и, возможно, уже не дождетесь активации Мордреша Огненный Глаз.

И наоборот, если баффы силы героя все-таки зашли, можно слегка изменить геймплей так, чтобы активировать легендарку к 8+ ходу, но опять же: без серьезной просадки в темпе.

Помните про взаимодействие силы героя с божественными щитами. Пинг в божественный щит не наносит урона существу, так что и Мордреш Огненный Глаз не засчитает этот урон для своего боевого клича.

- Почетная победа с силы героя

Сила героя Магистра Варден навсегда получает бонусные 2 урона после почетной победы, то есть убийства существа без переизбытка урона. Эффект срабатывает и в том случае, если существо убивает боевой клич Неосторожного ученика.

Не нужно специально создавать ситуации, в которых вы сможете убить существо с почетной победой, не нужно пытаться разогнать силу героя до 6+ урона. Даже 3-4 урона уже хватит с лихвой для уверенной победы, а силу героя часто лучше отправить в лицо противника.

- Берегите замораживающие эффекты

Варден Луч Рассвета и Усиленный снежный шквал — сильные карты и единственные замораживающие эффекты в колоде. Они важны во многих матч-апах, например против Хэндлока и Манускрипт Паладина. В этих поединках куда полезнее заморозить крупные угрозы, а не ранние столы на 2 или 4 маны.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 116

Замораживающие эффекты не решают проблемы на столе, а только откладывают их на следующий ход. Поэтому чаще всего Маги стараются играть заморозку перед ключевым ходом, в который они точно зачистят стол каким-либо мощным эффектом: Мордрешом Огненный Глаз, Руной верховного мага или Массовым превращением.

Если же отдать заморозку раньше, до ключевого хода можно и не дожить.

- Две силы героя за ход

В редких ситуациях Маг может сыграть силу героя дважды за ход. Сделать это можно до и после Магистра Варден: сначала старую силу героя, а потом новую. В обычных ситуациях маны на все эти действия не хватит, но изменить это могут Усиленный снежный шквал и реже Монетка. Играть две силы героя за ход особенно полезно, если она уже получила баффы Дикого огня. Если же силу героя можно сыграть только один раз, лучше делать это уже после розыгрыша Магистра Варден.

- Считаем летальный урон

Подготовка летального урона — сложный, но важный для Мага навык. У вас много взрывного урона с карт и с силы героя, часто есть существа на столе и возможность изменить ход случайными эффектами. К тому же и оппонент не сидит без дела: он может остановить сетап летала с помощью исцеления, брони, Неофитки культа или залеталить вас раньше.

И все же готовить летал в течение нескольких ходов важно: считайте, сколько урона вы нанесете картами и силой героя, последнюю старайтесь использовать каждый ход, чтобы нанести максимум урона в течение времени.

Важной частью сетапа летала часто становится Маска К'Туна, но тут возникает другая проблема: заклинание хорошо работает только в случае, если у оппонента нет существ на столе. Часто Маг специально ищет и готовит моменты для розыгрыша Маски К'Туна, а после этого закончить партию уже достаточно просто. Если же не получается, Маска К'Туна часто лежит мертвым грузом в руке, потому что стол заклинание чистит плохо. Как вариант — скомбинировать ее с Горячими скидками и другими АоЕ эффектами, но сделать это не всегда просто.

- Даем противнику минимум информации

У Мага много карт, которые достают из колоды специфичные карты. Противник точно будет знать, что у вас есть Мордреш Огненный Глаз, если вы активировали предсмертный хрип Телана Фордринга. Тут обмануть никого не получится.

Но важно не давать лишнюю информацию в другие моменты. Например, вы достали с Арканолога Ледяную преграду, а в руке есть еще одна копия этого секрета. Сыграйте сначала ту копию, которую взял Арканолог, чтобы не показывать, что в вашей руке два секрета.

Другая распространенная ошибка Магов — постоянное наведение курсора на Мордреша Огненный Глаз, чтобы посмотреть, сколько урона осталось для активации боевого клича. Наведение курсора подскажет опытным игрокам, какая карта в вашей руке. Чтобы этого избежать, старайтесь проводить курсором по всем картам в руке, а еще лучше запоминать, сколько урона с силы героя вы нанесли в течение партии.

[к оглавлению](#)

Рамп Друид

Рамп Друид — сложный поединок, в котором противника сложно задавить взрывным уроном из-за большого количества брони. При этом Друид хорош в давлении своими крупными угрозами — с ними куда лучше справляются сборки с Массовым превращением и Руной верховного мага. Без этих способов вернуться в игру старайтесь подловить Друида рано на отсутствии разгона по мане и хороших карт в руке. Если же партия затягивается, попробуйте сгенерировать больше ответов на огромные угрозы — их у Друида будет много, но все же они могут закончиться. После этого оппонента легко задавить даже разогнанной силой героя.

Ценными станут замораживающие эффекты — оставляйте их на крупные угрозы противника.

Агро Друид

Легкий матч-ап для Мага — особенно с ранним заходом Горячих скидок или Неосторожного ученика. Играйте от обороны и старайтесь затянуть партию до тяжелых заклинаний. Не рассчитывайте на то, что Массовое превращение избавит вас от всех проблем. Даже 1/1 существа Агро Друида опасны из-за массовых баффов.

Как и в других агрессивных матч-апах, старайтесь в первую очередь чистить стол и создавать присутствие на своей половине, а источники брони используйте уже после этого.

Манускрипт Паладин

Хороший матч-ап, хотя и напряженный. Противник почти полностью играет от стола, так что весь его урон можно предотвратить, если правильно распоряжаться AoE зачистками и другими мощными картами. Многие сделают замораживающие эффекты: Варден Луч Рассвета и Усиленный снежный шквал — по возможности не играйте их слишком рано. То же справедливо и для способов перевернуть игровую ситуацию: Руны верховного мага, Массового превращения, Магистра Варден. Все это ценные и очень сильные карты в матч-апе.

Паладина можно переиграть по ресурсам: у Мага их куда больше. Другой вариант: задавить рано взрывным уроном, но тут понадобится хороший заход и отсутствие исцеления у Утера. Чаще всего Маг способен затянуть партию в глубокий лейтгейм, где Паладину не помогут две и даже четыре копии Манускрипта надежды.

Как только вы оставите Паладина без карт в руке или только со слабыми картами в руке (Манускрипты мудрости), закончить партию не составит особого труда.

Квест Шаман

Равный матч-ап с небольшим преимуществом в пользу Шамана. Противник опасен из-за огромного количества взрывного урона — его часто не остановит Ледяная преграда, а оставшихся источников брони бывает мало. Старайтесь действовать первым номером в этом матч-апе и давить рано. Если все тяжело, рассчитывайте на что-то необычное с Руны верховного мага.

Крупных угроз у Шамана будет немного — часто только финальная награда за Власть над стихиями. На эту угрозу можно не отвечать, а замораживать ее Усиленным снежным шквалом.

Маги

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 116

Зеркальные поединки могут длиться как очень долго, так и закончиться относительно быстро. Тут многое зависит от инициативы: если она есть у вас, многое сделает Маска К'Туна. Если вы позади, возвращайтесь в игру с помощью Руны верховного мага. Старайтесь быстрее разогнать силу героя до высоких значений урона. Берегите все карты, с которыми можно совершить темповый переворот. Старайтесь не играть первыми Мордреша Огненный Глаз, берегите Варден Луч Рассвета, попробуйте сберечь в руке Неосторожного ученика до лейтгейма, чтобы его боевой клич сработал как зачистка стола. В конце игры победит тот Маг, который оставит оппонента без существ на столе — тогда партию просто закончить Масками К'Туна и другими источниками взрывного урона. При этом существа на вашей половине стола очень полезны: не только потому, что наносят урон, но и потому, что защищают от Маски К'Туна. Берегите их, а на вражеских отвечайте мощными AoE эффектами (Мордреш Огненный Глаз, Неосторожный ученик, Руна верховного мага, Горячие скидки).

Отличная карта в зеркальном матч-апе — Чародейское переполнение, если она заходит рано. Старайтесь играть ее на угрозы с 1-2 здоровья, чтобы призвать крупную угрозу. На нее противнику сложно ответить.

В матч-апе с Мозаки Магом полагайтесь или на Мутануса Пожирателя, или на рано сыгранные Руны верховного мага и другие случайные эффекты. Важно как-то заблокировать ОТК комбо оппонента (например, Антимагией), или попытаться задавить противника до этого момента, но задача не из легких.

Фейс Охотник

Достаточно выгодный матч-ап, пусть очень долгое время Охотники без проблем переигрывали медленных Магов. Теперь в вашем распоряжении есть очень много способов накопления брони, ранних зачисток и существ, а в лейтгейме и инструментов последней надежды. Играйте максимально темпово и старайтесь не получать мелкий урон со старта. Неистового люторога обыграть не так уж легко: старайтесь не ставить на стол мелкие угрозы с 1-2 здоровья, если так опасаетесь взрывного урона.

Важно рано сыграть Ледяную преграду: до того, как Охотник переключится на силу героя и источники взрывного урона — в этом случае секрет не сработает.

Хэндлок

Хороший матч-ап, но в нем нужно действовать агрессивно. Вы поставлены на таймер из-за квестлайна Чернокнижника — в позднем лейтгейме переиграть оппонента не получится. Задавить рано противника вы едва ли сможете: у него много зачисток стола, но попытаться все-таки стоит. В первую очередь Маг действует агрессивно со старта, чтобы был шанс сыграть Маску К'Туна на 6-7 ход на пустой стол. Против взрывного урона у Чернокнижника защиты нет.

Хэндлок в какой-то момент сыграет много своих крупных угроз. Берегите на этот момент замораживающие эффекты, Мордреша Огненный Глаз, Массовое превращение или Руны верховного мага. Все эти и некоторые другие карты ответят на крупные угрозы и позволят давить на противника далее. Многие сделает и Варден Луч Рассвета, сыгранный вместе с другими существами или взрывным уроном.

Медленные Жрецы

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 116

Все медленные Жрецы — выгодные противники. У них много исцеления и ремувалов, но взрывного урона у Мага все же больше, как и источников огромной выгоды. Способы победы Жрецов очень медленные: переживать о них не стоит в большинстве ситуаций. Постарайтесь оставить какой-то ответ на Н'Зота бога глубин Биг Жрецов: Руну верховного мага, Массовое превращение, Мордреша Огненный Глаз и т.д.

В целом геймплей классический: давите существами со старта, ищите момент для розыгрыша Маски К'Туна на пустой стол, добивайте противника взрывным уроном, силой героя и существами. Справиться со всем этим Жрецу будет трудно.

Шадоу Жрец

Выгодное сверхагрессивное противостояние. Много зависит от ранних ходов, в которые Маг должен делать хоть что-то. Благо у вас много недорогих существ и ранних зачисток — порой достаточно и Горячих скидок, использованных с Монетки. Помните, что у Жрецов часто есть Неофитка культа, а еще баффы характеристик — все это помогает противнику обыграть раннее АоЕ. Поэтому полагайтесь не только на Горячие скидки, но и другие недорогие карты.

До скорых встреч!

[к оглавлению](#)

(Обновлено) Разбойник на воровстве — последний шанс поиграть лучшей колодой м

Большой гайд по архетипу

ID: 2080

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/alterak-roga-na-vorovstve>

Дата: 20.01.2022

Тип: Гаиды

Категория: Разделенные Альтераком

Описание

(Обновлено) Разбойник на воровстве — последний шанс поиграть лучшей колодой меты.

Большой гайд по архетипу

Кратко

Разбойник на воровстве — самая популярная колода меты, которую понерфят уже 25 января. Успевайте поиграть лидером Альтерака до изменений баланса.

Текст

- Мало для кого станет секретом: Разбойник на воровстве — самая популярная колода меты с огромным винрейтом. Вместе с Разбойником на оружии эта пара делит пьедестал Альтерака в текущем патче. Впрочем, скоро славная история обоих закончится — 25 января Blizzard выпустит балансный патч, в котором ослабит Разбойников. У нас осталось лишь несколько дней, чтобы поиграть архетипом.

Разбойник на воровстве — это сверхтемповая и достаточно агрессивная колода, которая всеми способами старается захватить стол с самого начала партии, а впоследствии задавить оппонента взрывным уроном. К сожалению, а может и к счастью, геймплей архетипа сильно упростился, поскольку теперь он больше не играет в долгую и не ищет изощренных трюков с раскопанными ресурсами.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 116

Герой гайда активно конкурирует с Разбойником на оружии за лидерство меты. В топе Легенды версия с оружием лучше — ее сложнее законтрить, да и выгодных матч-апов в топе больше. А до топа Легенды Рога на воровстве покажет себя лучше, потому что у архетипа куда выгоднее матч-апы с Квест Воинами, Фейс Хантами и Рамп Друидами. Преимущества Агро Разбойника — меньшая стоимость колоды и выгодные матч-апы с Хэндлоком и Мозаки Магом. Больше об Агро Разбойника на оружии можно почитать в отдельном большом гайде, здесь же мы внимательно рассмотрим Разбойника на воровстве.

Большой гайд по Разбойнику на воровстве расскажет, как играть колодой в январской мете Разделенных Альтераком. Вы узнаете об устоявшейся сборке архетипа и ее вариациях, ключевых картах и возможных заменах в колоде, а также о стратегии муллигана. Мы разберем основы геймплея Разбойника на воровстве и особенности популярных матч-апов.

Важно!

Разбойника на воровстве понерфят в патче от 25 января. Сейчас не стоит крафтить какие-либо карты для архетипа, потому что после нерфов он может стать слишком слабым.

- Гайд обновлен 20 января. Далее полный список изменений:

- Обновлены колоды и описания к ним.
- Добавлена информация о балансном патче от 25 января, который понерфит Разбойника на воровстве
- Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган" и "Стратегия игры"
- В разделе "Матч-апы" появились описания новых поединков, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- План на победу
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Разбойника на воровстве похожи: обычно они отличаются друг от друга лишь одной-двумя картами. Есть и необычные подходы, но их точно не назвать оптимальными.

Классический Разбойник на воровстве

Как и в начале дополнения, главный фокус Разбойника на воровстве остался на Маэстро маскарада, Гноллах Дикой Лапы и Двойных агентах. Однако в остальном архетип сильно преобразился.

Теперь это, по сути, Темпо Разбойник, который резко давит вышеперечисленными картами, а заканчивает партию взрывным уроном. Здесь больше нет ни фановых Тайников с контрабандой, ни Джандис Баровой для мидгейма, ни Ванессы ван Клиф для трюков с картами оппонента.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 116

Сборка настолько темповая, что в мету вернулась даже Подготовка, которую уже очень давно не было видно в сборках класса, играющих от стола.

Разбойник на воровстве с Коррозионной гадюкой

В сборке появляется две карты вместо Вымогательства ШРУ: Коррозионная гадюка и Ванесса ван Клиф.

Коррозионная гадюка помогает в матч-апах с Агро Разбойниками на оружии, которых особенно много в Легенде и рядом с ней. К тому же ремувал оружия полезен в матч-апе с Манускрипт Паладином.

Ванесса ван Клиф нужна не только для того, чтобы удивить любого оппонента, но и для матч-апа с Агро Разбойником. Копируйте с помощью Ванессы ван Клиф эффекты Творца теней Скаббса и Плаща теней оппонента.

Разбойник на воровстве от lucky_mink

Иногда в мете все же можно встретить Тайники с контрабандой, но все же такая версия точно будет играть на несколько процентов винрейта хуже, чем классическая. Тайники все так же отлично копируют существ с Разведки и полезные заклинания Воровки палочек и позволяют задавить противника большой выгодой в лейтгейме. Но с планом игры на быструю победу они практически не помогают.

к оглавлению

- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода

Центральное ядро колоды составляют 3 карты: Маэстро маскарада, Гнолл Дикой Лапы и Двойной агент. Именно благодаря этой комбинации Разбойник на воровстве вообще стал играть. Превращаясь в другой класс, все ваши карты Разбойника становятся “чужими” и начинают работать в пользу двух новых карт: все топдеки удешевляют Гнолла Дикой Лапы, а карты Разбойника в руке активируют Двойного агента.

Еще одна новая карта, Разведка, оказалась отличным источником угроз, в качестве опасных финишеров выступают Эдвин главарь Братства и Мистер Каюк, которые работают как вместе, так и по отдельности.

Код основы колоды:

Оставшиеся слоты в колоде не так вариативны, но все же в для них можно найти не только технические карты, но и интересные альтернативы.

Подготовка — серьезный буст к скорости игры колоды. Поскольку актуальные сборки играют на максимум темпа, карта значительно улучшает этот план на игру, позволяя бесплатно реализовывать добор и раскопки.

Пират-пройдоха — не самая лучшая карта в колоде, которую используют от безысходности.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 116

Ключевым картам нужно достаточно источников карт других классов, а дешевизна Пирата-пройдохи позволяет пожертвовать возможной бесполезностью его эффекта в некоторых партиях.

Вымогательство ШРУ и Коррозионная гадюка — взаимозаменяемые карты на обмен в начале партии, которые позволяют удешевить Гнолла Дикой Лапы, не раскрывая ваш истинный класс. Гадюку обычно берут не более чем в 1 копии. У каждой есть и свое применение: Вымогательство ШРУ — неплохой ремувал и иногда даже взрывной урон на старте, а Коррозионная гадюка поможет против Озаренной Каризель.

Тэнь-у Красный Дым — очень полезная карта, когда в колоде есть цели с мощными боевыми кличами: Эдвин главарь Братства, Джандис Барова, Ваятель големов Казакус. Можно использовать в комбинации с Мистером Каюком для взрывного урона и с другими менее значимыми боевыми кличами.

Хитрюга — источник темпа в комбинациях с Воровкой палочек, Похитителем призов и Шулерством. Не дает существенного скачка по темпу, поскольку 2 ед. здоровья легко уничтожить.

Ванесса ван Клиф — темповый источник ресурсов, который играют в сборках с Хитрюгой.

Ваятель големов Казакус — альтернатива Эдвину главарю Братства. Обычно используется игроками, у которых нет Эдвина, поскольку последний намного лучше в актуальных сборках из-за их легкости и потенциальной комбинации с Мистером Каюком.

Тайник с контрабандой — идеальное продолжение для Разведки, но слишком медленное для темпового плана на игру актуальных сборок. Может также повторять многие полезные заклинания Воровки палочек, наподобие Маски К'Туна. Карта очень фановая, поэтому многие игроки, особенно с низких рангов, часто жертвуют винрейтом ради нее.

Джандис Барова — сильная темповая карта. Многие не знают, но в текущей итерации пул 5-х дропов для Джандис очень силен. Обычно берут в сборки вместе с Тэнь-у Красным Дымом, но в текущих сборках она несколько медленная.

Пер-р-реговоры — вариант испортить оппоненту геймплей. Плюс Пер-р-реговоров в получении ресурсов и порче вражеских топдеков. Из-за все еще встречающихся комбо колод, особенно в Легенде, карта по-прежнему иногда встречается в сборках.

Классический набор из секретов и их синергий. Обычно существа берутся в полном составе, а из секретов выбираются 4-6 штук. Часто в них всегда попадают 2 копии Грязных приемов, а остальные варьируются. Игроки очень редко берут Темного двойника и совсем никогда не берут Шалости.

После выхода патча с нерфами варианты колоды с секретами колоссально просели по винрейту, поэтому даже не указаны в сборках архетипа.

Непопулярные опциональные карты: Удар в спину, Загадочное лакомство, Теперь мое!, Неофитка культа, Связойной, Йети Ледяного Зуба, Скрывающий покров, Скаббс Маслорез, Кера'тина Быстроногая.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 116

Важно!

Не спешите крафтить какие-либо карты для Разбойника на воровстве. Колода существенно просядет по силе уже 25 января из-за балансного патча. Что ждет класс в новой мете — никто не знает.

До патча можно крафтить карты, которые понерфят — после нерфов их можно будет распылить за полную стоимость. Дождитесь официального анонса понерфленных карт от Blizzard.

Обратите внимание, что колода во многом завязана на способности Маэстро маскарада и классовых картах. Если во время замены вы будете класть в сборку больше нейтральных карт, ваш потенциал удешевить Гнолла Дикой Лапы на первых ходах будет падать.

Тайный ход — способ добора, который стал фундаментальным для класса, а теперь еще и активатор Гнолла Дикой Лапы на старте. Постарайтесь скрафтить, если у вас его еще нет.

Маэстро маскарада — ключевая карта колоды, которую нельзя заменить.

Эдвин главарь Братства — большая темповая угроза в мидгейме и потенциальный партнер Мистера Каюка для летального урона. Можно заменить Скрывающим покровом, картой на обмен, Тайником с контрабандой или Ваятелем големов Казакусом

Мистер Каюк — важный источник взрывного урона. Менее значимая легендарка из всех в колоде, особенно если вы уже заменили Эдвина чем-то другим.

Творец теней Скаббс — спасет вас во многих темповых матч-апах своим боевым кличем. Если вы планируете играть классом в будущем, лучше скрафтить его сейчас. В крайнем случае можно заменить любой технической картой.

Максимально бюджетная версия

Сложно отказаться от большинства дорогих карт в сборке, поскольку тогда она сильно потеряет во взрывном уроне и выгоде. Стоит отметить, что все легендарки колоды будут в Стандарте еще больше года, поэтому крафт навряд ли будет бесполезным.

Если вы можете скрафтить что-то одно (помимо Маэстро маскарада), то остановитесь на Творце теней Скаббсе. Эдвин главарь Братства — другой вариант, но у него меньше шансов постоянно быть в мете в отличие от карты героя.

к оглавлению

Двойной агент и Гнолл Дикой Лапы — ваша основная цель на старте. Всегда оставляйте их в руке.

Черноводная абордажная сабля — всегда остается на старте для обмена. Лучше Вымогательства ШРУ за счет сохранения 1 ед. маны.

Вымогательство ШРУ — альтернатива Черноводной абордажной сабле на старте. Если в руке уже есть сабля или Монетка + Шулерство, заклинание можно сбросить.

Пират-пройдоха — очень слабый 1-й дроп, который на самом деле редко оставляют на старте. Пригодится в агро матч-апах или с хорошей рукой (например, с картой на обмен + Воровкой

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 116

палочек для 1-го и 2-го ходов или с Гноллом Дикой Лапы, который позволит выйти Пирату-пройдохе бесплатно).

Воровка палочек — этот 1-й дроп сильнее Пирата-пройдохи, но играть его на старте часто неудобно. Оставляется только с удачной рукой, но чаще всего сбрасывается.

Тайный ход — спорная карта для муллигана. Чаще всего сбрасывается, но можно пойти на риск и оставить, если в руку не пришло ничего полезного. Риск заключается в том, чтобы попытаться найти Гнолла сразу же на первый ход - если в руку не придет Мистер Каюк, Гнолл сразу же будет бесплатным.

Разведка — карту можно оставить на старте только с Подготовкой, чтобы сыграть раскопанное существо как можно раньше. В остальных случаях лучше сбросить и положиться на поиск Гнолла Дикой Лапы или Двойного агента.

Шулерство — довольно слабая на старте карта, даже с Монеткой. В паре их можно оставить, только если в руке уже есть Гнолл Дикой Лапы. Добор 2 карт пойдет в счет его удешевления, если Шулерство станет первой разыгранной картой Разбойника в матче.

Подготовка — оставляется вместе с Шулерством без Монетки или с Разведкой.

Охотник на демонов: Черноводная абордажная сабля, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

Воин: Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Пират-пройдоха, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Воровка палочек, Шулерство.

Паладин: Черноводная абордажная сабля, Пират-пройдоха, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Воровка палочек, Похититель призов, Шулерство, Творец теней Скаббс. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

Охотник: Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Пират-пройдоха, Похититель призов, Воровка палочек, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Тайный ход, Шулерство, Двойной агент.

Друид: Черноводная абордажная сабля, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство, Творец теней Скаббс. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

Разбойник: Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы, Коррозионная гадюка. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство. С плохой рукой: Тайный ход, Разведка + Подготовка.

Шаман: Черноводная абордажная сабля, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

Маг: Черноводная абордажная сабля, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 116

Жрец: Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы.
С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство, Творец теней Скаббс.
С плохой рукой: Тайный ход, Разведка + Подготовка.

Чернокнижник: Черноводная абордажная сабля, Пират-пройдоха, Разведка, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы.
С хорошей рукой: Воровка палочек, Шулерство, Творец теней Скаббс.
С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Разбойник на воровстве — это темповый и достаточно агрессивный архетип, который быстро давит противника чересчур ранним столом. Практически никогда колода не затягивает партию в глубокий лейтгейм, хоть и может раскопать достаточно много ресурсов, поскольку отказалась от Тайников с контрабандой и пошла по пути взрывных финишеров. Каждый ход такой колоды будет требовать вашего пристального внимания — просто так выставлять существ по кривой маны не получится.

Главная пара ключевых карт, которая позволила архетипу заиграть, это Двойной агент и Гнолл Дикой Лапы. Двойной агент создает большое число характеристик на столе, будучи выставленным по кривой маны. То же делает и Гнолл Дикой Лапы, если быстро удешевить его до низкой стоимости. Казалось бы, ради такой выгоды придется жертвовать темпом и заниматься раскопкой случайных и не всегда полезных карт. Но на помощь приходит Маэстро маскарада, которая дает вам облик другого класса. Благодаря такому превращению все ваши карты Разбойника становятся “картами другого класса”, а значит работают вместе с Двойным агентом и Гноллом Дикой Лапы.

Нюансы механики: Карты, которые вы обмениваете на этапе муллигана, не засчитываются для удешевления Гнолла Дикой Лапы. Существо удешевляется от всех ваших топдеков, а также от карт, которые вы добываете первой разыгранной картой Разбойника (включая Тайный ход).

Старт партии за Разбойника на воровстве не всегда так прост, как кажется. Во многом план на начало партии будет зависеть от того, смогли ли вы найти Гнолла Дикой Лапы или Двойного агента в первые ходы.

При наличии Двойного агента в руке ваша основная цель — выставить его на стол как можно раньше. Пока вы не сменили облик, любая классовая карта в вашей руке сможет активировать эффект Двойного агента. Поэтому если вы решите сменить облик, разыграв что-то на 1-м или 2-м ходу, убедитесь в том, что агент будет активен впоследствии.

Обратите внимание, что разыгрывать Пирата-пройдоху в этом случае опасно, поскольку он может дать вам карту Разбойника, пока вы в чужом облике, и тогда партия может быть проиграна. В идеале вы можете сыграть Разведку или Пирата-пройдоху с Воровкой палочек на 2-м ходу.

Гнолл Дикой Лапы играется схожим образом. Если существо есть у вас в руке, постарайтесь скомбинировать его с чем-то, что сгенерирует карту другого класса. Например, Пирата-пройдоху или Воровку палочек часто можно разыграть бесплатно в один ход с Гноллом. Также удобно разыграть Монетку + Шулерство на 1-м ходу с Гноллом в руке — после такого хода он будет стоить уже 2 маны и сможет выйти на стол на 2-м ходу.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 116

Некоторые игроки идут на огромный риск и разыгрывают Тайный ход на 1-м ходу. Если таким образом удастся найти Гнолла Дикой Лапы, то его тут же можно выставить на стол. Однако такой ход очень рискованный и оправдывает себя только тогда, когда стартовая рука ничего не делает в первые пару ходов.

Черноводная абордажная сабля — самый желанный инструмент в начале игры. Карта одновременно сделает 3 действия: сохранит ваш облик при обмене, сохранит 1 ед. маны своим удешевлением и удешевит Гнолла Дикой Лапы. Схожим образом полезно и Вымогательство ШРУ, хотя у него нет дополнительного эффекта при обмене. Обмен карты на старте всегда лучше выставления Пирата-пройдохи или розыгрыша другой карты через Монетку.

Помимо других мелких дропов еще один важный и опасный инструмент ранней игры в ваших руках — это Разведка. Карта хороша по двум причинам: пул классовых предсмертных хрипов очень силен, и при этом вы накапливаете вашу ману, что позволяет разыграть огромное существо на 2 хода раньше. При наличии Подготовки Разведку можно сыграть сразу же в начале игры: 3-й дроп удастся выставить сразу же, а 4-5 — на 2-м ходу. Важно понимать, что раскопка — это случайный эффект, и если у вас есть более надежный ход с обменом карт, удешевлением и поиском Гнолла Дикой Лапы, то лучше следовать второму варианту. Если Разведка зашла по кривой маны в руку, то можно попытаться раскопать 5-й дроп на 3-й ход. Если же в руке есть другие более эффективные ходы на будущее, то в первую очередь лучше всего раскапывать не самые дорогие и максимально темповые варианты, а во вторую - выгодные тяжелые карты..

[к оглавлению](#)

План на победу

Основной план на игру, которого стоит придерживаться в большинстве партий — это постоянное давление на оппонента с самого начала партии. Именно поэтому так важно как можно раньше найти в руку Двойного агента и Гнолла Дикой Лапы: именно они создают максимальное присутствие на столе за минимум маны. Другой темповый ранний ход — Пират-пройдоха + Воровка палочек.

Если вам удалось развить большой темп со старта, постарайтесь не сбивать его медленными ходами. Например, если у вас есть Шаг сквозь тень, часто его можно использовать, что моментально перевыставит Гнолла Дикой Лапы на стол после размена и не даст оппоненту его убить.

В мидгейме поддерживать присутствие на столе помогут Разведка и Тайный ход. В отличие от старой сборки Разбойника, которая старалась максимизировать потенциал Тайника с контрабандой, новая хочет извлечь максимум темпа из своих карт, а следовательно и раскапывать существо из Разведки нужно максимально темповое, которое выйдет на стол как можно скорее.

По ходу партии старайтесь не увлекаться разменами и наносите оппоненту как можно больше урона вашими существами. Практически всегда вы будете выступать в роли агрессора, а достаточно неплохой запас взрывного урона поможет добить оппонента, даже если вы больше не можете зацепиться за стол.

Серьезная угроза в мидгейме - это Эдвин главарь Братства. Подгадать для него момент не всегда легко, но и держать его очень долго в руке в надежде разбаффать его характеристики до гигантских не стоит. Если вы уверены, что противник не заберет

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 116

существо со стола, то в отсутствии других хороших ходов его можно поставить и в темп без баффа. Если он переживет ход, то станет отличной целью для Шага сквозь тень. В целом карту играют примерно на 6-7 ходу с парой баффов или даже чуть больше, если заходят карты за 0 маны.

Можно провернуть и интересный трюк с легендарным пиратом. Обычно он нужен в тех партиях, где высок шанс наткнуться на ремувал или заморозку. Выставляйте Эдвина главаря Братства на стол, сразу же забирайте его в руку Шагом сквозь тень, а после разыгрывайте все карты, которые он принесет своим эффектом. Даже находясь в руке, Эдвин получит бафф за каждую. А поскольку он будет стоять всего лишь 2 маны, его легко будет скомбинировать с Мистером Каюком и часто нанести летальный урон такой комбинацией.

Если стол был потерян, то у вас будет несколько шансов вернуться на него. В первую очередь это, конечно же, Творец теней Скаббс, который станет ультимативной зачисткой. Иногда он также позволит вам вернуть в руку полезные боевые кличи. Также вы можете раскопать зачистку Воровкой палочек — Волну огня или Массовое превращение.

Творец теней Скаббс - одна из лучших карт в колоде. Помимо зачистки герой еще призовет для вас две тени 4/2, которые не всегда легко уничтожить из-за маскировки. После выхода Скаббса в вашем распоряжении будет значительно больше маны, и с этого момента вы должны искать способ завершить партию.

Без Тайников с контрабандой и других тяжелых дропов Разбойник на воровстве не может играть очень долго и пересидживать самых медленных оппонентов по ресурсам. Попробуйте выставить такой стол, который никак не удастся зачистить целиком, и нанести им еще немного урона. Оставшиеся Шаги сквозь тень в такой ситуации лучше приберечь для самого Мистера Каюка, удвоив его взрывной потенциал.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Когда возвращать существ в руку

Шаг сквозь тень — одна из самых сложных в реализации карт в колоде. Ее можно использовать в комбинации с большинством существ, причем как родных, так и раскопанных.

Если вы развиваете большой темп, либо играете против агро колоды, Шаг сквозь тень можно использовать как можно раньше для создания дополнительных характеристик на столе. Лучшей целью для него в ранней игре является Двойной агент.

Также в ранней игре можно вернуть в руку Гнолла Дикой Лапы для дополнительного размена. Не забывайте, что даже если вы выставляли Гнолла за 1-2 маны, Шаг сквозь тень дополнительно удешевит его до 0.

Похитителя призов можно вернуть в руку, когда ситуация на столе для вас тяжелая. Возврат и повторный розыгрыш 1-го дропа Шагом сквозь тень добавит еще 2 ед. урона к его предыдущему боевому кличу. А если предыдущий клич нанес очень много урона, то таким ходом иногда получится убить даже Мясистого великана.

Воровка палочек также приоритетная цель для Шага сквозь, однако без причины возвращать ее в руку не стоит. Делайте повторную раскопку в одном из следующих случаев:

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 116

- 1) если вы пытаетесь найти взрывной урон для летала;
- 2) если вы погибаете со стола и нужно найти заморозку или ремувал;
- 3) если вам нечего играть из руки.

Если матч затягивается, то приоритетной целью станет Эдвин главарь Братства. Как уже было сказано ранее, карту можно вернуть в руку сразу же и реализовать бафф с добором уже в руке. Будьте внимательны — если Эдвин получит какие-то баффы на столе, то после применения Шага сквозь тень он их потеряет.

Чтобы добить противника, часто можно сохранить один Шаг сквозь тень под Мистера Каюка и комбинацию из 12 ед. урона за 10 маны. Не забывайте и о мелких пиратах - Пирате-пройдохе и Похитителе призов. Их тоже можно вернуть в руку и выставить снова с Каюком на столе, если вам не хватает пары единиц до летального урона.

Как играть Тайный ход

Разбойник на воровстве — это не комбо колода, поэтому очень ранний розыгрыш Тайного хода не всегда будет полезен. Чаще всего Тайный ход играют тогда, когда в руке нет хорошего хода. Например, если в колоде осталось много дешевых карт, а рука плохая, Тайный ход можно использовать уже на 4-5 маны.

Часто с помощью Тайного хода игроки ищут что-то конкретное. Например, вам срочно нужна зачистка стол на 8+ кристаллах маны — попробуйте найти Творца теней Скаббса. У противника осталась пара единиц здоровья — поищите Тайным ходом Мистера Каюка или Злобные удары вместо выставления стола.

В тяжелой ситуации можно играть Тайный ход даже в конце вашего хода. Сначала реализуйте все полезные карты в руке, а затем играйте Тайный ход, чтобы найти такие карты, как Похититель призов, Шаг сквозь тень или Воровка палочек.

Интересна комбинация Тайного хода и Прилива сил, который можно раскопать Воровкой палочек. Если разыграть Тайный ход вместе со всеми полученными заклинаниями в руке, то в конце хода они вернуться в руку снова, и уже не пропадут из нее. Такой ход может пригодиться, если вам критически не хватает ресурсов.

[к оглавлению](#)

Разбойник на воровстве

Зеркальная встреча Разбойников полностью зависит от того, кто первым найдет Двойного агента и Гнолла Дикой Лапы. Старайтесь держать вашего Гнолла с полным здоровьем, чтобы противник не смог забрать его своим Гноллом с пустого стола. Исцелить его можно Шагом сквозь тень.

В мидгейме краеугольным камнем встречи становится Творец теней Скаббс, поскольку Разбойник никак не может зачистить Тени стандартными средствами, кроме ответного Скаббса. Именно поэтому ранняя игра так важна — захваченная инициатива позволяет вынудить противника сыграть карту героя первым. Старайтесь подвести партию к такому исходу, где ваши Тени будут в безопасности. 8 ед. урона - это довольно серьезная заявка на победу.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 116

Эта встреча редко затягивается допоздна, и навряд ли вы успеете скомбинировать Эдвина с Мистером Каюком, но вернуть его в руку один раз в мидгейме часто бывает полезно. У Разбойника есть несколько ремувалов, но они не настолько сильные, чтобы справиться с действительно огромным существом, каковым можно сделать Эдвина за 2 маны. Опять же - опасайтесь Скаббса.

Агро Разбойник на оружии

Матч-ап равный с небольшим перевесом в пользу противника, если тот играет сборкой с Маэстро маскарада и Гноллами Дикой Лапы. Благодаря этим картам оппонент может ответить на ваш ранний стол. И все же вы должны играть от существ и игрового поля: другого плана на победу нет.

Перед ходом с 7 маны и выходом Творца теней Скаббсом противника старайтесь поставить на стол Мистера Каюка — его неприятно возвращать в вашу руку. Убедитесь, чтобы для него в руке хватило места.

Помните, что у оппонента есть Плащ теней — заклинания дважды защитит Агро Разбойника от прямых атак существами и заклинаниями. Интересным противодействием заклинанию станет Ванесса ван Клиф. Она же полезна и против Творца теней Скаббса оппонента.

Квест Воин

Матч-ап стал сильно положительным из-за высокого темпа Разбойника. Вся ваша ранняя игра теперь направлена на поиск ключевых угроз, поэтому даже если вы задержитесь с ними на ход, темпа все равно хватит, чтобы выдавить Воина со стола. Помогут и Вымогательство ШРУ со Злобным ударом, чтобы почистить неудобных пиратов.

Сложнее всего пережить идеальную кривую Гарроша, который постоянно ставит пиратов и уже на 4 ходу наносит довольно много урона. Если же ваш старт был немногим хуже или лучше, то к моменту выхода Линкора Гаррош уже будет рисковать своей жизнью. Поскольку из зачисток у Воина есть только Якорь им в глотку!, смело выставляйтесь по максимуму на каждом ходу.

Рамп Друид

Задавить противника нужно рано: пока тот разгоняется по мане и ищет ключевые карты. Делайте ставку на стол и раннее давление: ответов на 3/3 и 4/5 угрозы у Друида мало. В мид и лейтгейме оппонент будет обороняться крупными провокациями и источниками брони. Попробуйте или добить его до выхода этих карт, или накопить достаточное количество взрывного урона для победы. Больше взрывного урона или ответы на провокации может дать Воронка палочек. Как и всегда, многое сделает Творец теней Скаббс, хотя в идеале задавить Друида до столь позднего этапа.

Берегите Похитителя призов и дешевые карты в синергию к нему для ответа на Силача и другие провокации. Если у существа нет таунта, игнорируйте его в большинстве ситуаций.

Мордреш Маг

Мордреш Маг — настолько же хороший матч-ап, как и Квест Воин. Маг точно так же не успевает за вашим темпом и захватом стола. Темповая сборка может потягаться с вами только удачным заходом Дикого огня и Неосторожного ученика. Если вы идете на размены,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 116

никогда не забывайте об этом AoE существе. Возможно, имеет смысл пойти на не самый выгодный размен, который позволит сохранить часть стола в случае зачистки.

У Биг Спелл сборки в арсенале также есть Горячие скидки, которые хорошо справляются с Двойными агентами. Однако эта колода еще более медленная и полностью полагается на удачный заход Неуклюжего разносчика и Руны верховного мага. Не играйте вокруг этой карты — лучше сконцентрируйтесь на нанесении урона, чтобы у вас была возможность добить противника из руки в случае зачистки стола.

Поскольку Маг редко играет Мутануса Пожирателя, именно в этом матч-апе очень полезен пробафф Эдвина главаря Братства в руке и комбинация с Мистером Каюком для завершения партии в лейтгейме. Просто выйдя на стол, Эдвин скорее всего будет убит или заморожен.

Мозаки Маг

Мозаки Маг слишком увлечен своей колодой, чтобы одновременно отвечать и на ваши угрозы. Если вы начнете активно давить противника с первых ходов, тот попросту не успеет одновременно играть ремувалы, Колдовской поток и перебирать колоду.

У Мозаки Мага также есть Горячие скидки, под которые желательно не подставляться. И если у вас есть возможность, постарайтесь на дать Магу активировать почетную победу Похищения маны.

Манускрипт Паладин

Во многих партиях против Манускрипт Паладина перехватить инициативу на старте партии будет несложно. А вот дальше Паладин начнет выставлять большие провокации одну за другой, и часто противодействовать им будет непросто.

Кроме того, Манускрипт Паладин очень опасен своими Лордом Баровым и Мастером клинка Самуро, которые могут зачистить любой стол, особенно если игра заходит в лейтгейм.

Против Манускрипт Паладина крайне важно найти Творца теней Скаббса. Карта героя не столько важна, чтобы лишить противника Манускриптов мудрости — так долго партия все равно не затянется, — сколько чтобы пробиться через массу провокаций и божественных щитов.

Постоянно зачищать стол вы все равно не сможете, и стоит рассчитывать именно на удачный заход и темп, который не даст Паладину реализовать все провокации вовремя.

Именно благодаря Озаренной Лиадрин Манускрипт Паладин имеет небольшой перевес в свою сторону в этой встрече. Коррозионная гадюка позволит выровнять его в вашу сторону, но чуть ухудшит быстрые матч-апы.

Фейс Охотник

Отличный матч-ап опять же за счет вашего высокого темпа. Ранняя игра Фейс Ханта ни в какой степени не сравнится с вашими ключевыми дропами, а продавить одними заклинаниями Рексар вас не успеет.

Ничего особенного про матч-ап сказать нельзя. При разменах учитывайте Неистового люторога, который может нанести вам много урона, если у вас останется существо с 1 ед.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 91 / 116

здоровья. И всегда играйте Творца теней Скаббса на любой стол, даже на пустой, если у вас нет летала — Тени, броня и сила героя дадут вам достаточно времени, чтобы быстро завершить партию в ближайшие ходы.

Квест Хэндлок

Самый сложный противник Разбойника в текущей мете — Хэндлок. В колоде Гул'дана слишком много зачисток, которые не замедляют его план на игру. Настоящей катастрофой станет встреча со сборкой, которая играет Раздирание души — заклинание уничтожает все ваши попытки захватить стол в ранней игре.

Обычно Разбойник побеждает в этой встрече грамотным распределением ресурсов с постепенным выманиванием зачисток и выставлением новых волн угроз и, конечно же, Творцом теней Скаббсом. Здесь же актуален Эдвин главарь Братства с Шагом сквозь тень. Да, Хэндлоки сейчас часто играют Мутануса Пожирателя, но без действительно большой опасной угрозы победить в этой встрече очень сложно.

Рассчитывайте закончить партию до 8-9 хода, иначе на стол начнут выходить Дыбогривы-чернокнижницы и Мародеры из Степей, с которыми очень сложно справиться. Вы можете попробовать сохранить до лейтгейма ваших Похитителей призов и Шаги сквозь тень, которые способны зачистить много больших существ. Однако обычно эти карты уходят на зачистку первых Мясистых великанов, поэтому в затяжной партии шансов победить у Разбойника не так много.

Квест Жрец

Еще одного сложного противника, Квест Жреца, лучше всего стараться продавить с самого начала партии. Хоть такой противник и даст вам достаточно времени на перебор и выставление существ, у него много зачисток, которые множатся в геометрической прогрессии в поздней игре. Кроме того, там же начинают выходить и большие провокации.

Следуйте стандартному плану на игру, но старайтесь реализовывать все-все карты в темп, даже Эдвина главаря Братства и Мистера Каюка. Держать Эдвина до комбинации с Мистером Каюком, и тем более возвращать в руку слишком опасно, поскольку Жрец всегда играет Мутануса Пожирателя.

Размениваться в этой партии категорически не нужно, а Творца теней Скаббса лучше придержать до выхода Озаряющего элементаля. Единственная карта, от которой стоит отыграть - это Истерия.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

Маэстро Разбойник на оружии — разрушитель меты Альтерака. Большой гайд по арх

ID: 2128

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/alterak-roga-oruzie>

Дата: 16.01.2022

Тип: Гайды

Категория: Разделенные Альтераком

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 116

Описание

Маэстро Разбойник на оружии — разрушитель меты Альтерака. Большой гайд по архетипу

Кратко

Разбойник на оружии с Маэстро маскарада – новая разработка из Легенды, которая вырывает главенство в мете у Разбойника на воровстве. Подробно разбираем сборки и все аспекты игры архетипа в январе 2022 года.

Текст

- В гайде пойдет речь о Разбойнике на оружии в январской мете Разделенных Альтераком. Архетип уже очень долгое время существует в Стандарте, но часто он либо служил только контрой какой-то определенной стратегии, либо вовсе пропал из меты. Открытие, которое удалось сделать игрокам из Легенды, дало резкий скачок эффективности колоды. Буквально с ног на голову перевернулись матч-апы с Бист Друидом и Квест Воином, и значительно лучше стала встреча с Фейс Хантом.

Разбойников на оружии вдохновил успех колод с Маэстро маскарада, и буквально в первую неделю 2022 года игроки начали тестировать новую сборку с ядами. Кто бы мог подумать, что Гноллы Дикой Лапы окажутся хороши в колоде, инструментарий которой практически полностью повторяет Разбойника на воровстве: все те же карты на обмен и Тайные ходы. Не говоря уже о том, что Разбойник на оружии играет только одно существо, а значит Шулерство очень часто будет приносить Гнолла Дикой Лапы в руку.

Начать играть колодой может получиться не сразу: она требует хорошего понимания цели, к которой должен следовать игрок. Это далеко не агро колода, и подход к ней иной. Но как только вы освоитесь, геймплей станет пусть и не самым простым, но привычным и медитативным. Поскольку Разбойник на оружии не играет никакой случайной генерации, вы всегда можете полноценно оценивать ваши шансы в той или иной ситуации.

Подробный гайд по Разбойнику на оружии рассмотрит существующие направления колоды, соответствующие им сборки, их ключевые карты и возможные замены. Вы сможете узнать обо всех нюансах геймплея колоды, включая муллиган, стратегию игры, ее особенности и популярные матч-апы колоды.

- Разделы гайда:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Грамотный старт с Гноллами
- Самая частая ошибка
- Быстрый перебор колоды VS Моментальный взрывной урон
- Защитные опции и не только
- Потенциал по урону
- Когда играть Тайный ход
- Матч-апы

Маэстро Разбойник на оружии от Meati

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 93 / 116

Новая сборка Разбойника на оружии этого года хоть и немногим отличается от классической, включение Маэстро маскарада и Гноллов Дикой Лапы существенно улучшает целый ряд агро матч-апов.

Покинули колоду Коварные удары, поскольку они никак не помогают реализовать Гноллов и не являются ключевой картой в конце игры.

Маэстро Разбойник на оружии от bilibili2022

Убрано: Вымогательство ШРУ x2

Добавлено: Подготовка, Коррозионная гадюка

Топ китайского сервера предлагает играть Коррозионную гадюку для зеркальных матч-апов. Отсутствие Вымогательств ШРУ намекает на то, что темп колод в Китае нет. Тем не менее сборка навряд ли подойдет широкому ладдеру, поскольку вне Легенды множество Пират Воинов, против которых дешевый ремувал всегда полезен, а вот Коррозионная гадюка, как ни странно, не особо.

В целом по стандарту сборки используют 1 копию Подготовки, а оставшиеся 2 слота заполняют второй Подготовкой, 1-2 Вымогательствами ШРУ или одной Коррозионной гадюкой.

Классический Разбойник на оружии

Убрано: Вымогательство ШРУ, Маэстро маскарада, Гнолл Дикой Лапы x2

Добавлено: Подготовка, Коварный удар x2, Коррозионная гадюка

Классическая сборка все еще встречается в ладдере, хотя и очень редко. Она намного хуже играет против агро колод (Фейс Хант, Бист Друида, Квест Воина). Ее плюс только в хорошем противостоянии с Манускрипт Паладином. Мозаки Маг и Хэндлок – слишком хорошие встречи и для сборки с Гноллами, чтобы ради них брать эту.

к оглавлению

- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода

Основа колоды – это карты, которые есть практически в любой сборке колоды актуальной меты. Разбойник на оружии собрал целых 25 карт в основе: основное оружие, яды для него, способы перебора колоды, взрывной урон и защитные инструменты.

Код основы колоды:

Все карты прочно обосновались в сборках Разбойника на оружии. Черноводная абордажная сабля периодически покидала некоторые версии в начале дополнения, но в последние недели с падением популярности классической сборки найти колоду без этого практичного оружия практически невозможно.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 116

2 направления архетипа

С появлением новой сборки можно выделить 2 набора карт, которые используются архетипом.

Трюки с Маэстро маскарада

Маэстро маскарада и Гноллы Дикой Лапы – инновационный прорыв для Разбойника на оружии, от которого теперь трудно отказаться. Часто Гноллы очень дешево или даже бесплатно выходят на стол уже в самые первые ходы партии, создавая огромное давление на оппонента. Удешевить же их помогает маскировка под другой класс от легендарной карты.

Максимум урона

Коварные удары – это довольно существенный источник урона, когда речь заходит об уроне от заклинаний. Именно благодаря этому Разбойнику на воровстве удается легко реализовать ОТК-комбинацию против Манускрипт Паладина, которого очень трудно победить иначе.

Самозатачивающийся меч – дает еще одну цель для наложения ядов, которая имеет хоть какую-то выгоду и большой запас прочности по сравнению с обычной силой героя или Черноводной абордажной саблей. В целом карта не показывает себя исключительно ни в одной встрече, поэтому выбор хоть и бюджетный, но сомнительный.

Подготовка – карта из основы колоды, вторая копия которой периодически уступает место другим опциональным вариантам. Предназначение ее просто – удешевлять заклинания, чтобы открывать больше возможностей хода. Отлично работает с Тайным ходом.

Вымогательство ШРУ – одна из карт на обмен. Помогает удешевлять Гноллов Дикой Лапы, искать альтернативные варианты хода и контролировать стол.

Коррозионная гадюка – аналог Вымогательства ШРУ, который чаще используется в классической сборке. Проблема карты в новой версии колоды в том, что она нейтральная, а значит не будет удешевлять Гноллов Дикой Лапы и помешает им же, ухудшив Шулерство.

Грязные приемы – дополнительный вариант перебора в классической сборке. Будет не очень хорош, если вы часто встречаете Воинов, поскольку они практически не играют заклинаний.

Менее популярные опциональные карты: Запугивание, Нитряд.

к оглавлению

Разбойник на оружии – не очень дорогая колода, особенно если вы обратитесь к классической сборке. К сожалению, удешевить ее практически невозможно, поскольку все дорогостоящие карты являются ключевыми. Разберем каждую из них.

Тайный ход – важнейший источник добора в колоде. Даже с самой ужасной рукой достаточно найти Тайный ход, и ситуация может кардинально измениться. Карта помогает вытащить из колоды ключевые инструменты или полностью заполняет собой неудобный ход.

Маэстро маскарада – незаменимый активатор Гноллов Дикой Лапы. Без нее вы можете играть только классической сборкой колоды.

Гаррота – главный источник взрывного урона. Ничем не заменяется.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 116

Плащ теней – главный способ выжить. Также ничем не заменяется.

Заточка из кабаньего клыка – болванка для ядов с потрясающим эффектом. В теории можно заменить на Самозатачивающийся меч, но он на порядок хуже.

Творец теней Скаббс – самая дорогая карта в любой сборке, которую даже при большом желании трудно на что-то поменять. Скаббс делает слишком многое для одной карты, и не включив его в сборку, вы потеряете львиную долю винрейта. Обратите внимание, что с большой долей вероятности нерфы могут затронуть именно его, поэтому крафтить его можно без опаски. Если же его не понерфят, карта всегда будет актуальна в колодах класса.

Поскольку классическая сборка Разбойника на оружии играет на одну легендарку меньше, за основу была взята именно она. Но, как ясно из описания замен, удешевить ее практически невозможно. Сэкономить немного пыли можно на Заточках из кабаньего клыка, хотя это оружие намного лучше Самозатачивающегося меча. По возможности скрафтите его: синергии ядов останутся в игре еще на ближайший год.

Без Творца теней Скаббса лучше не играть Разбойником на оружии.

[к оглавлению](#)

Муллиган Разбойника на оружии относительно простой и практически не зависит от того, против кого вы играете. Особенно когда до конца нельзя быть уверенным, Разбойник против вас или нет.

Гнолл Дикой Лапы – всегда оставляется в стартовой руке в любом количестве. Карта дает огромный темп в начале игры, ведь часто ее можно выставить уже на 2-й ход.

Заточка из кабаньего клыка – важнейшая карта для реализации всех ядов колоды и последующего контроля стола и нанесения урона. Если не удалось найти ее на старте, ради нее стоит использовать первый попавшийся Тайный ход.

Черноводная абордажная сабля – лучшая карта со свойством «Можно обменять», поскольку она сохраняет стартовую ману в виде удешевления на одном из заклинаний в руке. Приносит тройную пользу при обмене на старте в сборке с Гноллами Дикой Лапы.

Вымогательство ШРУ и Гильдейский торговец – обычно всегда оставляются на старте, если нет Черноводной абордажной сабли, ради удешевления Гноллов. В классической сборке Вымогательство ШРУ можно оставить только в агро матч-апе.

Тайный ход – обычно всегда оставляется в паре с Гноллом Дикой Лапы, чтобы гарантированно выставить его на второй ход бесплатно. Некоторые топовые игроки оставляют карту всегда и рискованно играют ее на первом же ходу, если в руке нет карт для обмена. В классической сборке на старте можно оставить в медленном матч-апе, если еще нет оружия.

Яд из серебриста, Смертоносный яд, Парализующий яд – оставляются только при наличии Заточки из кабаньего клыка на старте. Яд из серебриста можно оставить в классической сборке ради добора с силой героя в медленном матч-апе.

Творец теней Скаббс – в основной сборке статьи на старте не оставляется. Можно оставить в классической сборке колоды в медленном матч-апе или с уже найденным оружием.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 96 / 116

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Вопреки заблуждению многих игроков, Разбойник на оружии уже давно не агро колода, которая только и делает, что бьет в лицо. Да, существенная часть геймплея посвящена оружию и его бафтам, что позволяет сконструировать из Заточки из кабаньего клыка огромную кувалду, которая будет наносить до 8 ед. урона. Однако в процессе оружие в первую очередь является одним из ваших главных инструментов выживания. У колоды также огромный взрывной потенциал, и именно он является вашим главным планом на победу, а не оружие.

К агрессивному геймплею чаще переходит классическая сборка, которой сложнее контролировать стол и часто приходится полностью отдавать его противнику, полагаясь на Плащи теней и быстрое убийство взрывным уроном.

Однако сейчас на первый план вышла сборка с Маэстро маскарада и Гноллами Дикой Лапы. Последние дали Разбойнику на оружии весомый аргумент в борьбе за стол. И дело не только в том, что Гноллы имеют натиск и могут сразу же размениваться с противниками, а в их появлении на игровой доске уже на 2-м ходу. Осуществить такой скачок по темпу колоде помогают карты обмена и Тайный ход.

Как же работает комбинация этих существ? Дело в том, что Маэстро маскарада не просто дает вам маскировку другого класса – по сути вы являетесь другим классом до розыгрыша любой карты Разбойника. Из-за этого ваши родные карты Разбойника считаются «картами другого класса». Получая их в руку, вы удешевляете Гноллов Дикой Лапы, а поскольку механика обмена не отменяет эффект Маэстро, их стоимость легко снизить до нуля в первые же ходы партии.

В игре существует баг, из-за которого Гноллы Дикой Лапы могут получить удешевление, даже если вы уже вернули себе истинный облик. Это как-то связано с Тайным ходом и картами на обмен, но ситуация возникает далеко не всегда.

Именно на этом завязан геймплей новой версии Разбойника на оружии. В 1-й и 2-й ходы вы удешевляете Гноллов Дикой Лапы, во 2-й или 3-й – выставляете, а в 3-й или 4-й – экипируете Заточку из кабаньего клыка. На этапе удешевления Гноллов важно запомнить, сколько же они стоили до раскрытия вашего облика. Поскольку в колоде только 4 существа, Шулерство с большой вероятностью (и иногда гарантированно) может принести вам одного из Гноллов. Если вы знаете, сколько он будет стоить, вы можете надежнее спланировать ваш ход.

В мидгейме Разбойник ни в коем случае не должен отдавать стол противнику, пусть вы играете даже против совсем не темповой колоды вроде ОТК Шамана. У любого противника будут неприятные существа, которые будут угрожать вашему здоровью, поэтому постарайтесь моментально убраться их со стола. В особенности это касается агро колод.

Если вам удалось успешно отбиться от всех угроз противника, и даже зацепиться за стол каким-то существом, в первую очередь думайте о том, не как по максимуму реализовать всю вашу руку, а как вы можете проиграть. Часто ответом на этот вопрос будет Коррозионная гадюка. Не стоит бояться эту карту как огня: вы все еще можете выиграть против нее (иногда даже против двух копий). Тем не менее если инициатива в партии на вашей стороне,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 97 / 116

то старайтесь чуть более жадно разыгрывать яды, особенно если в текущий ход вы уже атаковали.

Обратите внимание на грамотное заполнение вашей кривой маны. Не прокручивайте бездумно карты с механикой обмена, если у вас есть свободная мана. Черноводная абордажная сабля сохраняет эту ману, поэтому старайтесь сначала играть заклинания, которые вы точно хотите сыграть, и только потом обменивать оружие. В противном случае удешевление может упасть на карту, на которую у вас и так хватает маны, и вы закончите ход с лишней единицей. Обратный порядок актуален только тогда, когда вам очень важно найти что-то конкретное из колоды. Если вам удалось быстро перебрать всю колоду, под конец можно и вовсе жонглировать двумя Черноводными абордажными саблями, удешевляя все, что есть в руке.

Гильдейского торговца не стоит обменивать в первую очередь, если в колоде еще есть Гнолл Дикой Лапы, а Маэстро маскарада уже в руке. Обменяв торговца, вы лишите себя возможности гарантированно добрать Гнолла Шулерством. Единственный риск оставлять Гильдейского торговца в руке кроется в Мутанусе Пожирателе. Обычно он всегда есть у ОТК Шамана и Квест Жреца, но иногда встречается и у Манускрипт Паладина и Рамп Друида. Чтобы обыграть выход мурлока, нужно постоянно заканчивать ход обменом торговца, пока вы не сможете выставить его для летального урона. И, конечно же, Мутануса нужно опасаться только тогда, когда Гильдейский торговец вообще важна в партии.

к оглавлению

Грамотный старт с Гноллами

- Как было сказано ранее, карты с механикой обмена – лучший способ удешевить Гноллов Дикой Лапы. Именно поэтому их всегда оставляют на этапе муллигана. Если на первом ходу вы не раскрываете истинный облик, вы уже удешевляете Гноллов до 3 маны. Если на имеющиеся 3 маны совершить 3 обмена, Гноллы уже будут стоить 0, причем выставить их можно будет сразу в конце второго хода. Испортить план может только топдек Гильдейского торговца, поскольку это нейтральная карта.

Также важно отметить, что если первой картой, которую вы играете в партии, является Тайный ход, весь добор с него засчитывается в удешевление Гноллов. Таким образом, вы можете с самого начала партии гарантировать себе Гноллов Дикой Лапы за 0, если на 1-й сыграете Тайный ход. Причем этот же Тайный ход может их и добрать. В идеале, конечно, уже иметь хотя бы одного Гнолла в руке.

Если со старта ни одного Гнолла в руке нет, моментальный розыгрыш Тайного хода – очень рискованное решение. На него можно пойти, если вы уже нашли Заточку из кабаньего клыка к третьему ходу. В противном случае лучше оставить Тайный ход для поиска именно этой карты. И, конечно, если в руке есть карта для обмена, всегда лучше сыграть ее, нежели просто так отдавать Тайный ход.

Есть и другой способ взять карты из колоды на старте – Шулерство. Вот только карта далеко не так хороша в начале партии, как многие о ней думают. Вы не хотите играть ее через Подготовку, поскольку Подготовка моментально раскроет ваш класс и план с Гноллами Дикой Лапы будет моментально провален.

Другой вариант – сыграть Шулерство с Монетки, но и здесь есть огромный минус. Если вы сделаете это на первом ходу, вы рискуете получить в руку Гильдейского торговца, и тогда

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 98 / 116

ваши Гноллы будут стоять целых 3 маны. Если же Гильдейский торговец уже в руке, то лучше просто обменять его, нежели отдавать Монетку.

Иногда Шулерство можно сыграть на втором ходу с Монетки, если у вас есть одна из карт на обмен. Главное – совершайте обмен до Шулерства, чтобы не потерять лишнее удешевление для Гнолла.

Важно во всех этих ситуациях учесть наличие или отсутствие Заточки из кабаньего клыка. Если оружия нет, то Монетка/Подготовка + Тайный ход – распространенный вариант найти его. Поэтому постарайтесь не отдавать Монетку для Шулерства на втором ходу, если у вас нет альтернативного хода на третий. Шулерство само по себе никогда не доберет оружие.

Если удачно удешевить Гноллов сразу же не удалось и к третьему ходу перед вами стоит выбор: надевать оружие или удешевлять Гноллов – обычно в приоритете должно быть оружие. Отдать выбор в сторону Гноллов можно только в том случае, если один уже есть у вас в руке или вы можете гарантированно добрать его и если таким ходом вы не создадите дыры в кривой маны сейчас и далее.

Отдельно стоит упомянуть Жизнеотвод. Это самая полезная сила героя, которая тоже поможет удешевить Гноллов, и при этом даст вам больше ресурсов в руку. Вы даже можете сыграть ее с Монетки, если у вас нет карты на обмен. Однако не жадничайте слишком сильно – к третьему ходу вы уже должны озадачиться поиском или экипировкой Заточки, а не силой героя.

Не закливайтесь на Заточке из кабаньего клыка, если вам не удастся ее найти или первую копию сломали. Не копите баффы оружия по многу ходов. Часто их достаточно реализовать на Черноводной абордажной сабле или даже на обычной силе героя, особенно если в руке есть еще и Уроки боя, которые тоже лежат в ожидании Заточки.

[к оглавлению](#)

Самая частая ошибка

Большая ошибка неопытных игроков на колодах типа Разбойника на оружии, которые вообще не играют от стола – это огромное внимание к перебору и комбинациям карт в колоде, но недостаток микроменеджмента ресурсов и контроля стола. Вы должны понимать, что в темпо матч-апах на стадии мидгейма вы не агрессивная колода, а самый настоящий контроль архетип с постепенным накапливанием урона.

Жирный намек на это дает Парализующий яд. Если вам удалось вовремя найти Заточку из кабаньего клыка и усилить ее этим ядом, противнику будет очень трудно зацепиться за стол. Обычно любые колоды, которые давят вас существами, не имеют исцеления или брони, поэтому вы легко можете победить их взрывным уроном Гаррот и буквально одним ударом оружия. Следовательно, постарайтесь сконцентрировать все ваши атаки до конца партии на столе.

Часто оппонент выставляет 1-2 существа, а игрок вместо того, чтобы подумать, как он может от них избавиться, думает только о том, как ему выгоднее потратить ману на перебор или удешевление карт. Существа же кажутся ерундой, от которой можно закрыть Плащом теней или которую потом можно убрать Скаббсом. В итоге часто противник только усиливает стол, а игроку уже не хватает всех маскировок или попросту времени до карты героя. Если, например, ДХ Скверны может зачистить практически любой стол с уроном от заклинаний, у

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 99 / 116

Разбойника ремувалы слабые и точечные. Поэтому, чтобы не тратить Плащи теней раньше времени и не подбрасывать монетку на поиск Скаббса, старайтесь зачищать стол по возможности сразу же. В первую очередь это касается любых темповых противников, но в целом актуально для любых противостояний, где противник не наращивает себе массу здоровья броней.

Злобный удар примечателен тем, что это единственный прямой урон по столу без каких-либо условий. Например, если противник чем-то разменивал вашего Гнолла Дикой Лапы, то добить поврежденное существо можно либо героем, либо Злобным ударом. Чаще лучше сделать это именно заклинанием, если урон от оружия больше. Да, у Злобного удара выше потенциал в лейтгейме под Гильдейским торговцем, но часто вам вовсе не нужно столько урона.

к оглавлению

Быстрый перебор колоды VS Моментальный взрывной урон

У Разбойника на оружии есть много урона, из которого легко можно составить ОТК комбинацию без оружия. Но всегда ли она нужна? В первую очередь это зависит от того, в каком матч-апе вы оказались, а во вторую – как развивается партия.

В целом все матч-апы можно разделить на 3 привычных категории – темпо, комбо и контроль. Все они несколько отличаются для Разбойника, главным образом – подходом к реализации карт.

Темпо противостояния в первую очередь характеризуются максимальным контролем стола и сохранением здоровья. Именно в этих матч-апах вы должны стараться как можно дольше затянуть партию и использовать Плащи теней как можно позднее. И именно в них вы можете использовать карты урона в любой удобный момент. Например, вы можете активировать серию приемов Шулерства Гарротой или выбросить Злобный удар из Тайного хода в лицо оппонента, если не на что потратить ману.

Урона в таких встречах хватит всегда, поэтому единственное, на что вы должны обратить внимание – это соотношение вашего текущего взрывного потенциала (максимум урона, который вы можете гарантированно нанести в ближайший ход) и здоровья противника. Если оно близко к 1:1, то есть смысл действовать чуть агрессивнее. К темпо матч-апам относятся все агро колоды (Фейс Охотник, Бист Друид), Разбойник на воровстве, Квест Воин.

Комбо противостояния полностью посвящены максимальному нанесению урона в кратчайшие сроки. По сути это гонка вооружений, которую можно затормозить Плащами теней и Творцом теней Скаббсом. Здесь допустим 1-2 размена героем, если противник выставил что-то на стол, но главная ваша задача – перенести любой урон из руки на лицо оппонента. Конечно же, ОТК-комбинация здесь не нужна. К таким встречам относятся Мозаки Маг и зеркальное противостояние.

Контроль противостояния просты в теории, но могут быть сложны на практике. Именно в них вы должны кропотливо просчитывать весь доступный урон, стараться быстрее перебирать колоду и готовить убийство в один ход. И чаще всего в них нужно стараться отыгрывать от Коррозионной гадюки и Мутануса Пожирателя. К таким матч-апам относятся Манускрипт Паладин, ОТК Шаман, Рамп Друид, Хэндлок.

к оглавлению

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 100 / 116

Защитные опции и не только

Основной способ Разбойника на оружии затянуть партию – это Плащ теней. Фактически, карта дарует вам неуязвимость практически в любой ситуации, кроме пары исключений.

Избежать смертельного урона – основное предназначение Плаща. Причем смертельный урон не обязательно должен быть перед вами на столе. Здесь очень важно понимать, какие источники взрывного урона есть у противника, и может ли он их все реализовать. В идеальном случае вы хотите разыграть Плащ теней таким образом, чтобы последующий Творец теней Скаббс вывел вас из-под угрозы с пустого стола. Другими словами, если у противника точно есть Мистер Каюк и Злобный удар, не стоит затягивать розыгрыш Плаща теней до того момента, когда у вас будет 2 здоровья. Если, конечно, вы не добьете противника сами.

Плащ теней также можно играть, чтобы просто избежать большого количества урона. Например, вы не смогли удержать стол в ранней игре (противник развил слишком большой темп или вы поздно нашли оружие и баффы). Если у вас в руке есть Плащ теней и Творец теней Скаббс, используйте все возможные ресурсы для сдерживания стола до 6-го хода, после чего закрывайтесь Плащом на 6-м ходу и играйте Скаббса на 7-м.

Также не забывайте, что есть урон, который может проигнорировать вашу маскировку, например Гаррота или Маска К'Туна. Если у противника могут быть такие карты, то не стоит жадничать Плащом теней. И наоборот, если противник точно не убьет вас раньше, чем вы убьете его, Плащ теней можно, например, выбрасывать из Тайного хода просто так.

Творец теней Скаббс – одна из лучших карт в игре, поскольку позволяет вам не только зачистить весь стол, но и создать свой собственный. Также многие забывают, что сила героя Скаббса – это постоянный источник маны, поэтому чем дольше вы оттягиваете его выход, тем меньше маны вы используете в ходе всей партии, что может оказаться критичным под конец.

[к оглавлению](#)

Потенциал по урону

Несмотря на то, что в колоде очень и очень много источников урона, в большинстве партий вы будете использовать его для контроля стола. Чаще всего основной план на игру заключается в том, чтобы сдерживать оппонента оружием и частью заклинаний в течение игры, а потом убить его в один ход.

Самая частая комбинация, которую вы будете использовать, – это Гильдейский торговец с двумя Гарротами на 24 урона. Обычно ее и удара оружием достаточно, чтобы добить противника. Потенциал можно увеличить вплоть до 40 ед. урона, если вам удалось сохранить Злобные удары.

Кровотечения Гаррот можно добрать множеством способов: Ядом из сребролиста, Шулерством, обменом карт и даже Тайным ходом (подробнее ниже). В тяжелой ситуации не забывайте, что Черноводная абордажная сабля обменивается бесплатно, если ее удешевление падает на то заклинание, что вы точно собираетесь играть. Например, если вы используете обе Гарроты, а добрать нужно только пару Кровотечений, можно сначала разыграть одну из них, совершить обмен саблей, и только потом играть вторую перед последним добором.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 101 / 116

Когда играть Тайный ход

Тайный ход – самая жадная карта на низких рангах. Часто игроки расценивают ее, как добор 4-х карт, который нужно сыграть тогда, когда рука стала абсолютно мертвой. И это в корне неверно.

Самое первое применение карты, о котором уже шла речь выше, – это удешевление Гноллов Дикой Лапы на 1-м ходу. Обычно на такое идут, когда в руке или уже есть Гнолл Дикой Лапы, или два Тайных хода, или есть другой добор, или уже есть Заточка из кабаньего клыка.

Следующее применение Тайного хода – это поиск Заточки из кабаньего клыка. Карту можно сыграть через Монетку или Подготовку уже на 3-м ходу или самостоятельно на 4-м, чтобы сразу же экипировать оружие. Всегда идите на такой ход, если в руке нет другого, который гарантирует выход одного из Гноллов. Тайный ход всегда будет лучше, чем обмен карт или Шулерство. Последнее вообще никогда не даст вам оружие.

Если Заточка найдет, вы сможете реализовать пару карт на обмен – полученные ресурсы останутся в вашей руке в конце хода. Если ресурсы получить не удастся, по возможности лучше избавиться от большинства карт из Тайного хода, чтобы они не мешали будущим топдекам.

Не стоит жадничать Тайным ходом и в мидгейме. Играйте его, если ход у вас в руке выглядит недостаточно целостным, либо вы не можете гарантировать, что потратите всю доступную ману. Это не обязательно должна быть мертвая рука, но если у вас 6-7 маны, а в руке из добора только Шулерство, которое придется активировать Гарротой или Злобным ударом – лучше сыграть Тайный ход.

Также Тайный ход отлично справляется с поиском Творца теней Скаббса или Плаща теней. И, конечно же, его можно использовать для поиска летального урона. Обратите внимание, что Кровотечения, которые берет Тайный ход, не разыгрываются – их можно сыграть только из руки за 1 маны.

Когда вы играете Тайный ход, особенно в этой колоде, нужно следить за числом карт в руке. Перебора у Разбойника на оружии масса, поэтому сжечь пару карт не так уж и трудно. Всегда запоминайте, сколько карт у вас было в руке – сохранить из Тайного хода можно столько, чтобы в сумме оказалось 9. Если вы вдруг забыли посчитать изначальную руку – это можно сделать из лога боя:

[к оглавлению](#)

Разбойники на оружии и воровстве

Матч-ап с Разбойником на воровстве склонился в сторону ядов после изобретения сборки с Гноллами. Теперь у Разбойника на оружии есть возможность ответить на темп противника, и переход к разменам оружием стал более плавным. А вот взрывной урон из руки у вас намного сильнее, чем возможности Разбойника на воровстве.

Тем не менее Творец теней Скаббс – не всегда надежная защита, если оппонент еще не играл Мистера Каюка. Каюк дает 6 ед. урона, но его могут увеличить Эдвин главарь Братства, Похититель призов, Пират-пройдоха и Шаг сквозь тень. Обращайте внимание на эти карты,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 102 / 116

особенно если вы возвращаете их в руку Скаббсом. Иногда имеет смысл даже разменять что-то на столе оружием, прежде чем играть героя. Также у Разбойника есть пара Злобных ударов.

Зеркальный матч-ап сложнее, и хоть он и сильно зависит от порядка захода карт, повернуть его в свою сторону все же можно. Ранние Гноллы Дикой Лапы здесь особенно важны, поскольку в мидгейме противник уже не даст вам ударить ими. Старайтесь наносить весь возможный урон по мере его захода в руку.

Важно правильно сыграть Плащ теней. Помните, что Гарроты игнорируют маскировку, поэтому слишком долго держать ее в руке не стоит, иначе вы рискуете подставиться под летальный урон. При этом часто партия оказывается за тем игроком, который сыграл свои Плащ и Скаббса последним.

В борьбе двух Скаббсов ключевую роль играют Тени, которые остаются на столе – это 8 ед. урона, которые невозможно иначе убрать со стола. Если вы оказались в позиции проигрывающего, не выставляйте ничего на стол, чтобы противника не во что было удариться для добора карт оружием. Постарайтесь сохранить неиспользованные Гарроты до хода, когда спадет ваша маскировка, и реализовать летальный урон.

Квест Воин

Гноллы Дикой Лапы принесли Разбойнику целых 15% винрейта в этом матч-апе, и теперь Разбойник в фаворе. Партия проходит максимально просто: старайтесь не отдавать Воину стол, чтобы не получить слишком много урона.

В мидгейме противник начнет стрелять из пушек по 2 ед. урона – учитывайте это, когда будете строить планы на Плащ теней.

ОТК Шаман

Основной способ победы против ОТК Шамана – это ответная ОТК-комбинация с Гарротами. При этом важно отметить, что Шаман способен выставить хоть и не сильный, но очень неприятный стол. В первую очередь это касается элементарей с заморозкой из Пещеры Дикой Лапы, на которых обязательно найти ответ. В противном случае заморозка попросту не даст вам атаковать.

У ОТК Шамана есть пара источников брони в лице Торговки доспехами. Желательно убрать со стола и их. Если дело дойдет до Творца теней Скаббса, их очень не хочется возвращать в руку. Мало того, что они снова дадут Шаману броню, так он еще может скомбинировать их с Болнером Ударом Клюва и Сияющим ара, набрав умопомрачительное количество брони, которую вы никогда не пробьете.

Маловероятно, что Шаман сможет найти ОТК-комбинацию раньше того, как у вас закончится колода, но если это вдруг случилось (был сыгран Телан Фордринг и пара карт с порчей), защититься от ОТК поможет Плащ теней.

Квест Шаман

Очень легкий матч-ап, поскольку условие победы Квест Шамана слишком медленное. Опять же, не игнорируйте вражеских существ, особенно с уроном от заклинаний – постепенно они могут опустить ваше здоровье слишком низко.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 103 / 116

По необходимости Творца теней Скаббса в этом матч-апе можно придержать до выхода Напряженного призыва.

Фейс Охотник

Один из плохих матч-апов за счет высокой скорости захвата стола Охотником. Гноллы несколько улучшили его, но он все еще на стороне Рексара. Постарайтесь сохранить на старте в руке какой-то ответ на Трогга Железного рудника – самую неприятную угрозу для вас.

В этом матч-апе от вас требуется максимум разменов и максимум зачисток всеми возможными способами. Если вы не будете играть жадно и сохраните к 5-6 ходу хотя бы 20 ед. здоровья, победить будет несложно. Часто противник все же перехватывает стол, но к этому моменту у вас уже должен быть Плащ теней. Не забывайте про нецелевой урон – помимо силы героя у Охотника есть Пронзающий выстрел и Неистовый люторог. Отыгрывая от последнего, не выставляйте Маэстро маскарада. Скаббс обычно ставит жирную точку в этом матч-апе.

Рамп Друид

Еще один сложный матч-ап. Если Друид знает, что он делает, огромное количество брони может вывести его из-под летала.

Много выгоды принесет ранний урон от Гноллов Дикой Лапы, которого часто не хватает в этом матч-апе. Размениваться здесь практически не с кем, а существ Друид выставляет только больших, поэтому подумайте о том, чтобы не атаковать оружием сразу же после экипировки, а дождаться хотя бы одного из ядов на атаку. Чтобы закончить партию, вам понадобится максимум взрывного потенциала колоды.

Постарайтесь не возвращать испорченных Силачей в руку Скаббсом – это только удвоит их количество, если у Друида в руке есть И'Шарадж.

Бист Друид

Еще один темпо матч-ап, где необходимо сосредоточиться на разменах оружием. Старт Бист Друида не такой быстрый, как у того же Фейс Ханта, и у вас будет время на зачистку его стола. Ранняя игра против этой колоды ничем не примечательна.

Самое опасное существо Друида – это Оракул Элуны, которая способна создать огромный стол с помощью Матриарха ледопардов и Теневой совы. Противник навряд ли выставит ее без поддержки, поэтому на всякий случай держите против нее Злобный удар, чтобы обойти возможные провокации.

Квест Хэндлок

Одна из легчайших встреч для Разбойника, поскольку Хэндлок сам помогает вам наносить себе урон. Соответственно, никаких ОТК вам здесь не понадобится. Проблема может возникнуть только против пары ранних Мясистых великанов, которые будут угрожать летальным уроном через Распорядителя полей боя – иначе Чернокнижнику вас никак не победить. Отыграть от них можно Плащом теней, Скаббсом или... убив Гул'дана к этому моменту.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 104 / 116

Мозаки Маг

И еще один легкий бой для Разбойника. Гноллы Дикой Лапы играют здесь не такую важную роль – важнее любой урон, который вы найдете. Мозаки Маг ничего не может сделать с вашим Плащом теней, а значит у вас будет время аж до 7-8 хода, чтобы убить его. Обычно взрывного урона хватает для того, чтобы сделать это уже на 5-6 ходу.

Манускрипт Паладин

Единственный матч-ап, который ухудшился с переходом к новой сборке. Дело в том, что Гноллы вообще не оказывают никакого воздействия на Паладина, который начинает выставлять огромные провокации в мидгейме и восстанавливать свое здоровье. А вот без Коррозионной гадюки и дополнительного урона от Коварных ударов справиться с Озаренной Кариэль очень и очень сложно.

Конечно, при удачном стечении обстоятельств задавить противника Гноллами можно, но сделать это получится нечасто. Обычно в этом матч-апе ваша победа зависит от того, нашел ли Паладин карту героя или нет. Вы же должны как можно быстрее перебирать карты, чтобы найти ОТК на 30 ед. урона.

Квест Жрец

Квест Жреца можно задавить Гноллами Дикой Лапы и оружием. Но если сделать этого не получится, у вас в запасе всегда есть ОТК комбинация.

В этом матч-апе всего лишь одна сложность – Мутанус Пожиратель. Если вы грамотно отыграете от пожирания вашего Гильдейского торговца, вы всегда успеете убить Жреца до того, как он наберет броню или выполнит квест. Как это сделать – читайте в основах геймплея.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Бафф Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

ID: 2081

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/alterak-buff-paladin>

Дата: 12.12.2021

Тип: Гайды

Категория: Разделенные Альтераком

Описание

Бафф Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

Кратко

Большой гайд по новому архетипу Разделенных Альтераком - Бафф Паладину с Троггом Железного рудника. Берите эту колоду, если хотите легко взять Легенду в этом сезоне.

Текст

Герой гайда — Бафф Паладин или Агро Трогг Паладин в ранней мете Разделенных Альтераком. Класс стал самым популярным в первые дни и претендует на доминацию меты до первых

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 105 / 116

нерфов. У Паладина два основных архетипа — Манускрипт и Бафф Палы. Оба показывают самые высокие проценты побед в ладдере и часто встречаются на любых рангах.

Бафф Паладин примечателен потому, что отлично показывает себя вне Легенды и станет оптимальным выбором для взятия этого ранга. Бафф Пал стоит не так много чародейной пыли, им просто играть, а партии длятся совсем недолго — идеальные условия для взятия Легенды. Архетипом можно играть и в Легенде, хотя на высших рангах чуть лучше покажет себя Манускрипт Паладин.

Большой гайд по архетипу расскажет, как правильно играть Бафф Паладином в актуальной мете Разделенных Альтераком. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную с учетом любой коллекции. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы текущей меты.

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
- Основа геймплея
- Как победить с Троггом
- Как победить без Трогга
- Полезные советы
- Матч-апы

У Бафф Паладина много сборок и интересных идей. Пока что сложно сказать, какой набор из 30 карт лучше — статистики у колод мало, а самые опытные декбилдеры куда активнее сконцентрированы на Манускрипт Паладине.

Любой из показанных ниже колод можно без особых проблем взять Легендарный ранг. Разница между ними в долях процентов винрейта.

Бафф Паладин от qmarainyday

Достаточно тяжелая сборка в Теланом Фордрингом и Варианом королем Штормграда в дополнение к Озаренной Кариэль. Такой набор поможет переигрывать даже Жрецов и другие медленные колоды. Он же может принести пользу и против других Паладинов.

Еще одна особенность колоды — Нерубское яйцо. Это хороший второй дроп для темповых матч-апов, потому что на него очень легко накинуть многочисленные баффы. Без них, однако, Нерубское яйцо принесет минимум пользы.

Бафф Паладин с Мистером Какюком

- Самая популярная колода Бафф Паладина в мете. Тут тоже есть Нерубское яйцо, а из

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 106 / 116

ранних дропов появляется и Коррозионная гадюка. Она нужна в первую очередь для ответа на Чернокнижников, но и у других классов есть важное оружие.

В этой колоде другие тяжелые карты: Мистер Каюк и Распорядитель полей боя. Такой набор агрессивнее и темповее, но не самостоятелен. Распорядитель полей боя будет работать только в случае, если на столе уже есть какие-то существа, а Мистер Каюк станет сильнее с точечным баффами.

Бафф Паладин от Cantelore

- В сборке появляется несколько синергий божественных щитов: Призматические самоцветы, Паинька Два Щита и Мургур Моргаргл. Существа станут отличными целями для баффов, а Призматические самоцветы помогут Паладину выигрывать без захода Трогга Железного рудника. Тяжелых карт в такой сборке меньше: используется лишь одна копия Благословения наставника.

Стелс Бафф Паладин от Leeik2

- Самая агрессивная и темповая версия Бафф Паладина отлично подходит для зеркальных поединков. Тут куда больше ранних дропов, с которыми можно убить вражеского Трогга Железного рудника, не призвав его копию.

Такая колода и заметно дешевле остальных, хотя тут все еще есть три легендарки. Здорово, что Бафф Паладин может обойтись вовсе без них. Бюджетную версию архетипа вы увидите в следующем разделе.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Бафф Паладина в основе 23 карты. Среди них ключевые баффы, существа и Озаренная Кариэль, пусть иногда ее исключают из сборок.

С момента выхода дополнения прошло не так много времени, несмотря на это основа достаточно обширная. Во многом это связано с тем, что темповые архетипы Паладина существовали ранее. Никто не сомневается в том, что Мастер клинка Самуро и Кариэль Роум — хорошие четвертые дропы, а Благословение наставника — топовый агрессивный бафф.

Новых карт в основе не так много: имбалансный Трогг Железного рудника, Воздаятельница Каменного Очага, отлично работающая с дешевыми баффами, и способы баффнуть существам божественный щит — Благородный скакун и Оборона моста. Оба заклинания нужны в первую очередь для Трогга Железного рудника, хотя их используют и на других существ.

Код основы колоды:

Основу колоды нужно дополнить 7 картами. Среди них преимущественно существа для старта, а также несколько способов утяжелить колоду для мид и лейтгейма. Подробнее о том, чем дополняют основу, далее.

Призматические самоцветы — неплохое оружие для баффа руки, которое будет синергировать со многими картами в колоде Бафф Паладина. Едва ли это оптимальная карта для архетипа, но точно не слабая.

Ворген-разведчик — хорошая цель для баффов, неплохой способ ответа на Трогга Железного

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 107 / 116

рудника оппонента и просто агрессивная карта с учетом меты с небольшим количеством AoE способностей.

Заступник Авангарда — дополнительный бафф божественного щита для союзного Трогга Железного рудника. Важно, что это не заклинание, так что Заступник Авангарда отлично проявит себя в зеркальных матч-апах, потому что не активирует эффект вражеского Трогга.

Командир наездников — еще одна неплохая карта для зеркальных матч-апов и темповых поединков в принципе. Мелкие существа с натиском хорошо работают со всеми баффами Паладина и помогают ему вернуться в игру.

Мургур Моргаргл — неплохой второй дроп, хотя уже не такой важный, потому что с Разделенным Альтераком у Паладина появилось больше опций. Особых синергий у этого мурлока нет: в первую очередь это просто существо 2-1 с божественным щитом за 2 маны, а предсмертный хрип не так важен.

Нерубское яйцо — липкая угроза станет отличной целью для баффов. В первую очередь Нерубское яйцо помогает в темповых матч-апах, потому что его вряд ли быстро уберут со стола, а значит Паладин без проблем реализует все баффы за 2-5 маны.

Хвастун из Авангарда — интересная опция, но пока что непопулярная. Чаще всего для Хвастуна из Авангарда попросту не хватает места в сборках. Не так плох в зеркальных матч-апах, потому что может ответить на Трогга Железного рудника и другие угрозы под баффами.

Коррозионная гадюка — техническая карта для Чернокнижников и реже других классов с оружием. Используют не так часто, потому что Паладин старается победить Лока рано с помощью давления и агрессии: в этом случае оружие оппонента играет не такую важную роль.

Паинька Два Щита — неплохой самостоятельный дроп, который может возобновить свой божественный щит. Иногда берут вместе с Призматическими самоцветами, хотя существо можно взять и без этого оружия.

Сайдан Алый — новая легендарка отлично работает с любыми баффами и Варианом королем Штурмграда. Пока что не нужно спешить с ее крафтом, но если есть в коллекции, возьмите ее в сборку.

Коррак Кровопуск — необычная и скорее фановая опция, которая вряд ли попадет в оптимальную колоду Бафф Паладина. Берите, если хотите поиграть чем-то новым и веселым.

Телан Фордринг — берите в сборки с Варианом королем Штурмграда или реже с Распорядителем полей боя. Чуть замедлит и утяжелит Бафф Паладина, что полезно в медленных матч-апах и против Манускрипт Паладина.

Распорядитель полей боя — мощный финишер и источник большого количества неожиданного для оппонента урона. Отлично работает с существами, которые получили Благословение наставника на прошлый ход. Обычно берут в сборки без других тяжелых существ за 5+ маны.

Верховный лорд Фордрагон — редкая опция, которую стоит использовать в качестве замены, если эта легендарка есть в коллекции, но нет Озаренной Кариэль или Вариана короля Штурмграда.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 108 / 116

Мистер Каюк — еще одна тяжелая опция-финишер, которую можно взять вместо других дорогостоящих карт. Других пиратов в сборке нет, так что Мистер Каюк баффнет только себя.

Мутанус Пожиратель — мурлока берут для того, чтобы портить ОТК комбинацию Чернокнижника и реже других медленных колод. Это не оптимальный выбор для Бафф Паладина, потому что он играет агрессивно и старается закончить партию до того, как оппоненты найдут свои медленные способы победы.

Вариан король Штормграда — доберет 2-3 существа из колоды, сможет тут же разменяться с чем-то и просто даст много выгоды и темпа. Карта достаточно тяжелая и медленная, так что сыграете ее вы далеко не в каждом поединке. Особенно полезна против Жрецов и Манускрипт Паладинов.

Менее популярные опциональные карты: Ивус Лесной Властелин, Ожившая метла, Нагруженный мул, Тихушник из ШРУ, Скрытная разведчица, Лорд Баров, Праведная защита, Страж катакомб, Мост Дун Болдара, Первый клинок Ринна, Властитель Рунтак, Съехавшая вагонетка и другие.

[к оглавлению](#)

Бафф Паладин — достаточно дорогая колода с несколькими легендарными картами. Хорошо то, что ни одна из них не обязательная. Далее о том, как можно заменить дорогостоящие карты в колоде.

Воздаятельница Каменного Очага — самая важная из дорогостоящих карт, которая отлично работает с Троггом Железного рудника. Постарайтесь скрафтить две копии перед тем, как играть Бафф Паладином. Временно можно заменить Паинькой Два Щита.

Сайдан Алый — берите вместо Заступника Авангарда или Паиньку Два Щита. Эта легендарка сильная, но пока что ее можно не крафтить. Скорее всего, Паладин не сильно потеряет, если в колоде не будет Сайдана Алого.

Кариэль Роум — самая сильная легендарная карта, которую нужно скрафтить в первую очередь. Если нет в коллекции, берите Паиньку Два Щита.

Мастер клинка Самуро — можно заменить на Лорда Барова или взять карту с другой функцией, например ту же Паиньку Два Щита или Телана Фордринга.

Телан Фордринг — есть в коллекции любого игрока, потому что это карта Основного набора.

Озаренная Кариэль — прямых замен нет, так что просто берите другую карту за 6+ маны, например Распорядителя полей боя или Верховного лорда Фордрагона.

Вариан король Штормграда — берите только в случае, если в сборке есть легендарки с натиском — Кариэль Роум и Мастер клинка Самуро, а желательно и Сайдан Алый. Существ с провокацией и божественным щитом в колоде должно быть достаточно в любом случае. Если чего-то не хватает или нет самого Вариана короля Штормграда, берите другие тяжелые дропы, например Распорядителя полей боя.

Бюджетный Бафф Паладин

Единственная дорогая карта в колоде — Воздаятельница Каменного Очага. Без нее архетип

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 109 / 116

станет заметно слабее. Зато можно обойтись совсем без легендарных карт и все еще показывать достойные результаты. С такой колодой можно взять Легенду, хотя, конечно, она не так хороша и эффективна, как оптимальные версии.

В первую очередь дополните колоду Кариэль Роум. Далее крафтите Озаренную Кариэль, Мастера клинка Самуро, Вариана короля Штурмграда.

[к оглавлению](#)

Общие правила муллигана

Стадия выбора карт в стартовую руку интересна в случае с Бафф Паладином, потому что он муллиганит достаточно агрессивно в поисках Трогга Железного рудника. Это значит, что если вы не видите этого первого дропа в руке, можно сбрасывать почти все что угодно — лишь бы увеличить шанс захода Трогга. Этот первый дроп настолько сильный и так часто приносит Паладину победу, что соглашаться на все остальные карты — не всегда разумный выбор.

Далее обсудим общие правила муллигана Бафф Паладина.

- Трогг Железного рудника — оставляйте в руке всегда в любом количестве. Если есть, ищите ранние баффы и способы их получить.
- Благородный скакун — оставляйте в случае, если в руке есть Трогг Железного рудника
- Длань А'дала — оставляйте с Троггом Железного рудника против специфичных классов, которым сложно нанести 3 урона существу со старта. Сейчас это Разбойник, Жрец и Чернокнижник.
- Воздаятельница Каменного Очага — хороший выбор для руки с Троггом, а иногда ее можно оставлять и самостоятельно.
- Рыцарь-капеллан — не ошибка оставить его в любой стартовой руке, хотя если в руке нет Трогга, от этой карты можно и отказаться.
- Знаменосец Альянса — не ошибка оставить его в любой стартовой руке, хотя если в руке нет Трогга, от этой карты можно и отказаться.
- Командир наездников, Праведная защитница — можно оставить в стартовой руке при встрече со сверхагрессивными оппонентами
- Кариэль Роум — оставляют почти всегда с хорошей рукой
- Мастер клинка Самуро — можно оставить в темповых матч-апах, если уже есть хорошие карты для старта
- Редко на муллигане оставляют Нерубское яйцо и Озаренную Кариэль.

Далее о том, что Бафф Паладин ищет при встрече с конкретными классами.

- Муллиган против всех классов

Охотник на демонов: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага, Нерубское яйцо. С Троггом — Благородный скакун.

Воин: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага. С хорошей рукой — Кариэль Роум.

Паладин: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Благородный скакун, Кариэль Роум, Мастер клинка Самуро.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 110 / 116

Охотник: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага, Праведная защитница, Командир наездников. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Кариэль Роум.

Друид: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Воздаятельница Каменного Очага.

Разбойник: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Кариэль Роум, Благородный скакун, Длань А'дала.

Шаман: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Командир наездников, Нерубское яйцо. С хорошей рукой — Кариэль Роум, Озаренная Кариэль.

Маг: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага. С хорошей рукой — Благородный скакун.

Жрец: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Воздаятельница Каменного Очага. С хорошей рукой — Благородный скакун, Кариэль Роум, Длань А'дала.

Чернокнижник: Трогг Железного рудника, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Воздаятельница Каменного Очага, Длань А'дала, Кариэль Роум.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Бафф Паладина иначе называют Агро Трогг Паладин. Действительно, это агрессивная и темповая колода, важной частью которой станут Трогг Железного рудника и способы его забаффа.

Архетип темповый и быстрый: он отлично цепляется за стол и молниеносно наращивает полученное преимущество до победного конца. Утер почти полностью играет от существ на столе: он победит только в случае, если его угроза переживет ход оппонента и атакует по герою противника. Взрывного урона в колоде практически нет: разве что Озаренная Кариэль и реже Мистер Каюк. Если противник уберет все ваши угрозы или закроется от них провокациями, победить вы едва ли сможете.

Паладин почти полностью играет от стола, но делает это лучше любой другой колоды в игре. Его существа быстро растут по характеристикам из-за многочисленных баффов, а самое важное — у многих есть божественные щиты или способы их получить по ходу боя. Такие угрозы очень сложно убрать со стола почти всем метовым колодам, чем Паладин и пользуется.

Еще одно важное преимущество Бафф Паладина: скорость, с которой тот генерирует крупные угрозы и заканчивает партию. У колоды мало добора и генерации ресурсов, часто победить можно лишь 10-15 картами из колоды, а иногда и того меньшим количеством. Зато каждая карта в руке Паладина делает многое: божественные щиты позволяют существам размениваться 1 к 2, а Трогг Железного рудника и вовсе может заполнить весь ваш стол огромными характеристиками.

Трогг Железного рудника — очень важная карта в колоде. Бафф Паладин использует этот

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 111 / 116

первый дроп лучше, чем любой другой метовый архетип. Часто складывается такое ощущение, что с заходом Трогга и баффов для него просто невозможно проиграть. Конечно, поражения будут, но общий процент побед Бафф Пала с зашедшим Троггом очень высокий. Но важно то, что архетип может функционировать и без этого первого дропа. Победить можно другими существами и баффами, хотя это обычно будет сложнее.

Еще одна примечательная новая карта в колоде — Озаренная Кариэль. С первого взгляда герой не вписывается в агрессивный стиль игры Бафф Паладина. Но на деле Озаренная Кариэль делает многое и для героя статьи.

Уже в ход розыгрыша Озаренной Кариэль вы сможете нанести 4 урона герою противника: 2 с боевого клича и 2 с оружия. Это часто единственный источник взрывного урона в колоде в принципе. Каждый ход вы будете получать много выгоды от оружия, которое и уменьшает полученный вами урон, и дает дополнительный источник атаки. Наконец, у вас появится и новая сила героя. Бафф существа в руке особенно хорош для героя статьи, потому что у него много существ с божественным щитом или натиском, которые станут значительно сильнее с дополнительными характеристиками. С заходом Озаренной Кариэль Бафф Паладин может играть медленнее и переигрывать даже самые жадные контроль колоды в лейтгейме.

Бафф Паладин — одна из лучших, если не лучшая колода в игре для взятия Легендарного ранга. Мета для игры Бафф Палом благоприятна, архетип можно сделать достаточно дешевым, а партии длятся мало времени.

Вопрос: стоит ли играть Бафф Паладином в Легенде?

Ответ: Бафф Паладин все еще неплохая колода для Легенды, но это точно не оптимальный выбор в отличие от других рангов. В Легенде куда выше уровень игры, да и вы куда чаще встретите контрколоды или технические карты против Трогга Железного рудника.

Куда лучше в Легенде покажет себя Манускрипт Паладин. Если вы можете собрать эту колоду, лучше выбрать ее. Если же для нее не хватает каких-то карт, можно остаться и с героем статьи. Беспомощным Бафф Паладин точно не будет.

[к оглавлению](#)

[Как побеждать с Троггам](#)

[Как победить с Троггом](#)

Как уже было сказано выше, Трогг Железного рудника — лучшая карта в колоде. Геймплей с Троггом и без Трогга совсем разный, как и результативность Бафф Паладина. Без этого первого дропа Паладин все еще был бы неплох, но точно не стал бы одной из лучших колод в игре с огромным винрейтом.

Трогг Железного рудника слаб сам по себе — он раскроет себя только при поддержке баффов характеристик. В случае с Паладином это Длань А'дала, Благородный скакун, Оборона моста и Благословение наставника. Ваша цель — сделать так, чтобы Трогга Железного рудника нельзя было убить, не используя 2+ заклинания. Обычно это подразумевает, что Трогга вы поставите на пустой стол и тут же баффните его дополнительными характеристиками. Бафф божественного щита или +8/+8 надежно защитит Трогга от большинства заклинаний и атакующих эффектов оппонента.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 112 / 116

Поставить надежно защищенного Трогга на стол — задача не всегда простая. Вам нужно не только держать стол оппонента под контролем, но и понимать, что тот сможет сделать. Для этого важно учитывать, какие карты у него могут быть: точечные заклинания, оружия, существа с натиском и т.д. — всё, что может убить Трогга, не активировав его особый эффект. Вашего Трогга можно защитить не только бафами, но и провокациями. Праведная защитница станет отличным защитным инструментом, если вы хотите обыграть оружие или существ с натиском оппонента.

Если всё сделать правильно: сыграть и защитить Трогга, вы поставите в тупиковое положение большинство противников. Противники часто будут сдаваться, а если и не будут, то вы все равно играючи закончите партию в течение нескольких ходов.

- Ставим Трогга и тут же баффаем

Самый простой и распространенный способ розыгрыша Трогга Железного рудника — сыграть его в тот же ход, что и бафф характеристик. Баффер может быть разным в зависимости от захода и матч-апа. Редко Трогга надежно защитит Длань А'дала, но все другие бафферы — вполне. По крайней мере при отсутствии существ на половине оппонента.

Здорово, что в колоде есть Воздаятельница Каменного Очага. Это существо гарантированно достанет из колоды бафф, который можно будет тут же бесплатно сыграть на Трогга.

Если вы начали с Монеткой, старайтесь использовать ее в ход с розыгрышем Трогга и баффа.

Пример стола с Троггом под божественным щитом. Ответить на такое существо у Чернокнижника за одно заклинание не получится: не поможет даже Злое поветрие. К 5+ маны Чернокнижника нужно сгенерировать такой стол, чтобы Трогга не убила комбинация Мо'арг-механолог + Злое поветрие. В этом помогут дополнительные баффы в руке.

Пример стола с Троггом под баффом божественного щита против Паладина. До розыгрыша Благословения наставника Трогга нужно защищать всеми способами и даже совершать невыгодные размены с существами оппонента, лишь бы Трогг остался под баффом божественного щита и с максимумом здоровья. Важно, чтобы с ним не разменялась Кариэль Роум.

- Ставим Трогга в темп без баффов

Сыграть Трогга без баффов — не такой надежный ход, потому что 1/2 угроза уязвима для многих карт противника. Обычно темповый Трогг на 1-2 ходы актуален в быстрых поединках, если вы уверены, что у оппонента нет заклинания-ремувала в ответ на ваш первый дроп. Можно сыграть Трогга в темп и в случае, если в руке есть еще одна копия. Даже если одна копия умрет от какого-то ремувала, всегда останется вторая, которую можно будет реализовать надежнее или разыграть в темп следом в надежде, что второго ремувала у оппонента не будет.

В такой ситуации можно поставить Трогга в темп, а на второй ход баффнуть его Дланью А'дала. У Паладина нет никакого способа ответить на 1/2 существо с пустого стола, а Монетку он использовать не сможет, потому что она призовет копию Трогга.

В такой ситуации тоже можно ставить Трогга в темп. Пусть в руке совсем нет баффов, Трогг заблокирует заклинания оппонента, а от существ 1/2 угрозу защитит Праведная защитница. В следующие два хода нужно надеяться на то, что какой-либо бафф придет в руку — иначе с

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 113 / 116

такой рукой не победить.

- Ставим Трогга не на пустой стол

Куда сложнее ситуации, в которых Трогга нужно ставить не на пустой стол, а на стол с какими-то существами оппонента. Делать это можно только в случае, если у оппонента не будет какого-то очевидного способа забрать вашего Трогга уже имеющимися существами и оружием. Защищайте Трогга с помощью Праведной защитницы или бафферов. Надеемся на то, что в руке оппонента нет нужных ремувалов или натиска для ответа на Трогга после атаки своих существ.

Ситуация уже достаточно тяжелая, так что нужно рисковать: сыграть сразу двух Троггов в темп в надежде, что Охотник избавится только от одного из них. Пропускать этот ход нельзя, потому что Охотник нанесет слишком много урона и сгенерирует еще больше характеристик на столе.

Хорошая подготовка для следующего хода с Троггом и Обороной моста: текущие существа на столе замедлят Охотника и не позволят легко разменяться с разыгранным позднее Троггом.

[к оглавлению](#)

Как побеждать без Трогга

Даже при учете агрессивного муллигана Трогг Железного рудника заходит не в каждой партии в самом начале игры. Это не значит, что Бафф Паладин беспомощен. Вы все еще можете играть как классическая темповая колода: ставить на стол обычных существ, баффать их дополнительными характеристиками и божественными щитами, размениваться и атаковать по герою противника.

Вы не сможете заблокировать заклинания оппонента, но их не всегда будет достаточно для того, чтобы убрать со стола все угрозы Утера — особенно под божественными щитами.

Важно найти баланс между агрессией и разменами: размениваться лучше угрозами с божественным щитом, натиском или оружием, а всем остальным атаковать по герою противника. Размены можно игнорировать, если ключевые угрозы находятся под защитой мелких провокаций — Праведной защитницы и Телана Фордринга. С другой стороны, размены любыми способами необходимы против самых опасных существ оппонента (тот же Трогг Железного рудника, Канонир из Братства или Снобольд-жулик) или просто в начале партии, пока вы еще не успели основательно закрепиться на столе.

В медленных или затянувшихся матч-апах многое сделают тяжелые карты: Озаренная Кариэль и Вариан король Штормграда. Эта пара карт приносит очень много выгоды в долгосрочной перспективе и помогает переиграть даже самых медленных противников вроде Биг и Квест Жрецов. Помогут и существа с огромными характеристиками под баффом Благословения наставника. Примечателен Сайдан Алый, которого можно раскатать до абсурдных статов.

Не списывайте со счетов и Трогга Железного рудника в мид и лейтгейме. Это все еще очень опасная угроза под баффом Благословения наставника или даже просто божественного щита.

[к оглавлению](#)

Полезные советы по геймплею

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 114 / 116

Мастер клинка Самуро не активирует свой эффект бешенства, если вы баффните ему божественный щит Обороной моста или Благородным скакуном. Старайтесь не комбинировать эти карты друг с другом.

Лучший бафф для Яснокрылого визгуна — почти всегда Благословения наставника. Следите за тем, какой бафф вы сыграли последний, чтобы правильно реализовать этот четвертый дроп. Он может принести очень много выгоды и даже победу в партии.

Благородный скакун — не заклинание Света, так что его не достанет из колоды Рыцарь-капеллан и не удешевит в руке Кариэль Роум

Не старайтесь всегда разбаффать Сайдана Алого до огромных характеристик. С любым даже минорным баффом он превращается в неплохую угрозу, которую вполне можно сыграть в темп рано.

Вариан король Штурмграда часто доберет три карты из колоды и получит все баффы: натиск, провокацию и божественный щит. Легендарка достает существ из колоды именно в этом порядке, так что божественный щит получить сложнее всего. Иногда в колоде уже не останется угроз с божественным щитом, потому что их Вариан доберет как существ с провокацией (Праведная защитница) или с натиском (Кариэль Роум). Внимательно следите за оставшимися существами в колоде, чтобы точно предсказать, что доберет Вариан король Штурмграда и какие баффы получит.

Проверьте колоду на оставшиеся там баффы перед розыгрышем Воздаятельница Каменного Очага. Какой-то бафф за 2-3 маны там будет почти всегда, но какой именно — вы сможете точнее узнать в конкретной ситуации.

- То же справедливо и для Рыцаря-капеллана и заклинаний Света. Их в колоде много, но все же ограниченное количество. Часто Рыцарь-капеллан достанет бафф за 2-3 маны, но есть шанс и на медленное Благословение наставника.

- Перед розыгрышем Благословения наставника атакуйте по герою противника целью для баффа. Правило очень простое и очевидное, но даже опытные игроки не всегда соблюдают его из-за невнимательности.

[к оглавлению](#)

ОТК Чернокнижник

Бафф Паладин куда лучше играет с ОТК Чернокнижником, чем Манускрипт Паладин. Герой статьи агрессивнее и темповее, что полезно в матч-апе. Переиграть в лейтгейме Лока не получится в любом случае, так что единственная надежда — задавить его рано.

Играть Трогга в темп рано — опасная идея, потому что у Чернокнижника много точечных ремувалов. Старайтесь сразу же использовать этот первый дроп с баффом. Если ранних баффов нет, подойдет даже Благословение королей — на такую угрозу Чернокнижнику будет очень сложно ответить одним заклинанием (чаще всего его спасет только комбинация Мо'арг-механолог + Злое поветрие).

Разменивайтесь только с самыми опасными угрозами оппонента: усилителями заклинаний и Тамсин Роум. Убрать со стола можно и другие угрозы, если они угрожают Троггу Железного

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 115 / 116

рудника.

Озаренная Кариэль — едва ли надежная защита от ОТК комбинации. Чернокнижник может пробить вас и с оружием, а даже если и нет, почти во всех сборках есть Коррозионная гадюка.

Паладины

Матч-апы и с Манускрипт, и с Бафф Паладинами во многом вращаются вокруг Трогга Железного рудника — кто первый его поставит и баффнет, тот получит огромное преимущество. Ответить на первый дроп можно только существами с натиском: опасна Кариэль Роум — старайтесь защитить от него вашего Трогга.

Не забывайте, что актуальные сборки Манускрипт Паладина редко играют ультимативные ремувалы: Манускрипт справедливости и Лорда Барова. Значит, легко ответить на Трогга Железного рудника они не смогут. Но у Манускрипт Палов может появиться Ожившая метла: защищайте от нее Трогга с помощью провокаций.

Разбойники

Разбойник сможет ответить на любой ваш стол с помощью Творца теней Скаббса, но герой доступен только на 7 маны — до этого момента ваши угрозы в относительной безопасности. Разбойник на воровстве и даже Гаррота Разбойник не так опасны. Куда больше проблем доставит Квест Рога из-за Убийцы из ШРУ — с этим ремувалом вы ничего не сможете поделаться. Квест Разбойник может рано избавиться от Трогга с помощью силы героя + Вымогательства ШРУ, но отыгрывать от этого заклинания не нужно, как и от всех других ремувалов Валиры. Просто надейтесь на то, что они не зайдут или на то, что вы найдете достаточное количество опасных угроз.

Квест Воин

Легкий матч-ап, хотя достаточно напряженный. У Воина много способов баффнуть себе атаку и иными способами повлиять на стол, так что Трогг Каменного рудника даже под божественным щитом не всегда в безопасности. Тем более у Воина не так много заклинаний, так что этот первый дроп в принципе не так опасен. Зато опасны просто крупные угрозы под баффами Паладина, на которых вы и должны делать ставку. Старайтесь действовать первым номером в этом матч-апе и вынуждайте Воина обороняться. Разменивайтесь только с самыми опасными угрозами вроде Канонира Братства или Мистера Каюка — в идеале с помощью угроз с натиском. Делайте ставку на существ с огромными характеристиками: Воину сложно избавиться от существа под Благословением наставника.

Фриз Шаман

Сложный матч-ап из-за эффектов заморозки и в особенности из-за Стража Снегопада. Надеждой в поединке станет ранний Трогг Железного рудника под баффами: играть его в темп опасно, потому что ремувалов у Шамана достаточно. Многие сборки используют Стрелы инволюции, но отыгрывать от этого ремувала Бафф Паладин не может, так что просто рассчитывайте на то, что это заклинание не зайдет оппоненту.

Даже если вы захватили стол и уверены в скорой победе, ситуацию может изменить Страж Снегопада. Ответить на эту угрозу Бафф Паладину очень сложно. Самое простое: держите в руке мелкую провокацию, которая остановит атаку этой крупной угрозы. Другой вариант —

Архив Колода Hearthstone · guides · category-117

old.kolodahearthstone.ru · страница 116 / 116

угрозы с натиском под большими баффами. Помните, что Фриз Шаманы часто играют Распорядителя полей боя, так что Страж Снегопада потенциально наносит очень много урона.

Жрецы

Биг и Квест Жрецы — сложные противники, которые во многом набрали популярность из-за доминации Паладина в мете. В их арсенале много ультимативных точечных ремувалов, которые избавятся и от Трогга Железного рудника, и от других крупных угроз Паладина, несмотря на количество здоровья и баффы. Как и всегда, Жрецы славятся большим количеством исцеления, так что продавить их рано сложно.

Старайтесь играть медленнее и оставить Жреца без хороших карт в руке в мид и лейтгейме. Многие сделают Озаренная Кариэль и Вариан король Штормграда — топовые карты в колоде. Продавить Жрецов рано и без тяжелых карт достаточно сложно.

Друиды

Целестиал Друид и любой другой медленный архетип класса — легкие противники, потому что крайне уязвимы для любых крупных угроз, а тем более для Трогга Железного рудника. Важно вывести Трогга из зоны поражения Лунного затмения, а если получится, то Друид уже вряд ли легко ответит на ваш первый дроп на начальных этапах партии. Если защиты от Лунного затмения нет, играйте Трогга Железного рудника в темп без баффов. То же можно делать, если в руке есть два ключевых первых дропа.

Агро Друид играет мало заклинаний и в целом куда более темповый, чем Бафф Паладин. Поэтому матч-ап тяжелый, хотя и не безнадежный. Старайтесь как можно быстрее зацепиться за стол и разменивайтесь со всем, что разыграет оппонент.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!