

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 104

Архив Колода Hearthstone · category-119

Сгенерировано: 04.06.2026 17:08

Количество материалов: 8

Разбойник на воровстве — любимая колода игроков в Замке Нафрия. Большой гайд

архетипу

ID: 2301

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zamok-nafriay-razboynik-na-vorovstve>

Дата: 25.11.2022

Тип: Гайды

Категория: Замок Нафрия

Описание

Разбойник на воровстве — любимая колода игроков в Замке Нафрия. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Джекпот Разбойника на воровстве в мете Убийства в замке Нафрия после выхода патча 24.6. Основы и тонкости геймплея, топовые колоды, муллиган, матч-апы и многое другое.

Текст

- Герой гайда — Джекпот! Разбойник на воровстве в мете Убийства в замке Нафрия в ноябрьском рейтинговом сезоне. Патч 24.6 положительно сказался на позиции Разбойника, несмотря на то, что герой гайда не играет карт Рыцарей Ледяного Трона.

Разбойник на воровстве — вторая по популярности колода в ладдере. Игроки любят этот архетип, потому что он отличается веселым и необычным геймплеем. Каждую игру Валира имеет дело со случайными картами всех классов, она проворачивает мощные и непредсказуемые комбинации. При этом и общий винрейт у Разбойника на воровстве достойный: по статистике он держится на отметке в 50%, что здорово для такой сложной и многогранной колоды. В умелых руках Разбойник на воровстве показывает куда более высокие цифры винрейта. Потенциал у архетипа большой: например, в топе Легенды это одна из самых успешных колод меты.

Подробный гайд расскажет всё самое важное о Разбойнике на воровстве в актуальной мете Убийства в замке Нафрия. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную — в том числе совсем недорогую версию. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана и стратегии игры, а также пройдемся по самым популярным матч-апам меты.

- Обновили гайд 25 ноября с учетом актуальной меты Стандарта. Далее полный список изменений:

- Добавлена информация о ближайших нерфах в патче 25.0 (до выхода следующего дополнения)
- Дополнен раздел "Тонкости геймплея"
- Добавлены описания новых матч-апов в соответствующем разделе. Дополнены старые.
- Разделы гайда:
 - Сборки архетипа
 - Как собрать колоду
 - Основа колоды
 - Опциональные и технические карты
 - Можно ли сделать колоду дешевле
 - Максимально бюджетная версия

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 104

- Муллиган
- Основы геймплея
- Синергия секретов
- Синергия воровства
- Другие синергии
- Тонкости геймплея
- Способы победы
- Ключевые карты и комбинации
- Матч-апы

Мета Убийства в замке Нафрия уже устоялась и близка к завершению — 6 декабря выйдет новое дополнение. Декбилдеры уже нашли оптимальные колоды, мало кто играет чем-то необычным.

В этом разделе все три колоды отличаются только одной картой: в сборке один опциональный слот, который можно занять чем-то специфичным.

Классический Разбойник на воровстве с Теотаром

Самая популярная колода в ладдере, которая берет в вакантный слот Безумного герцога Теотара. С этой легендаркой можно лишить противника ключевого способа победы, она отлично работает с Шагом сквозь тень. А еще Теотар дополняет Жуткую могильщицу с похожим эффектом.

Во вторник 29 ноября нас, вероятно, ждет подготовительный патч 25.0, который добавит все карты нового дополнения Марш Короля-лича. Поиграть ими, как и новым классом Рыцарем смерти можно будет только с 6 декабря.

Патч 25.0 изменит Безумного герцога Теотара. Сразу после этого мы рекомендуем распылить эту легендарку, а в сборку Разбойника на воровстве взять Солнечный колодец.

Разбойник на воровстве с Солнечным колодцем

- В этой колоде вместо Безумного герцога Теотара взят Солнечный колодец. Легендарное заклинание веселое и необычное, хотя и не такое сильное, как Теотар. Но разница не такая драматичная, поэтому можно взять и эту сборку без особой потери в винрейте.

Разбойник на воровстве с Ванессой ван Клиф

- Еще одна опция в недостающий слот — Ванесса ван Клиф. Интересная легендарка, которая откроет целый ряд возможностей для Разбойника. В том числе можно копировать и тут же играть Сира Денатрия, если вы уже использовали Творца теней Скаббса ранее.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. Мета уже устоялась, так что у Разбойника на воровстве обширная основа колоды: в ней 38 карт из 40. В основе есть Принц Ренатал, который расширяет колоду.

Код основы колоды:

Далее о том, какими картами чаще всего дополняют основу колоды. Их можно взять и для того, чтобы заменить какие-то недостающие карты.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 104

Врата теней — неплохой источник добора, который достаточно просто прокачать до насыщенной версии. Но ничего выдающегося или имбалансного в карте нет, а у Разбойника хватает других способов перебора колоды.

Лоцман сэра Финли — способ поменять свою руку и реже достать со дна колоды специфичные карты. Можно использовать в комбинации с Послом Фаэлином, хотя порой Финли играют и самостоятельно просто потому, что это неплохая легендарная карта.

Рыбалка — еще один способ добора и возможность достать со дна карты Посла Фаэлина. Чаще всего не берут в сборку, потому что есть аналоги сильнее.

Ванесса ван Клиф — интересная легендарка, которой можно и украсть сильные карты другого класса, и баффнуть синергии воровства (Тесс Седогрив и т.д). Особенно хороша в медленных матч-апах.

Бранн Бронзобород — у Разбойника много боевых ключей, но не все из них легко удвоить. Например, сыграть Сира Денатрия под Бранном будет сложно, а для Тесс Седогрив удвоение чаще всего излишне — к тому же есть Шаг сквозь тень.

Коррозионная гадюка — техническая карта для борьбы с Миракл Разбойниками и Контроль Паладинами. В других матч-апах будет не так полезна.

Скрывающий покров — еще один дополнительный источник добора. Не так нужен Разбойнику с парой Спринтов, но одну копию можно заменить на это заклинание.

Посол Фаэлин — чаще всего заменяет Королеву Азшару, хотя и не так силен: со дна карты нужно еще достать с помощью Рыбалки или Лоцмана сэра Финли, да и существа-гиганты не будут такими же дешевыми.

Безумный герцог Теотар — сильная легендарка, которая поможет во многих медленных матч-апах. Хорошо работает с Шагом сквозь тень и дополняет Жуткую могильщицу. Безумного герцога Теотара понервят в патче 25.0 (читайте об этом выше). Сразу после нерфов его можно распылить, а вместо Теотара взять в сборку другую опциональную карту, например Солнечный колодец.

Осужденная Сильвана — универсальная и сильная легендарка, которую можно взять вместо Крабато, если этого гиганта в коллекции нет. Вместе их обычно не берут.

Солнечный колодец — дополнительный источник карт других классов и просто ресурсов. В руке не всегда будет место для заклинаний с Солнечного колодца, да и вы не всегда получите что-то полезное. Но спелл не такой уж плохой: его точно можно потестировать.

Валира Иссохшая — лучшая карта для колоды из дополнения Рыцари Ледяного Трона. Но едва ли оптимальная. Берите только в случае, если хотите поиграть с картами старого дополнения и вспомнить 2017 год.

к оглавлению

Разбойник на воровстве — средняя по стоимости колода. В ней много легендарок, но значительная часть из них есть в коллекции игроков бесплатно. К тому же многие платные легендарки можно заменить. Далее о том, как это сделать.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 104

- Маэстро маскарада — можно убрать из сборки вместе с Гноллом Дикой Лапы, хотя это и ослабит Валиру в темповых матч-апах. Вместо этого набора берите какие-то недорогие и темповые опции.
- Принц Ренатал — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
- Жуткая могильщица — создайте хотя бы одну копию этого эпика, карта очень сильная. Желательно использовать две копии.
- Королева Азшара — во всех других колодах Азшара считается опциональной и фановой картой, но для Разбойника на воровстве она крайне важна из-за синергии с Тайником с контрабандой и Тесс Седогрив. Постарайтесь добавить Королеву Азшару в колоду. Если ее нет, берите вместо комбо Посол Фаэлин + Рыбалка.
- Безумный герцог Теотар — хорошая, но заменяемая легендарка. Похожей альтернативы нет, так что берите любую опциональную карту на свой вкус. Подойдут Солнечный колодец или Ванесса ван Клиф.
- Крабато — без этой легендарки можно спокойно обойтись. Вместо берите Осужденную Сильвану или другую опциональную карту: не обязательно за ту же стоимость.
- Тесс Седогрив — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
- Творец теней Скаббс — одна из самых важных легендарок для крафта наравне с Королевой Азшарой. Постарайтесь скрафтить. Если нет, берите вместо Валиру Иссохшую.
- Сир Денатрий — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

[к оглавлению](#)

Максимально бюджетная версия

Разбойника на воровстве можно сделать достаточно бюджетным, несмотря на целый ряд легендарок и колоду размером в 40 карт. Единственная легендарка тут, которую нужно скрафтить, — Творец теней Скаббс, хотя и его при желании можно заменить на бесплатную Валиру Иссохшую.

[к оглавлению](#)

Муллиган Разбойника на воровстве достаточно сложный и не всегда однозначный. Есть несколько карт, которые стоит оставлять почти всегда, — с ними всё просто. Сложнее с комбинациями карт: порой вместе нужно держать Джекпот! и Изворотливого рептилоида или Спринт и Изворотливого рептилоида. Есть карты и для медленных, и для быстрых матч-апов, а также несколько особых кипов для конкретных классов.

Сначала мы обсудим общие правила выбора карт в стартовую руку Разбойника на воровстве.

Черноводная абордажная сабля — всегда оставляйте в любом количестве. В первые ходы Разбойник обменивает это оружие.

Скрытная незнакомка — универсальная карта для любых матч-апов. Обычно оставляют только одну копию

Королева Азшара — нужна практически всегда вне зависимости от руки и оппонента

Соглядатай — ключевой четвертый дроп в начале партии. Оставляйте всегда одну копию. Две нужны только с Монеткой.

Гнолл Дикой Лапы — хорошая карта в любом поединке, даже в самом медленном. Две копии

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 104

нужны только с Монеткой и против темповых оппонентов.

Зазубренный костяной шип — оставляйте только против агрессивных противников и только с хорошей рукой

Разведка — можно оставить всегда с Монеткой или с неплохой рукой. Но не ошибкой будет и сбросить этот спелл.

Джекпот! — оставляйте только с медленных матч-апах в одном экземпляре. Две копии нужны только с Монеткой и Изворотливым рептилоидом.

Изворотливый рептилоид — оставляйте только в комбинации с тяжелыми заклинаниями: Спринтом или Джекпот!ом. И только в медленных поединках или с хорошей рукой.

Жуткая могильщица — обычно оставляют только с хорошей рукой и только против классов, у которых есть ключевые и очень сильные мидгейм карты (ДХ, Паладин, Разбойник, Жрец, Чернокнижник).

Творец теней Скаббс — оставляйте только с очень хорошей рукой в медленных поединках

Сир Денатрий — оставляйте только с очень хорошей рукой в медленных поединках.

Охотник на демонов: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Разведка, Королева Азшара. С хорошей рукой — Жуткая могильщица, Джекпот!, Двойная игра.

Воин: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Зазубренный костяной шип, Зуб Нефариана, Королева Азшара.

Паладин: Черноводная абордажная сабля, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!, Жуткая могильщица, Королева Азшара. С хорошей рукой — Изворотливый рептилоид, Сир Денатрий.

Охотник: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Зазубренный костяной шип, Королева Азшара. С хорошей рукой — Сир Денатрий, Творец теней Скаббс, Джекпот!.

Друид: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!, Королева Азшара. С хорошей рукой — Изворотливый рептилоид, Зазубренный костяной шип.

Разбойник: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!, Разведка, Королева Азшара. С хорошей рукой — Сир Денатрий, Творец теней Скаббс, Жуткая могильщица.

Шаман: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Королева Азшара, Разведка. С хорошей рукой — Изворотливый рептилоид, Творец теней Скаббс.

Маг: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Королева Азшара, Джекпот!. С хорошей рукой — Сир Денатрий, Творец теней Скаббс, Безумный герцог Теотар.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 104

Жрец: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!. С хорошей рукой — Изворотливый рептилоид, Разведка, Жуткая могильщица.

Чернокнижник: Черноводная абордажная сабля, Скрытная незнакомка, Соглядатай, Гнолл Дикой Лапы, Джекпот!. С хорошей рукой — Разведка, Жуткая могильщица, Зазубренный костяной шип, Подготовка.

[к оглавлению](#)

Разбойник на воровстве — большая, сложная и необычная колода. Потенциально вы можете сделать все, что только доступно в Стандарте, благодаря генерации карт других классов. Разбойник на воровстве может играть как от нападения, так и от защиты. Давить и со стола, и взрывным уроном. У него есть исцеление, карты для разрушения ключевых комбинаций противников, огромное количество добора, возможность удешевлять свою руку и т.д. Сравнить колоду можно со швейцарским ножом — остается только правильно им воспользоваться.

В этом разделе мы разберем основополагающие синергии и карты в колоде Разбойника на воровстве. Мы начнем с комбинаций секретов, затем поговорим о механике воровства и самостоятельных картах.

Синергия секретов

Изначально в колоде Разбойника только 2 секрета: Двойная игра и Ложные показания. Их получается быстро активировать благодаря Соглядатею. К тому же в сборке есть Скрытная незнакомка. Этот второй дроп и Ложные показания открывают все секреты Стандартного режима для Валиры. И это очень важная механика, потому что среди секретов других классов много мощных опций. И играть ими вы будете в каждой партии.

Сила секретов в том, что противник не знает, что именно вы активировали. Даже если вам не зашел оптимальный секрет (например, Морозная ловушка), вы все еще можете активировать секрет Охотника и делать вид, что активна Морозная ловушка. Для этого избавляйтесь от мелких угроз на столе оппонента, оставляйте только одну крупную. Так вы заставите противника думать, что активна Морозная ловушка. По крайней мере такой геймплей работает против опытных оппонентов. Новички обыграют сами себя секретами, потому что не будут учитывать их вовсе. В этом случае оппонента легко поймать на Протестую, Антимагию, Ледяную ловушку и ту же Морозную ловушку. Все это очень сильные секреты, которые могут принести победу в партии.

Обратите внимание, как секреты других классов работают с Тесс Седогрив и Тайником с контрабандой. Если вы активировали секрет другого класса с помощью Ложных показаний, его не повторят Тесс и другие эффекты. А если вы раскопаете и разыграете секрет со Скрытной незнакомки, Тесс Седогрив и Тайник с контрабандой повторят его, хотя и в открытую для оппонента.

Далее разберем самые важные секреты всех классов.

Секреты Мага часто самые сильные, потому что стоят 3 маны. Две самые примечательные и потенциальные опции — Антимагия и Протестую, которые могут отменить целые ходы противника. Секреты становятся сильнее в лейтгейме, особенно если у оппонента не так много карт в руке. В этом случае ему будет сложно сыграть что-то другое. С помощью Протестую можно отменить Сира Денатрия или Ненасытного пожирателя, что почти всегда

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 104

приведет Разбойника к победе. Антимагия тоже обладает огромным потенциалом, но нужно играть ее уже после того, как противник отдаст Монетку и другие дешевые заклинания, если это возможно.

Мстительный образ хорош в случае, если противник генерирует крупную угрозу, от которой вы не можете избавиться. Так можно поймать оппонента на контрлетале или просто нанести дополнительный взрывной урон. Особенно хорош Мстительный образ, если в игре есть Ненасытные пожиратели и другие огромные существа.

Другие секреты чаще всего используются для того, чтобы напугать противника и притвориться, что это Антимагия, Протестую или Мстительный образ. Хотя Взрывающиеся руны и Союзник из оазиса дают неплохое темповое преимущество в начале партии.

Два самых сильных секрета Охотника — Морозная ловушка и Ледяная ловушка. Чаще всего вы будете раскапывать их как в начале партии, так и в лейтгейме. Во многом они похожи на Антимагию и Протестую Мага, хотя работают не совсем так же.

Взрывная ловушка и Судебный запрет — достаточно специфичные секреты, которые нужны для конкретных ситуаций. Вы наверняка сами поймете, когда они наступают. Змеиную ловушку и Экстренный маневр берут очень редко.

В редких случаях вы сможете раскопать и секреты своего класса. Это происходит, если использовать Скрытную незнакомку до того, как вы раскроете свой класс, скрытый Маэстро маскарада. В такой ситуации есть шанс, что в раскопках будет один секрет Разбойника. Тут хороши в первую очередь Ложные показания и Двойная игра, которые и так есть в колоде. Хотя в темповых поединках порой полезно взять и Похищение, и Криминальную сеть.

У секретов Паладина самая низкая выгода, потому что они стоят только 1 ману. Порой могут быть полезны Самопожертвование (плохой аналог Морозной ловушки), Правосудие справедливости (то же самое) и Расплата (способ избавиться от крупного существа после того, как оно нанесет урон). Скачущего спасителя берут только в темповых матч-апах в самом начале партии, пока 3/4 существо оказывает хоть какой-то эффект.

[к оглавлению](#)

Синергии воровства

В честь синергий воровства и названа колода, о которой речь идет в этом гайде. Тут много как способов генерации карт других классов, так и синергий с ними. Самые примечательные карты — Тайник с контрабандой и Тесс Седогрив. Благодаря этой паре все сворованные карты и становятся такими сильными: их эффекты можно повторить.

Важная механика: повторение сворованных существ просто призывает их на стол, но не активирует их боевой клич. Зато повторение существ-гигантов призывает всех вспомогательных существ.

Благодаря Тесс Седогрив и Тайнику с контрабандой Разбойник на воровстве и становится очень сильной лейтгейм колодой. Вы сможете за один ход призывать огромные характеристики, чистить стол, наносить урон, а еще активировать целую новогоднюю елку секретов. Едва ли это будут неизвестные секреты для противника, но в любом случае играть вокруг них будет трудно.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 104

Еще одна ключевая карта для синергий воровства — Королева Азшара. Разбойник активно ищет эту легендарку со старта и старается как можно быстрее реализовать. Все из-за реликвии Рог древних — ее Разбойник выбирает в 99% случаев.

С Рога древних Разбойник рассчитывает получить гиганта другого класса. Есть 3 опции из 12, которые испортят вам жизнь: Крабато, Озумат и Нептулон Хозяин Приливов. Дело не в том, что это слабые карты, а в том, что их позднее не сможет призвать Тесс Седогрив и Тайник с контрабандой, так как это нейтральные карты или карты Разбойника. А ради синергии карт-гигантов с Тесс и Тайником с контрабандой Королеву Азшару и используют.

Какой именно гигант зайдет в руку — зависит только от рандома, но вот его использование уже только на вас. Некоторые из них хороши в наступлении, другие в обороне. Почти все из них станут хорошими целями для призыва после розыгрыша Тесс Седогрив или Тайника с контрабандой. Как минимум вы получите хорошие характеристики, а часто и другие сильные эффекты.

- Другие способы сгенерировать карты чужого класса: Джекпот!, Разведка, Зуб Нефариана, а порой и Безумный герцог Теотар. Проще всего сделать это с помощью Джекпот!а, потому что другого эффекта у этой карты попросту нет. Дорогостоящие карты за 5+ маны можно удешевить с помощью Изворотливого рептилоида, а позднее их повторят все те же Тесс Седогрив и Тайник с контрабандой.

Заклинаний за 5+ маны в игре не так уж много, даже если мы будем смотреть на все классы в игре. Тут есть несколько откровенно слабых и даже почти бесполезных спеллов, но основная масса заклинаний все же сильны. Может быть, не самостоятельно, но точно при комбинации с другими украденными картами при использовании Тесс Седогрив и Тайника с контрабандой.

- Что дает Джекпот

- Наконец, доступ к целому ряду существ другого класса открывает и Разведка. Тут опций становится уже слишком много, чтобы подробно изучать каждую из них. Обратим внимание лишь на несколько предсмертных хрипов, которые могут оказать серьезное влияние на геймплей Разбойника.

к оглавлению

Другие синергии

Помимо секретов и синергий воровства в колоде есть и простые карты: самостоятельные и части комбинаций.

Самые важные части комбинаций — Шаг сквозь тень и Подготовка. Это важные заклинания для того, чтобы не просесть по темпу, проворачивать сильные ходы и повторять ключевые боевые кличи. Подробнее об этих спеллах мы поговорим ниже.

Черноводная абордажная сабля — способ перебора колоды, который параллельно удешевляет заклинания в руке. Оружие почти всегда обменивают, а надевают только в крайней необходимости: если надо нанести урон по герою или существу противника, а других способов сделать это нет.

Зазубренный костяной шип — гибкий спелл для разменов и темповых ходов. Вы можете сыграть его с Подготовкой бесплатно, чтобы удешевить следующую разыгранную карту на 2 маны. Это отличный способ сыграть Сира Денатрия за 8 маны или Творца теней Скаббса за 6. Таких

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 104

ходов никто не ожидает. Хороши и не такие эффектные комбинации, которыми Разбойник на воровстве пользуется куда чаще.

Спринт — главный источник перебора колоды. Чаще всего заклинание комбинируют или с Подготовкой, или с Изворотливым рептилоидом. Важно не переполнить руку, с этим у Разбойника часто бывают проблемы.

Крабато — у этого гиганта нет каких-то примечательных синергий с другими 39 картами в колоде. Это просто самостоятельно сильная легендарка, которая позволяет играть как от защиты, так и от нападения. Обратите внимание, что это зверь: вы часто будете видеть какие-то синергии со зверями благодаря картам Охотника. Из-за Крабато эти синергии можно брать и использовать.

- Творец теней Скаббс — одна из самых сильных карт в колоде. Это ультимативная зачистка стола, которая часто заполнит руку оппонента слабыми картами (хотя порой и сильными боевыми кличами). К тому же вы можете вернуть сильные карты в руку с вашей половины стола. Примечательна и сила героя Творца теней Скаббса, которую вы будете использовать каждый ход для того, чтобы совершать темповые ходы. Удешевление от силы героя стакается с Подготовкой и Зазубренным костяным шипом — пользуйтесь этим.

к оглавлению

Мы обсудили, как работают карты в колоде. Но важно понять и то, как действовать Разбойнику на воровстве в разных ситуациях. Как он может победить, в каких случаях и с какими нюансами.

Способы победы

Все способы победы, описанные ниже, можно описать скорее как победные комбинации. Вы не обязаны выбирать что-то одно: можно комбинировать несколько или даже все способы победы вместе. Во многом выбор будет зависеть от захода карт, но важным фактором станут и действия противника.

Самый простой и понятный способ победы — поставить много существ и добить оппонента ими, а помочь взрывным уроном. Изначально в колоде скромно и по существам для давления, и по взрывному урону, но все могут изменить случайные генерации, раскопки и т.д. Например, заход Королевы Азшары с большой вероятностью даст существо-гиганта другого класса. Призывайте его снова и снова с помощью Тайника с контрабандой и Тесс Седогрив.

Взрывной урон изначально можно нанести только с помощью оружия, Крабато, Зуба Нефариана и Сира Денатрия. Но среди случайных генераций наверняка найдется что-то полезное. И все же только на взрывной урон положиться не получится в большинстве ситуаций.

Сир Денатрий не так важен для этой колоды, как для Контроль Шамана или Рамп Друида. Вы не сможете повторить его боевой клич дважды за один ход, да и разогнать до 30+ урона легендарку тоже едва ли получится. Зато можно вернуть Сира Денатрия в руку с помощью Шага сквозь тень.

Легендарка играет скорее вспомогательную роль в колоде. Она важна для исцеления во многих матч-апах (Маги, ДХ, Охотники), хотя с ее помощью можно и добить оппонента.

Больше всего потенциала Разбойник на воровстве достигает, реализуя комбинации с Тесс

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 104

Седогрив и реже с Тайником с контрабандой. Вы разыграете все карты других классов в случайном порядке и на случайные цели, если цели можно выбирать. Многое зависит от пула карт других классов, которые вы использовали. Например, в темповых матч-апах повторять можно только одну копию Круговерти Пустоты, чтобы чистить стол от волн существ противника. А в контроль поединках играть Круговерть Пустоты вредно: спелл может убрать всех сгенерированных союзных существ.

Все существа других классов призываются на стол без активации боевых кличей, но если у существа есть свойство гигант, то все сопутствующие угрозы появятся на вашей половине. Разыграются и все использованные ранее секреты других классов (кроме секретов с Ложных показаний) — в открытую для оппонента. Вы можете получить максимум до 5 секретов.

Опытные Разбойники на воровстве стараются следить за пулом разыгранных карт других классов, которые они применили в матче. Это важно, чтобы не отдать Тесс и Тайник в пустую. Да и хотелось бы знать, чего ожидать хотя бы примерно от розыгрыша этих карт: секреты, зачистку стола, добор карт, генерацию карт, призыв больших характеристик и т.д. От рандома никто не застрахован — его будет много почти во всех случаях. Но предупрежден — значит вооружен.

Разбойник может переиграть оппонента или хотя бы получить весомое преимущество, если избавится от ключевых карт противника. Безумный герцог Теотар ворует их навсегда, а Жуткая могильщица только замешивает обратно в колоду. Всего в колоде 3 карты с подобным эффектом, но их можно вернуть в руку Шагом сквозь тень и реже Творцом теней Скаббсом. В результате вы можете серьезно навредить противнику: или лишить его способа победы, или замедлить его путь к этому способу.

От каких карт избавляться и когда — вопрос сложный. Тут всё зависит от конкретного матч-апа. Вы всегда будете взаимодействовать с рукой противника в медленных поединках, но и в быстрых это бывает полезно. Например, у Агро Друида можно убрать из руки массовый бафф, что станет победным ходом в партии.

Еще один важный фактор при розыгрыше Теотара и Жуткой могильщицы — вы узнаете, какие карты есть в руке противника в принципе, даже если не уберете их оттуда. Информация многое значит в этой игре: не стоит ее недооценивать.

Секреты редко самостоятельно приносят победу в партии. Хотя возможно и такое. Протестую может заблокировать Сира Денатрия оппонента, а Антимажия или Ледяная ловушка — ключевой тяжелый спелл вроде Руны верховного мага или Волшебной поросли. К тому же вы можете вернуть огромную угрозу под бафами в руку противника Морозной ловушкой или отвести атаку от ключевой цели Самопожертвованием. Наконец, можно залеталить противника и вовремя сыгранным Мстительным образом.

Что сделают случайно сгенерированные карты — заранее никто не знает. У Разбойника на воровстве есть доступ почти ко всем картам в Стандарте, так что в партии может случиться всё, что угодно. Во многом из-за этого Разбойника на воровстве и любят.

[к оглавлению](#)

Ключевые карты и комбинации

Мы много говорили обо всех картах, которые изначально есть в колоде Разбойника на воровстве. И все же несколько моментов нужно выделить отдельно. Далее самые важные и

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 104

сложные для реализации карты. С ними у игроков возникает больше всего проблем.

- Шаг сквозь тень

У заклинания огромный потенциал и области применения. Даже среди изначально присутствующих в колоде карт целей для Шага сквозь тень очень много. Больше появится со случайными эффектами.

У Шага сквозь тень огромный потенциал: заклинание не стоит играть необдуманно. Но это не значит, что только Тесс Седогрив и Сир Денатрий должны становиться целями для возвращения в руку. Да, это самые выгодные и мощные комбинации, но порой слишком жадные.

В руку можно вернуть Королеву Азшару (3 заклинания для активации боевого клича придется играть сначала), Жуткую могильщицу, Безумного герцога Теотара, Изворотливого рептилоида, а в темповых матч-апах и Гнолла Дикой Лапы, и Соглядатая. Порой единственный способ победы в критической ситуации — раскопать определенный секрет. Тогда в руку можно вернуть и Скрытную незнакомку, хотя это редкая цель для Шага сквозь тень.

Из оригинальных карт в колоде целью для Шага сквозь тень не становятся разве что Маэстро маскарада и Принц Ренатал.

- Подготовка

Подготовку обычно играют в мидгейме, дабы проверить мощные ходы и перехватить инициативу в партии. С розыгрышем Подготовки не нужно спешить: используйте ее в ситуациях, когда удешевление в 2 маны действительно сделает что-то важное для вашего персонажа. Например, вы можете сыграть Подготовку для розыгрыша Джекпот!а даже на первый ход, но какой в этом смысл, если два полученных заклинания будут недоступны еще минимум 4 хода? Лучше сыграть комбо Подготовка + Джекпот! на четвертый ход, чтобы после использовать Изворотливого рептилоида и полученное заклинание. Вы можете комбинировать Подготовку с Зазубренным костяным шипом, чтобы удешевить на 2 маны не только заклинание, но и существ, и карты героев. Так можно проворачивать неожиданные для оппонента ходы.

- Джекпот

О заклинании много сказано выше. Здесь же стоит отметить только одну тонкость. Если вы используете Джекпот в форме другого класса (Маэстра маскарада), то Джекпот будет считать вас этим классом. Значит, он точно не даст вам карты того, кем вы притворяетесь, а еще может дать немногочисленные заклинания Разбойника за 5+ маны — Судно Азшары, Спринт, Тайник контрабандиста, Кровь в воде и Дымовая завеса.

- Изворотливый рептилоид

Изворотливый рептилоид работает с любым заклинанием, но выгодно использовать его только со спеллами за 5+ маны. Чаще всего эту нагу играют со Спринтом или заклинанием, которое сгенерировал Джекпот!. Реже можно кастить Изворотливого рептилоида с Тайником с контрабандой.

Обратите внимание, что Изворотливый рептилоид — нага. Среди сгенерированных карт могут быть какие-то синергии с этим типом существ. Нагой считается и Королева Азшара.

- Творец теней Скаббс

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 104

У героя очень сильный боевой клич, аналогов которому нет в Стандарте. Это ультимативная зачистка стола, даже если у существ противника есть предсмертные хрипы.

И все же, несмотря на такой сильный боевой клич, Разбойник редко ждет какого-то момента для розыгрыша Творца теней Скаббса. Если он хотя бы немного отстает по темпу и на столе противника нет очень сильных боевых кличей, играйте Творца теней Скаббса, а после его силу героя и какую-то удешевленную карту. Это выгодно, потому что вы в любом случае переворачиваете ход боя, отбрасываете противника назад по контролю стола, генерируете двух существ и получаете мощную силу героя. С ней вы куда эффективнее сможете реализовать свою руку в будущем — и уже с меньшей вероятностью вновь отстанете в контроле стола.

Эффект возвращения существ в руку противника может привести к тому, что в ней окажется много бесполезных существ (например, случай Релик ДХ с разыгранной Реликвией фантазмов). Это часто приведет к тому, что противник сожжет топдеки, да и сильные источники добора и генерации карт ему будет играть сложнее.

Если существу не хватает места в руке противника, то оно уничтожается. В первую очередь в руку возвращаются существа, которые оказались на столе раньше.

к оглавлению

- Рамп Друид

Вы редко сможете задавить Друида с самого старта или даже в мидгейме, хотя с заходом гиганта и Тесс Седогрив или Тайника с контрабандой можно попытаться сделать и это. К тому же можно попытаться подловить противника на отсутствии хороших карт в руке — в этом помогут Жуткая могильщица и Безумный герцог Теотар.

Чаще всего этот поединок все же затянется в лейтгейм и превратится в битву ресурсов. Со стола Друиду будет очень сложно переиграть Разбойника, но защититься от Сира Денатрия будет сложно. Поэтому важно правильно сыграть Безумного герцога Теотара (лучше с Шагом сквозь тень) или хотя бы Жуткую могильщицу. Без Сира Денатрия Друид не сможет победить. У него попросту не хватит инструментов для давления.

Помните про пару Ненасытных пожирателей: нужно найти на них какие-то ответы среди случайной генерации. Подойдут не только ультимативные ремувалы, но и эффекты немоты. Вы можете добить Друида с помощью секрета Мстительный образ, если ответа на Ненасытного пожирателя нет.

Секреты многое сделают в этом матч-апе: можно блокировать как существ, так и заклинания Друида. Отвечать на них как превентивно, так и уже после розыгрыша.

- Разбойник на воровстве

Зеркальный поединок странный и во многом зависит от захода нужных карт и комбинаций. Ключевыми картами станут Королева Азшара, Тесс Седогрив, Творец теней Скаббс и Сир Денатрий. Важно как можно быстрее заполнить пул заклинаний других классов чем-то полезным, чтобы на максимум реализовать Тайник с контрабандой и Тесс Седогрив. Опасно захламлять пул заклинаний других классов дополнительным добором и генерацией карт: для этого места в руке часто хватать не будет.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 104

Как и в других медленных матч-апах, многое сделают Жуткая могильщица и Безумный герцог Теотар. Старайтесь забрать у оппонента ключевые карты (описаны выше) и Шаг сквозь тень.

В матч-апе будет много секретов всех классов. Обыгрывать их трудно, да и делать нужно не всегда. Бояться идеальных секретов — особенно и так в плохой ситуации — прямой путь к поражению.

- Курс Бесолок

Классический агрессивный поединок, в котором чаще всего понадобится какой-то случайно сгенерированный массовый эффект. После его можно будет скопировать с помощью Тесс Седогрив или Тайника с контрабандой. Можно затянуть партию и до Творца теней Скаббса, который станет идеальной массовой зачисткой в этом матч-апе.

Другой вариант победы — просто действовать очень активно со старта и не дать Чернокнижнику закрепиться на столе, что, впрочем, не всегда легко сделать. Если партия затягивается, важно найти Сира Денатрия или сгенерировать источник исцеления, иначе Проклятия глубин нанесут слишком много урона. Бороться с ними можно, если держать в руке 9-10 карт в ходу противника. Получается не всегда, хотя у Разбойника достаточно источников добора и генерации ресурсов для подобных ходов.

- Биг Бист Охотник

Хороший поединок, потому что Охотник редко действует так уж агрессивно, чтобы задавить Разбойника до мидгейма и доступа к ключевым тяжелым картам. Оппонент наступает с помощью средних и тяжелых существ, которые станут хорошими целями для массовых зачисток, то есть Скаббса творца Теней и просто случайных генераций. Хороши будут и секреты: особенно Протестую, Морозная ловушка и Самопожертвование.

- Релик Охотник на демонов

Напряженный противник, который не только активно давит со стола, но и наносит огромное количество взрывного урона. Исцеления у Разбойника мало, так что важно получить минимум урона со стола. Активно обороняйтесь и старайтесь перехватить инициативу на игровом поле. Ситуацию могут спасти вовремя использованные Жуткая могильщица и Безумный герцог Теотар (выбирайте целью реликвии, Тайник с реликвиями, Джейса Темного Ткача и Изобретателя Зимокса). Оставить ДХ без карт в руке не всегда получится, но это надежный план на игру. Если не получилось, рассчитывайте на Сира Денатрия, защитные превентивные секреты и просто существ на вашей половине стола.

- Агро Друид

Обычный сверхагрессивный поединок, где нужно бросить все силы на ранний контроль стола. Полезно использовать силу героя рано, чтобы убирать со стола угрозы с 1 здоровьем. Серьезное преимущество дадут Гноллы Дикой Лапы, если придут две копии или хотя бы одна с Шагом сквозь тень.

Играйте в темп Жуткую могильщицу с активным секретом, чтобы убрать из руки Друида массовые баффы или источники перебора колоды. Ищите массовые зачистки с Джекпот!а. Случайные генерации могут дать и провокации, и натиски, и другие полезные в матч-апе карты. Надежда в том числе на Разведку.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 104

Без раннего захвата стола или массовых зачисток в мидгейме победить Агро Друида достаточно сложно: он великолепен в захвате стола и разгоне характеристик с помощью массовых баффов.

- Контроль Паладин

Если Паладин затянет партию до лейтгейма, сыграет Озаренную Кариэль, Тюремщика и Сира Денатрия, что-то поделаться с этим вы уже едва ли сможете — разве что найдут ответы на неуязвимых существ с помощью случайной генерации (Снежная буря, Водоворот, Круговерть Пустоты, Потасовка и т.д.). Важно начать давление со старта с помощью Королевы Азшары и существа-гиганта, а после повторить розыгрыш гиганта.

Обратите внимание на Жуткую могильщицу. В идеале использовать ее после того, как Паладин сыграет Порядок в зале суда. Дело в том, что боевой клич Жуткой могильщицы замешивает карту в колоду оппонента, а значит его колода перемешивается и теряет порядок, собранный заклинанием Порядок в зале суда. Так Паладин не сможет рано найти Тюремщика и другие ключевые тяжелые карты. А если они уже у него в руке, та же Жуткая могильщица и Безумный герцог Теотар могут лишить его способа победы. Идеальной целью для вытягивания из руки станет Тюремщик, но опасны и другие тяжелые карты: Сир Денатрий, Озаренная Кариэль, Рено Джексон.

- Маги

Скелет Маг и Мордреш Маг уязвимы для Жуткой могильщицы и Безумного герцога Теотара. Вы можете без опасений играть на этих существ Шаг сквозь тень и вновь активировать их боевые кличи. Убрав несколько важных карт из руки оппонента, вы лишите его всех способов победы. Особенно важны для Мага Мордреш Огненный Глаз, Магистр Варден, Сир Денатрий, а также все источники перебора колоды.

Продавить Мага столом и взрывным уроном быстро достаточно сложно: слишком много у того заморозок, защитных эффектов и т.д. Куда проще переиграть оппонента по ресурсам, а весь взрывной урон нивелировать своим Сиrom Денатрием или случайно сгенерированными защитными эффектами.

Не играйте Сира Денатрия, если противник активировал Прочное алиби. Легендарка нанесет герою противника только 1 единицу урона.

Как и в любом медленном поединке, важную роль тут сыграют Протестую, Антимагия, Ледяная ловушка и другие секреты. Сильны и любые секреты в принципе, потому что заставляют противника играть вокруг них и делать неоптимальные ходы.

Нага Жрец и Комбо Жрец

Ключевая карта в матч-апе для Разбойника — Творец теней Скаббс. Это ультимативный ответ на угрозы любого размера, которые могут поставить и Нага, и Комбо Присты. То же могут сделать и случайные генерации, но полагаться на это уже труднее.

До захода нужных карт старайтесь заниматься перебором колоды и поиском ответов на потенциально крупные угрозы. При этом старайтесь убирать мелких существ в течение старта и мидгейма, пока Жрец только готовит свои мощнейшие комбинации.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 104

Многое сделают секреты: Протестую, Антимагия, Морозная ловушка, Ледяная ловушка, Самопожертвование. Это самые сильные секреты в матч-апе, которые испортят жизнь противнику. Ищите их и повторяйте всеми возможными способами.

Как и всегда, Жуткая могильщица и Безумный герцог Теотар могут оставить оппонента без ключевых карт. Тут выбор, от чего избавиться, у Разбойника огромный. Можно лишить Жреца добора, ключевых бафферов или вспомогательных существ (Сияющий элементаль, Жрица Валишж).

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Контроль Черно книжник — самая популярная дека Титанов. Большой гайд по архетипу

ID: 2283

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zamok-nafriay-kurs-besolock>

Дата: 13.11.2022

Тип: Гайды

Категория: Замок Нафрия

Описание

Контроль Черно книжник — самая популярная дека Титанов. Большой гайд по архетипу

Кратко

Изучаем Контроль Черно книжника в большом гайде по архетипу. Топ колоды, основы и тонкости геймплея, муллигана и матч-апов.

Текст

Герой гайда — Контроль Черно книжник в мете ТИТАНОВ в патче 27.2.2. После череды нерфов и баффов Контроль Лок вышел одним из победителей. Сегодня это одна из самых популярных колод в ладдере, на многих рангах Контроль Черно книжник занимает топ-1 строчку по популярности. Радуют и результаты Контроль Лока на всех рангах — они не самые высокие в ладдере, но всё же приличные.

Что понятно уже из названия, это контроль архетип, который рассчитывает на долгие партии, тяжелые способы победы и контроль стола. И такой стиль игры достаточно сложный, так что не удивительно, что у Контроль Лока занижен процент побед по статистике. Если вы умеете играть этой декой, то покажете отличные результаты: без труда возьмете Легенду и будете двигаться выше по рангам.

Большой гайд по Контроль Локу расскажет обо всём самом важном, что нужно знать об этой деке. Вы найдете оптимальные сборки и способы составить собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, матч-апов и стратегии игры в мете ТИТАНОВ.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 104

- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Общие правила
- Выбор карт против всех классов
- Стратегия игры
- Основа геймлея
- Способы победы
- Ключевые карты и комбинации
- Матч-апы

Декбилдеры нашли оптимальный набор карт для Контроль Лока, так что все сборки отличаются буквально 1-2 картами — и значительно они на результаты не повлияют.

Далее три самые результативные деки Контроль Чернокнижника в нынешней мете.

Контроль Чернокнижник с Роковым совухом

Мета достаточно медленная, так что Контроль Лок может позволить несколько тяжелых карт: тут появляется два Роковых совуха и Мастер клинка Окани. Карты особенно хороши против других Чернокнижников, Контроль Воина и Контроль Жреца.

Контроль Чернокнижник с Темницей Йогг-Сарона

Колода отличается лишь одной картой — тут появляется Темница Йогг-Сарона. Эта карта не всегда предсказуемая, так что по душе не всем игрокам. Да и она не всегда поможет в защите от агрессии. Но мета достаточно медленная, и карта может спасти даже в самой тяжелой ситуации, если повезет.

Контроль Чернокнижник с Локеном и Талносом

- Старая сборка, но все еще эффективная и результативная. Тут есть Локен Тюремщик Йогг-Сарона — универсальная карта, которая помогает в защите, нападении и поиске ключевых ресурсов. Пусть в сборке достаточно недорогих существ, всё же есть хороший шанс достать что-то с высокими характеристиками.

Тут же есть и Маг крови Талнос, который нужен в первую очередь для синергии с Осквернением, хотя он сделает сильнее и другие наносящие урон заклинания.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Контроль Лока обширная основа колоды, поскольку мета уже сложилась и декбилдеры нашли оптимальный состав карт.

Тут есть оптимальные карты для защиты, а также набор тяжелых способов победы (в первую очередь легендарные карты). В результате основа колоды становится достаточно дорогостоящей.

Код основы колоды:

В теории из основы колоды можно исключить Игнаса Вечное Пламя, а с ним и Дозорного Солнца. Можно задуматься и об исключении Мегаплавника, если легендарки нет в коллекции.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 104

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Лоцман сэра Финли — у легендарки нет каких-то особых синергий в деке, это просто переывбор руки в случае, если там нет каких-то нужных в матч-апе инструментов. У Лока часто много карт в руке, так что Финли будет особенно эффективным. Самый выгодный момент розыгрыша карты — после Симфонии грехов.

Хаотичное поглощение — улучшит в первую очередь зеркальные матч-апы, где много тяжелых юнитов. Но в целом в мете не достаточно целеый для этого заклинания, пусть у Контроль Лока и много недорогих существ для комбинаций с этим спеллом.

Маг крови Талнос — хорошо работает с Осквернением, хотя баффнет только один тик этого заклинания. Помимо этого можно играть с Похищением души, Уничтожением смертных или просто как самостоятельный источник добора.

Королева Азшара — дополнительная тяжелая карта, которая даст Контроль Локу несколько интересных опций. Хорошо смотрится оружие, которое в сумме нанесет оппоненту 10 урона, а также опция на копирование заклинания за 1маны (хорошие комбинации с Эхом и Симфонией грехов).

Роковой совух — отличная карта для контроль матч-апов, ради которой ее и берут в сборки. Чуть ли не самостоятельно приносит победу против Контроль Воинов и других Чернокнижников, будет полезной против Жреца. Но в темповых поединках сыграть Рокового совуха бывает сложно.

Локен Тюремщик Йогг-Сарона — не всегда призовет очень много характеристик, но все же шанс на это приличный. Локен нужен в первую очередь для того, чтобы найти Саргераса Разрушителя или ДарХан Дратира.

Темница Йогг-Сарона — медленная карта, которая не всегда спасет в темповых поединках, да и в медленных нужно полагаться на рандом. Зато с каким-то шансом Теница Йогг-Сарона может принести победу в любом поединке, если успеть ее разыграть. Карта на любителя, а по статистике она чуть уступает Роковому совуху.

Круговерть Пустоты — чаще всего используют как замену Мегаплавнику, если этой легендарки нет в коллекции. Вместе эти карты используют очень редко.

Менее популярные опциональные карты: Арфа Скверны, Лик тлена, Грязная крыса, Зачарователь, Коррозионная гадюка, Принц Ренатал, Припасы Плети, Фотограф Физзл, Вытягивание души, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Паровой уборщик, Солистка оперы, Безумный герцог Теотар, Лорд Джараксус.

к оглавлению

Контроль Чернокнижник — достаточно дорогая колода с рядом легендарных карт. Какие-то из них можно заменить, другие нельзя — об этом мы поговорим далее.

Лоцман сэра Финли — не обязательная карта, вместо которой можно взять любую другую опцию. Например, Мага крови Талноса или Хаотичное поглощение.

Асталор Кровавая Клятва — сильная и универсальная легендарка, но все же заменяемая.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 104

Берите вместо него Королеву Азшару или Темницу Йогг-Сарона.

Мастер клинка Окани — эту легендарку легко заменить, вместо берите Хаотичное поглощение или Мага крови Талноса.

Игнис Вечное Пламя — эта легендарка есть в коллекции у всех игроков, так что ее можно не заменять.

Симфония грехов — топовая легендарка, которую лучше скрафтить для любой медленной колоды Чернокнижника.

ДарХан Дратир — у легендарки нет альтернативы и ее лучше постараться скрафтить. Но пока нет, можно взять Темницу Йогг-Сарона.

Мегаплавник — если не в коллекции, берите Круговерть Пустоты.

Саргерас Разрушитель — обязательная легендарка, крафтите обязательно.

Другие дорогостоящие карты — не обязательны для Контроль Лока.

Максимально бюджетный Контроль Лок

Бюджетную сборку Лока можно сделать значительно дешевле, исключив несколько тяжелых карт. Возможно, в такой сборке вам может не хватить выгоды, особенно если вы часто встречаете зеркальные матч-апы. В этом случае в сборку можно взять Лорда Джараксуса вместо Лика тлена.

к оглавлению

У Контроль Чернокнижника достаточно простой муллиган, если разобраться в его основных принципах. Есть три карты, которые Лок хочет увидеть в стартовой руке всегда. И еще несколько, которые оставляют в зависимости от стиля игры противника.

- Общие правила

Симфония грехов — лучшая карта в любом матч-апе. Оставляйте всегда.

Кузня душ — оставляйте всегда. Вторую копию — только с Монеткой.

Величественный анубисат — оставляйте всегда одну копию. Вторая нужна только при наличии Кузни душ.

Торговка доспехами — оставляйте против агрессивных противников и Мага. Вторую копию можно сбрасывать.

Уничтожение смертных — оставляйте против агрессивных классов в любом количестве.

Осквернение — оставляйте с Монеткой или хорошей рукой против агрессивных классов. Просто так Осквернение стоит держать в руке только против Паладина.

Роковой соух — оставляйте только против медленных классов (Воин, Лок, Жрец) в 1 или 2 копиях.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 104

Другие карты — на муллигане оставляют редко. Против агрессии можно задуматься об Экскурсоводе и Колючем щупальце. При встрече с Воином — о Саргерасе Разрушителе.

- Далее о том, что Контроль Чернокнижник ищет при встрече с конкретными классами.

Выбор карт против всех классов

Рыцарь смерти: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов. С хорошей рукой — Роковой совух.

Охотник на демонов: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Торговка доспехами, Уничтожение смертных. С хорошей рукой или Монеткой — Осквернение.

Воин: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух, Экскурсовод, Саргерас Разрушитель.

Паладин: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Осквернение, Торговка доспехами, Уничтожение смертных, Экскурсовод.

Охотник: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Колючее щупальце, Уничтожение смертных, Торговка доспехами. С хорошей рукой — Осквернение, Экскурсовод.

Друид: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Колючее щупальце, Экскурсовод. С хорошей рукой — Мегаплавник.

Разбойник: Симфония грехов, Уничтожение смерти, Торговка доспехами, Экскурсовод. Вместе — Кузня воли, Величественный анубисат.

Шаман: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Торговка доспехами.

Маг: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух, Торговка доспехами.

Жрец: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух, Экскурсовод.

Чернокнижник: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух.

к оглавлению

Основа геймлея

Контроль Чернокнижник — медленная колода, хотя далеко не самая пассивная и оборонительная в мете. Как и Хэндлок ранее, эта дека может начать давление со стола крупными угрозами уже в начале партии с помощью комбинации Кузня воли + Величественный анубисат. Эту пару карт Лок всегда агрессивно ищет на муллигане, они помогают и в защите, и в наступлении — и в целом полезны в любом матч-апе.

Чаще всего эти карты используют вместе, но можно играть их и отдельно друг от друга. Кузня воли делает копии любых существ на столе, а в тяжелых ситуациях и темповых матч-апах порой хватает и не таких больших характеристик. А Величественный анубисат хорош в обороне просто из-за провокации.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 104

Кузня душ важна для Лока потому, что позволяет ему совершать темповые ходы в будущем, не используя при этом много маны. С помощью Кузни душ проще перехватывать инициативу в мид и даже лейтгейме — не спешите тратить оба заряда этой области слишком рано, если на столе нет хороших целей.

У Контроль Чернокнижника есть и другие оборонительные карты. Из ранних ремувалов можно отметить Осквернение, Похищение души и Уничтожение смертных. Все три спелла хороши и в лейтгейме, например из-за синергии с Эхом. Они же крайне полезны со старта при встрече с агрессивными деками, поэтому тоже станут приоритетом на муллигане, если Лок ожидает темповый поединок.

На этом оборонительные опции Контроль Чернокнижника практически заканчиваются: стоит отметить разве что Мегаплавника и Саргераса Разрушителя, которые дают ультимативные массовые зачистки, но только в лейтгейме.

Саргерас станет ключевой картой не только из-за наличия лучшей AoE зачистки в игре, но и из-за своего боевого клича. Бесконечный призыв 3/2 или 3/4 Бесов — медленный, но надежный способ победы. С его помощью Лок может переигрывать даже жадного Контроль Жреца.

В деке много сильных и универсальных карт, которые помогают не только в защите, но и в нападении. С их помощью Чернокнижник перехватывает инициативу, наступает, добывает противника, но при этом может играть и от обороны. Колода гибкая и вариативная: каждую карту можно использовать рядом способов.

Контроль Чернокнижник — сложная дека для игры, тут не получится играть все доступные карты в любой удобный момент. Не всегда выстраивается логичная кривая маны, не всегда есть четкий способ победы. Готовьтесь к импровизации и игре от захода карт в руку и действий противника. Лок может как задавить рано, так и затянуть партию в лейтгейм.

Важную роль в геймплее играет сила героя. Эту способность Лок старается использовать часто не только в начале, но и в мид, и в лейтгейме. Спланируйте свой ход заранее: если есть 2 свободные маны, играйте сначала силу героя, чтобы получить больше возможностей. В первые ходы силу героя можно играть особенно активно, даже если в результате вы можете просесть по здоровью. Порой найти нужные карты важнее, чем убрать со стола мелких существ противника или поставить своих не таких сильных юнитов. К сожалению, возможных ситуаций слишком много, так что универсальных правил относительно силы героя нет, тут помогут только ваш игровой опыт и понимание матч-апа. В каких-то поединках силу героя можно использовать постоянно, в других важнее тратить всю ману на борьбу за стол или просто не получать лишние 2 единицы урона.

[к оглавлению](#)

Способы победы

Контроль Чернокнижник обычно побеждает не каким-то одним способом или комбинацией, а комплексным подходом. В любом случае Лок старается играть проактивно и редко ждет, когда у противника просто закончатся колода или карты в руке. Вместо этого Чернокнижник хочет перехватить инициативу и задавить оппонента каким-то из способов победы — обсуждаем их ниже.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 104

- Давление существами со стола

Самый простой и понятный способ победы — сгенерировать характеристики на столе и задавить ими. Лок может сделать это как в начале с помощью комбинации Кузня воли + Величественный анубисат, так и в лейтгейме с помощью Саргераса Разрушителя. Титан дает Локу бесконечный приток характеристик, так что без ресурсов класс не останется.

Помимо существ в колоде Лок может давить со стола и копиями вражеских существ с Эха, пусть их достаточно легко убрать со стола, но порой у противника это не получается.

Вы можете использовать Кузню воли не только с Величественным анубисатом, но и с другими большими существами. Можно играть область и на скопированное существо с Эха.

- Давление взрывным уроном

У Контроль Лока много взрывного урона в лейтгейме. Это не только финальная форма Асталора, но и ДарХан Дратир, которого можно скопировать с помощью Эха. Еще взрывной урон можно нанести с оружием Игниса Вечное Пламя, особенно если вам зайдет неистовство ветра. И, конечно, есть Симфония грехов — 2 заклинания из 7 наносят по 6 урона герою противника.

- Другие способы победы

Есть и другие способы победить противника, пусть и не такие надежные и стабильные. Темница Йогг-Сарона может сделать всё, что угодно и в любой ситуации. А Зависть, полученная с Симфонии грехов, может и уничтожить ключевой источник победы противника (например, Сиф у Мага), и просто быстро оставить без карт в колоде.

С помощью Эха и Дозорного Солнца можно отыскать и другие необычные способы победы.

[к оглавлению](#)

Ключевые карты и комбинации

Лоцман сэр Финли

Не бойтесь играть эту карту в любой удобный момент, если у вас плохая рука. В зависимости от матч-апа плохая рука может быть разной: порой не будет зачисток, а порой тяжелых карт.

Подумать о том, чтобы сыграть Финли чуть позже, можно только с Симфонией грехов в руке. Если сыграть Финли уже после этого заклинания, вы с высокой вероятностью получите много сильных заклинаний за 3 маны.

Осквернение

Одна из самых сложных карт в колоде, у которой есть огромный потенциал в большинстве матч-апов. Лучше всего Осквернение покажет себя против классов, которые играют агрессивно и делают ставку на давление со стола, сейчас это Паладин и Друид. Но найти применение Осквернению можно и в других матч-апах, пусть даже если использовать спелл как источник 1-2 урона.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 104

Осквернением можно убивать существ, на которых вы ранее использовали Эхо. А еще спелл можно играть с Магом крови Талносом, чтобы баффнуть первый тик Осквернения.

Дозорный Солнца

В Стандарте есть 37 заклинаний школы Света, которые даст Дозорный Солнца. Среди них нет чего-то имбалансного, хотя и совсем бесполезных опций мало.

Дозорный Солнца нужен в первую очередь для активации Игниса Вечное Пламя, а также для исцеления, столь важного Локу во многих матч-апах.

Одну копию Дозорного Солнца почти всегда стараются баффнуть ковкой перед розыгрышем, даже если здоровья у вас мало. В темп на 1-3 ходах не баффнутого Дозорного Солнца играют редко: обычно только в самых агрессивных матч-апах.

Эхо

Одна из самых сильных карт в колоде Контроль Лока с огромным потенциалом. Заклинание помогает и в обороне, и в давлении. Среди целей на вашей половине стола особенно примечательны ДарХан Датир и Саргерас Разрушитель, сделав копии которых вы получите огромное преимущество. Можно копировать и существ противника, чтобы тут же добить их Осквернением, Похищением жизни, мелкими существами и другими способами.

Особенно ценными целями для Эха станут юниты с натиском или свойством гигант, а также титаны.

Игнис Вечное Пламя

Вы активируете боевой клич Игниса только с помощью Дозорного Солнца.

У Игниса нет какой-то особой синергии с картами Контроль Лока, это просто хорошая и универсальная легендарка во многих матч-апах и ситуациях.

В зависимости от ситуации Лок может раскапывать оружие за 1, 5 или 10 маны — и как с оборонительными способностями, так и с наступательными. Подумайте о том, чего вы хотите от Игниса в конкретном матч-апе и когда сможете реализовать его оружие.

Самые сильные свойства и комбинации:

- Похищение жизни и накопление брони — дополнительный источник исцеления, который особенно полезен против Магов, Охотников и других Чернокнижников.
- Яд + боевой клич на урон — способ зачистки крупных существ противника.
- Призыв существ — дополнительный источник выгоды и давления для медленных матч-апов со Жрецами, Воинами и Чернокнижниками. 1

Симфония грехов

У заклинания огромный потенциал, но есть элемент рандома: вы точно не будете знать, что раскопаете и когда доберете оставшиеся карты.

Почти всегда сильная опция — Гордыня, которая добирает самую дорогую карту из колоды. Так Лок найдет Саргераса Разрушителя, а если он уже в руке, то Мегаплавника или ДарХан

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 104

Дратира.

Еще одна опция, которую часто недооценивают, — Чревоугодие. Эффект сильный, если у вас уже есть существо, которое может атаковать. Так вы нанесете много урона по герою противника или сделаете выгодный размен.

Если есть другие варианты хода, старайтесь не играть Симфонию грехов в сложной ситуации, если вас спасет только одно из свойств заклинания, а другие ничего не сделают. Но порой других вариантов не будет, тогда нужно надеяться на рандом.

Мегаплавник

Мегаплавник не так хорош против классов, у которых есть точечные ремувалы и источники нанесения урона, игнорирующие провокации. Но даже в этих матч-апах легендарка сильная, потому что выигрывает время и снимает баффы с существ противника.

Вы должны понимать, может ли противник убить Мегаплавника до провокации или нет. Тут все зависит в первую очередь от класса и колоды противника.

Саргерас Разрушитель

Самая сильная карта Чернокнижника, вокруг которой часто выстраивается геймплей класса.

В темповых матч-апах Лок часто хочет сыграть Саргераса и зачистить стол, а после противнику будет просто убрать 6/12 юнита с пустым игровым полем. Зачистка Саргераса особенно хороша, потому что не активирует предсмертные хрипы и перерождения существ.

В медленных матч-апах стараются взять бафф на провокацию и +2 к здоровью Бесов. Это самая выгодная и жадная опция, к тому же провокации очень хороши в матч-апе с Контроль Воином.

Опцию с призывом Инферналов берут очень редко: обычно только на второй ход, если Саргерас до него доживает.

[.к оглавлению](#)

Чернокнижники

В матч-апах с медленными колодами Лока в начале партии важно быстрее реализовать комбинацию Кузня душ + Величественный анубисат, потому что на нее оппоненту будет трудно ответить. И за первым реализовавшим эту комбу будет инициатива, так как догоняющий будет вынужден размениваться натиском с провокацией, оставляя 7/7 натиск противника без ответа. Существо 7/7 редко закончит партию само по себе, но пара атак уже доведет противника до низкого запаса здоровья, так что героя можно будет легко добить взрывным уроном или другими существами. Так вы вынудите оппонента играть от защиты, невыгодно использовать свою ману и карты.

Если партия затягивается, многое будет зависеть от того, кто раньше сыграет Саргераса Разрушителя. Попробуйте помешать противнику сыграть эту легендарку с помощью Рокового соуха и Мастера клинка Окани. Вы можете копировать вражеского Саргераса с помощью Эха, но не выбирайте бафф +2 к здоровью для Бесов, потому что так вы баффните Бесов противника, а не своих.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 104

Курс Чернокожничник играет в плюс с классическим Контроль Локом, потому что хорошо чистит стол даже от больших характеристик, а с Проклятиями Глубин Контроль Локу справляться тяжело. Попробуйте сгенерировать больше способов исцеления и перейти в контратаку в мид и лейтгейме. У самого Курс Лока тоже есть исцеление, но обычно его меньше.

Порой вы сможете играть вокруг Проклятий глубин, заполняя руку 10 картами. Но такой трюк получается не всегда: вы не можете совсем не играть карты в матч-апе, потому что у Курс Лока есть и другие способы давления.

Контроль Воин

В мидгейме ваша задача — как можно дольше мешать Воину сыграть Одина. Проще всего сделать это с помощью Рокового совуха или Мастером клинка Окани перед 8 маны противника. Но еще можно просто создавать много опасных существ на своей половине стола, так что Воин не сможет потратить весь свой ход на розыгрыш легендарки. Еще одна задача — выманивать зачистки из руки Воина в начале партии, чтобы в лейтгейме уже после реализации Одина ему было сложнее чистить ваши провокации и атаковать.

После розыгрыша Одина закрывайтесь провокациями (в том числе с Саргераса Разрушителя) от атак Воина. Пережить все баффы атаки вы не сможете, но затянуть партию еще на пару ходов для того, чтобы задавить противника со стола все же можно. Но это будет достаточно сложно: в лейтгейме Воина победить сложно.

Мех Разбойник

Со старта партии попробуйте зачистить стол Разбойника всеми способами. Не берегите зачистки за 1-2 маны, они эффективны только в первые ходы — после здоровья у существ противника будет слишком много, так что Осквернение или Похищение жизни им уже ничего не сделают. Ответить на больших механизмов можно Величественным анубисатом с Кузней душ, а еще Эхом. Лучшими целями для Эха станут механизмы с натиском, потому что ими тут же можно будет атаковать.

Аркейн Охотники

В начале партии у Аркейн Охотника часто не так много источников давления помимо секретов. И если Хант играет только секреты, то есть смысл не активировать их, а делать пассивные ходы и ждать. Не тратьте всю ману, чтобы обыграть Скрытый смысл, а также не играйте заклинания, чтобы не призвать 4/2 маскировку с Фокуса-котуса. Появившихся существ можно без особых проблем чистить рядом карт в арсенале Лока. Но самостоятельно закрепиться на столе может быть тяжело из-за натисков и Силы звезд.

В мидгейме акцент часто сместится на здоровье вашего героя — обычно после розыгрыша Звездного лука или Агграмара Мстителя. В первую очередь чистите стол, а после ищите способы восстановить здоровье и сгенерировать провокации.

Сиф Маг

Это сложный матч-ап, где вас могут задавить ОТК комбинацией с Сиф. Как-то остановить ее вы редко сможете. Можно понадеяться на Симфонию грехов, которая уберет Сиф из 6 верхних карт в колоде противника. Или же на Темницу Йогг-Сарона. Но если это не помогает, просто попробуйте задавить оппонента со стола и взрывным уроном до того, как вас убьет Сиф.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 104

Токен Друид

В матч-апе с Токен Друидом важны массовые зачистки. Вы можете особо не экономить Осквернение, потому что в лейтгейме Друид его уже легко обыграет высоким здоровьем своих существ. Но со старта и в мидгейме это очень сильная карта. При этом пытайтесь чистить стол и точечными зачистками, натисками и существами. В лейтгейме вы сможете перевернуть игровую ситуацию с помощью Мегаплавника или Саргераса Разрушителя, но до этих тяжелых легендарок надо еще дожить.

ОТК Друид

В этом матч-апе победить будет сложно: ОТК комбинация может нанести очень много урона, так что ее не пережить даже с высоким запасом брони. Ваш способ победы — генерировать как можно больше статов в начале и в мидгейме и пользоваться тем, что Друид плохо чистит стол. Задавить противника до ОТК комбинации получается не всегда, но иначе Друида не переиграть.

Чистый Паладин

Осквернение — самая сильная карта в колоде, но будут полезны и другие ранние зачистки, например Уничтожение смертных или Эхо. Матч-ап достаточно прямолинейный и вращается вокруг зачисток Чернокнижника, которые нужно вовремя дать — и при этом комбинировать их с существами и не самыми сильными ранними картами.

Как и другие агрессивные матч-апы, этот чаще всего заканчивается в вашу пользу или перехватом инициативы Лока, или истощением руки Паладина.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

(Обновлено) Рамп Друид — лидер меты Рыцарей Тыквовина. Большой гайд по архетипу

ID: 2242

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zamok-nafriay-ramp-druid>

Дата: 07.11.2022

Тип: Гайды

Категория: Замок Нафрия

Описание

(Обновлено) Рамп Друид — лидер меты Рыцарей Тыквовина. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Рамп Друида в Убийстве в замке Нафрия после выхода патча 24.6 и выхода Рыцарей Тыквовина. Узнайте, как правильно играть самой популярной колодой после выхода Рыцарей Ледяного Трона.

Текст

Герой гайда — Рамп Друид в мете Убийства в замке Нафрия патча 24.6. Вы наверняка встречали эту колоду, если играли в Стандартном режиме в последние недели. Это самая популярная колода в ладдере.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 104

Рамп Друид так любим игроками неспроста. Колода показывает не самый высокий винрейт в нынешнем патче, но отлично проявляет себя в руках опытных игроков. Друид переигрывает Разбойников, Жрецов и Охотников. Рамп Друидом часто берут и топы Легенды, что доказывает эффективность колоды в умелых руках.

Важно и то, что с патчем 24.6 Рамп Друид получил много новых карт в рамках выхода Рыцарей Ледяного Трона. Самая важная карта — Ползучая чума, но часто Друиды используют и другие карты старого дополнения.

Большой гайд по Рамп Друиду расскажет, какую колоду выбрать и как адаптировать ее под локальную мету и вашу коллекцию карт. Сборки Рамп Друида стоят много пыли, но далеко не все легендарки и эпикки обязательны — вопросы замен мы тоже обсудим. Как и всегда, в гайде речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апах меты Убийства в замке Нафрия патча 24.6.

Обновили гайд 8 ноября. Далее полный список изменений:

- Изменены оптимальные колоды и описания к ним
- Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
- Обновлен раздел "Муллиган"
- Дополнен раздел "Стратегия игры"
- Добавлены описания актуальных матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены и крафт карт
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Геймплей на разных этапах партии
- Ключевые комбинации и карты
- Матч-апы

Рамп Друид в нынешнем патче всегда обращается к Принцу Ренаталу, то есть собирает колоду из 40 карт. Тут же много заклинаний Природы для синергии с Топиором Огнекустом, а способом победы станут тяжелые карты и их комбинации — часто не только Сир Денатрий, но и просто существа с большими характеристиками.

Далее топовые колоды Рамп Друида, которыми мы рекомендуем играть в нынешнем патче.

Токен Рамп Друид

Легкая и темповая сборка, которая помимо крупных существ играет и много мелких и дешевых заклинаний — в том числе Компост для перебора колоды. Такой Рамп Друид лучше играет в темповых поединках, а побеждает с помощью 9-10 дропов. Слабость такой колоды в том, что она уязвима для Безумного герцога Теотара.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 104

Из карт Рыцарей Ледяного Трона тут только Ползучая чума.

Рамп Друид с Тюремщиком

Тяжелая версия Рамп Друида — одна из самых популярных в ладдере. Важен Тюремщик: самостоятельный способ победы в медленных поединках. Тут есть несколько новых карт Рыцарей Ледяного Трона: Ползучая чума, Малфурион Пагубный и Король-лич.

Целестиал Рамп Друид

Самая тяжелая сборка Рамп Друида с Парадом планет и Леди Анакондрой. Особенно хороша такая колода в Легенде, где чаще встречаются контроль колоды и другие Рамп Друиды. На других рангах такую сборку лучше не брать.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде. У Рамп Друида в колоде есть Принц Ренатал, так что в сборке перед игрой должно оказаться 40, а не 30 карт. Поэтому и основа достаточно обширная: 36 опций. Тут есть ключевые рамп синергии, тяжелые способы победы, просто оборонительные и наступательные карты, а еще способы добора.

Код основы колоды:

Из основы колоды редко исключают какие-либо карты: обычно только из бюджетных соображений. Пока что мета слишком хороша для Земляной чешуи, Трипора Огнекуста и Ненасытного пожирателя, которых мы могли бы не увидеть в другой мете в основе колоды. С патчем 24.6 в основе появилась и Ползучая чума — это единственная новая карта, которая точно попадает в любую сборку.

Основу колоды нужно дополнить еще 4 картами. Далее самые популярные и сильные из них.

Лоцман сэр Финли — популярная легендарка, которую часто использовали до патча 24.6. Однако теперь места для Лоцмана сэра Финли не осталось из-за новых карт Рыцарей Ледяного Трона.

Друид рифа + Ивус Лесной Властелин + Оракул Элуны + Нага-великан — популярный набор карт, который появляется во многих сборках до патча 24.6. Все существа здесь отлично работают с Оракулом Элуны, можно генерировать большие характеристики и отвечать на угрозы оппонента. Угрозы работают и без Оракула Элуны, хотя теряют значительную часть своего потанцевала. Порой в сборки с этим набором берут и Распорядителя полей боя — на случай, если пара Наг-великанов или Ивусов переживет ход противника.

Вы можете взять Нагу-великана и Друидов рифа отдельно, а Ивуса и Оракула Элуны лучше брать только в наборе.

Сонный садовник, Живые корни, Естественная причина, Назойливая чародейка, Друзья-плавунцы — набор оборонительных карт, которые улучшат агрессивные матч-апы. Брать все не рекомендуем, но какую-то часть точно стоит использовать на большинстве рангов, чтобы быть готовыми к Бесолокам, Токен Друидам и Фейс Хантам. Во всех этих матч-апах названные выше карты важны и порой станут границей между победой и поражением.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 104

Королева Азшара, Казакусан, Алекстраза Хранительница Жизни, Малигос Хранитель Магии, Смертокрыл Разрушитель, Тюремщик — набор тяжелых карт, которые нужны только в жадной и медленной локальной мете. Королева Азшара самостоятельна, а Казакусана стоит брать только в сборки с 4-5 драконами — тяжелыми и парой Слияний из глубин. Рамп Друида можно утяжелить и другими способами: и они куда популярнее, чем драконы или Королева Азшара.

Живые корни, Компост, Терновые стражи — обычно эту связку карт используют вместе для синергии с Компостом. Так Друид становится еще лучше в вопросах перебора колоды. К тому же Компост работает и с Ползучей чумой.

Важно, что появление в сборке Живых корней меняет боевой клич Находчивого корабеля: этот пират может достать и Живые корни, а не только Дар природы.

Рудник Ледяного Зуба — еще одна карта с "выберите эффект", которую можно взять в колоду для синергии с Находчивым корабелем. Обычно Рудник Ледяного Зуба используют для добора Сира Денатрия: для этого вы должны играть сборкой без Наги-великана. Проблема заклинания в том, что в мете часто встречается Безумный герцог Теотар, а порой и Мутанус Пожиратель, которых оппонент точно сыграет после того, как Друид использует Рудник Ледяного Зуба на добор самой дорогой карты в колоде.

Коррозионная гадюка — техническая карта исключительно для матч-апа с Миракл Разбойником. Берите, если очень часто встречаете этого соперника.

Адвокат Утробы — гибкая карта, которая станет источником немоты или позволит совершить выгодный размен. В первую очередь полезна в темповых матч-апах, хотя карта универсальная и пригодится почти всегда.

Порядок судопроизводства — странное заклинание, которое появляется во многих сборках без особых на то причин. Помогает не только Друиду, но и его оппоненту, хотя часто для Рамп Друида карты важнее. Особенно хорош Порядок судопроизводства в медленных матч-апах, а вот в быстрых заклинание порой и вовсе опасно играть.

Удушающая звезда — хорошая и многофункциональная карта в нынешней мете. Особенно поможет в матч-апе с Магами, Шаманами (снимет фриз эффекты со своих существ) и Жрецами (уберет баффы и предсмертные хрипы). Не будет лежать мертвым грузом и в других поединках: например, против другого Рамп Друида можно дать Удушающую звезду для ответа на Ненасытного пожирателя или Ивуса Лесного Властелина. Часто вместо нее берут Адвоката Утробы.

Кельтас Греховный Скиталец — с нерфом используется в сборках редко, куда проще комбинировать Сира Денатрия с Бранном Бронзобородом уже после розыгрыша Гаффа Вольное Сердце, а до этого момента Сира Денатрия можно сыграть и без удвоенного боевого клича.

Малфурион Пагубный — сильная и универсальная карта, которая поможет Друиду в защите (чаще всего призывают провокаций, а не пауков с ядом). К тому же хороша и сила героя, которая тоже дает и наступательный, и оборонительный выбор. Лучше всего играть Малфуриона Пагубного уже после Гаффа Вольное Сердце, когда вы накопите значительное количество маны. Эффект в 20 максимальной маны останется в любом случае.

Король-лич — неплохая тяжелая карта, которая даст Друиду непредсказуемые возможности для геймплея. Среди карт Короля-лича есть и зачистки, и способы генерации стола / ресурсов, и источники давления. Король-лич не делает ничего принципиально важного для Рамп Друида, так что можно легко обойтись без него, но легендарка веселая и действительно

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 104

легендарная, поэтому ее играют часто.

Тотальное заражение — заклинание выглядит заманчиво, но чаще всего Рамп Друид сыграть его не сможет: в руке будет слишком много карт, а наносящий урон эффект делает не так много. Лучше исключить это заклинание из колоды, потому что оно не делает чего-то такого, в чем Друид не был бы и так хорош.

к оглавлению

Рамп Друид — очень дорогая колода, в которую нужно добавить целый ряд легендарок и эпиков. Далее обсудим каждую из этих дорогостоящих карт и их возможные способы замены.

- Король-лич, Малфурион Пагубный, Тотальное заражение — все эти карты появились в коллекции игроков бесплатно до выхода следующего дополнения. Крафтить ничего не нужно.
- Лоцман сэр Финли — без этого мурлока вполне можно обойтись, хотя легендарка сильная и универсальная, так что рекомендуем скрафтить ее в любом случае. А пока ее нет, заменить можно любым источником добора или антиагро картой.
- Ивус Лесной Властелин, Оракул Элуны, Нага-великан — если чего-то из этого нет, отказывайтесь от всего набора, а вместо него берите дополнительные антиагро или антиконтроль карты.
- Бранн Бронзобород, Принц Ренатал, Сир Денатрий — есть бесплатно в коллекции всех игроков или в рамках основного набора, или в рамках выхода последнего дополнения. Ренатала дают бесплатно при входе в игру, а Сир Денатрий — первая награда за Ленту наград, есть в коллекции у всех игроков.
- Удушающая звезда — универсальный эпик, который подойдет многим другим колодам. Заменить можно Адвокатом Утробы.
- Безумный герцог Теотар — сильная легендарка для текущей меты, а еще универсальная, так что рекомендуем скрафтить. Временно можно обойтись без нее, а вместо взять Мутануса Пожирателя или другую опциональную карту.
- Культиватор вдовоцвета — ключевая карта для Рамп Друида, без которой он не обойдется. Берите в двух экземплярах.
- Гафф Вольное Сердце — ключевая карта для Рамп Друида, без которой он не обойдется.
- Королева Азшара — можно легко обойтись без этой легендарки, заменяйте ее любой другой тяжелой картой.
- Осужденная Сильвана — без этого шестого дропа можно обойтись, хотя Друид особенно ценит ремувалы. Вместо Сильваны берите Адвоката Утробы или Сонного садовника.
- Топиор Огнекуст — слишком сильная легендарка, вокруг которой отчасти собрана колода. Старайтесь не играть Рамп Друидом без этого дракона.
- Ненасытный пожиратель — создайте хотя бы одну копию этого эпика, а в идеале две.
- Тюремщик — Друид может обойтись без этой легендарки, крафтить ее не обязательно. Вместо берите другую тяжелую карту или набор Оракул Элуны + Ивус Лесной Властелин.
- Рейдовый босс Ониксия — сильная легендарка, но без нее Рамп Друид все-таки может обойтись. Заменить можно второй копией Ненасытного пожирателя, Кельтасом Греховным Скитальцем и т.д.

Максимально бюджетный Рамп Друид

Такая колода всё еще стоит около 5-6 тысяч чародейной пыли (не смотрите на цену на картинке) и требует много легендарок и эпиков. Но без них Рамп Друид совсем не обойдется и потеряет всякий смысл. Бюджетная версия делает большую ставку на Сира Денатрия, которого нужно стараться комбинировать с Бранном Бронзобородом всеми способами — иначе медленные поединки закончить будет трудно. Хотя всё еще есть пара Ненасытных пожирателей

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 104

и новые карты Рыцарей Ледяного Трона.

к оглавлению

Муллиган Рамп Друида — один из самых простых в Стандартном режиме. Вы всегда агрессивно ищете набор карт на разгон по мане в начале партии и Находчивого корабеля — способ добрать всё тот же разгон по мане. Это нужно делать во всех матч-апах, а на другие карты обращайтесь минимум внимания.

Далее общие правила выбора карт в стартовую руку Рамп Друида.

Находчивый корабель — оставляйте всегда в одном экземпляре. Вторая копия нужна только в медленных матч-апах. Если есть Находчивый корабель, скидывайте Дар природы.

Буйный рост — оставляйте всегда. Вторую копию только с Монеткой.

Гафф Вольное Сердце — оставляйте всегда.

Культиватор вдовоцвета — оставляйте всегда и в любом количестве.

Озарение — оставляйте только с очень хорошей рукой: большим количеством разгона и хорошей кривой маны.

Топиора Огнекуста можно оставить в руке, если уже есть две карты на разгон по мане.

Ползучая чума — можно оставить с хорошей рукой при встрече с темповыми оппонентами, которые могут заспамить стол.

Семена сомнения — еще одна карта для темповых матч-апов, обычно оставляют только с хорошей рукой.

Другие карты на муллигане не нужны в большинстве ситуаций.

Далее о картах, которые Рамп Друид оставляет при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Находчивый корабель, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета.

Воин: Находчивый корабель, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета, Дар природы. С хорошей рукой — Озарение, Ползучая чума.

Паладин: Находчивый корабель, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета.

Охотник: Находчивый корабель, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Ползучая чума.

Друид: Находчивый корабель, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета, Топиор Огнекуст. С хорошей рукой — Озарение.

Разбойник: Находчивый корабель, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 104

Шаман: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Дар природы, Ползучая чума.

Маг: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Топиор Огнекуст.

Жрец: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Топиор Огнекуст, Озарение, Адвокат Утробы.

Чернокнижник: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета, Друид рифа. С хорошей рукой — Озарение, Ползучая чума.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Рамп Друид — многофункциональная и вариативная колода, которая способна на многое. В сборке 40 карт из-за Принца Ренатала, так что Друид может провернуть больше комбинаций, а в его руке каждую партию будет разный набор карт.

Свое название Рамп Друид получил, потому что делает большую ставку на разгон по мане. Эти карты Малфурион активно ищет на муллигане, потому что без них не получится реализовать многочисленные тяжелые карты и их комбинации.

Все карты на разгон по мане Друид старается использовать как можно быстрее, пусть даже в ущерб контролю стола и в ущерб своему здоровью. С большим запасом маны вы сможете перевернуть ход партии. В этом помогут Чешуя Ониксии, Топиор Огнекуст, Рейдовый босс Ониксия и другие карты.

Отдельно стоит поговорить о Гаффе Вольное Сердце. Это одна из самых сильных карт в колоде, которая существенно меняет геймплей Рамп Друида. С этим героем вы не только сможете постоянно разгоняться по мане и добирать карты с силой героя, но и копить до 20 маны на ход. Такой большой запас маны позволит играть сразу несколько тяжелых карт, комбинировать их с Бранном Бронзобородом и другими картами.

Несмотря на нерф в последнем патче, Гафф Вольное Сердце все еще показывает отличные результаты и остается лучшей картой в колоде. Хотя теперь разгоняться по мане с силой героя сложнее: часто выгоднее выбирать добор.

Важная часть колоды — Сир Денатрий. Это не единственный способ победы Рамп Друида, но сильный и достаточно надежный. Вы сможете разогнать Сира Денатрия до больших цифр из-за Чешуи Ониксии и других эффектов, которые призывают мелких существ. К тому же Сира Денатрия можно усилить с помощью Бранна Бронзоборода. Рамп Друид редко играет Кельтаса Греховного Скитальца, потому что может потратить 13 маны на Сира Денатрия и Бранна Бронзоборода из-за боевого клича Гаффа Вольное Сердце.

Сир Денатрий — не только способ закончить партию большим количеством взрывного урона, но и важный источник исцеления — чуть ли не единственный в колоде. Часто Рамп Друид играет эту легендарку для того, чтобы не умереть от существ противника, его заклинаний и атак оружием.

Еще одна важная составляющая колоды — Топиор Огнекуст. Этот легендарный дракон заходит

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 104

не в каждой партии вовремя, но когда он появляется, то оказывает серьезное влияние на геймплей Рамп Друида. Вся колода построена вокруг этого дракона: в ней много заклинаний Природы, с которыми вы сможете стабильно призывать дополнительные угрозы с натиском. 3/3 существа хороши и в защите, и в нападении. Некоторые сборки даже берут дополнительные баффы, чтобы сделать сильнее мелкие угрозы Рамп Друида.

Еще одна важная карта в колоде — Ненасытный пожиратель. Часто этот девятый дроп закончит партию, потому что съест ключевые угрозы оппонента, получит огромные характеристики и сможет добить вражеского героя за 1-2 хода. Еще это лучшая цель для Земляной чешуи, с которой можно получить 20-30 брони.

Многие сборки Рамп Друида делают еще больше упора на крупные угрозы как самостоятельный способ победы. Помимо Ненасытного пожирателя и Рейдового босса Ониксии, они также берут связку Оракул Элуны + Нага-великан + Ивус Лесной Властелин. Оракул Элуны сделает копии Наги-великана, если вы сыграете это существо за 0-2 маны. По такому же принципу можно копировать и Ивуса Лесного Властелина — две его копии получают огромные характеристики.

В таких сборках появляется и Друид рифа — он хорош сам по себе, а еще его можно рано комбинировать с Оракулом Элуны, чтобы бороться с агрессией. Порой колоды с Нагами-великанами и Ивусом Лесным Властелином дополняет и Распорядитель полей боя. Неистовство ветра станет отличным баффом для любой крупной угрозы на столе. Так Друид сможет неожиданно залеталить оппонента или эффективно зачистить стол.

Стоит отметить и Тюремщика — тяжелый и часто самостоятельный способ победы. Во многих ситуациях легендарку можно играть в любой удобный момент: по крайней мере в случаях, когда Друид может потратить 10 маны на такое медленное существо, а от противника вы не ждете ультимативных массовых зачисток и в принципе способов избавиться от существ с неуязвимостью. Если такие зачистки есть, перед розыгрышем Тюремщика лучше постараться добрать как можно больше карт из колоды, чтобы в руке появилось больше способов давления.

С выходом патча 24.6 ключевой картой Друида стала Ползучая чума. Заклинание очень сильное, хотя от него оппонент может отыграть. Важно то, что у призванных провокаторов только 1 единица атаки, так что оппонент почти наверняка разменяется с ними без потерь. Но важно, что сделает он это в течение 1-2 хода. За это время Друид может дотерпеть до настоящих зачисток и других защитных карт за 7-10 маны. В этом и будет основная роль Ползучей чумы в большинстве матч-апов.

Помимо этого заклинание хорошо разгоняет все карты с насыщением, а еще отлично работает с Компостом, если вы берете это заклинание в сборку.

к оглавлению

Геймплей на разных этапах игры

Далее о том, как Рамп Друид ведет себя на разных этапах партии: какие ключевые карты использует, как захватывает инициативу, обороняется и наступает.

- В начале партии (1-5 маны)

В этот момент Рамп Друид почти всегда занят разгоном по мане. Вы всегда будете активно искать карты для разгона на муллигане, а в колоде их много, так что хоть что-то найдете

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 104

в большинстве матч-апов. Если разгон не зашел, его можно искать с помощью источников добора: Водного облика, Направляющего света луны и Семян сомнений.

Важно правильно распорядиться Буйным ростом, Культиватором вдовоцветов, Гаффом Вольное Сердце и Даром природы. Цель Друида — совершить ходы манаэфективно, то есть каждый ход тратить максимальное количество маны, вовремя использовать Озарение и Монетку, чтобы сгладить кривую.

Пример: в руке есть Буйный рост и Гафф Вольное Сердце. Если у Друида есть Монетка, нет смысла отдавать ее на второй ход, чтобы раньше сыграть Буйный рост. Ведь на следующий ход маны на Гаффа Вольное Сердце не хватит. Другое дело, если у Друида есть Буйный рост и Культиватор вдовоцвета: тогда Буйный рост можно играть через Монетку, а на следующий ход использовать четвертый дроп и с него рассчитывать на заход Дара природы или Волшебной поросли.

Только в темповых матч-апах Друид может отложить разгон по мане ради борьбы за стол. Из-за Принца Ренатала здоровья у вас будет много, но все равно важно убирать со стола опасные угрозы противника — с большим показателем атаки или сильным свойством вроде Крестьянина.

Но это не ультимативное правило: даже в быстрых поединках порой нужно агрессивно разгоняться по мане и игнорировать стол противника, чтобы позже вернуться в игру с помощью Чешуи Ониксии, Топиора Огнекуста и других тяжелых карт. Для этого они, разумеется, должны быть в руке.

Когда разгоняться по мане, а когда играть темпово и бороться за стол всеми способами — зависит от захода карт. В большинстве случаев особого выбора у Друида и не будет, потому что зайдут карты или для рампа, или для борьбы со старта.

- В середине партии (6-9 маны)

Середину партии Друид часто проскакивает из-за разгона по мане: особенно полезны в этом Гафф Вольное Сердце и Дар природы. С ними вы сразу же получите доступ к картам за 7+ маны, с которыми можно активно бороться за стол, наступать и обороняться.

Ползучая чума, Чешуя Ониксии, Топиор Огнекуст, Рейдовый босс Ониксия и Ненасытный пожиратель — главные оборонительные опции, доступные Рамп Друиду. Все они проактивные и тут же помогают разменяться с угрозами оппонента. В качестве обороны можно использовать и Волшебную поросль, хотя провокация не так хороша в нынешней мете. Можно рано сыграть и Сира Денатрия ради исцеления и зачистки мелких угроз, если на Друида активно давят и грозят леталом со стола, оружием и заклинаниями.

Чтобы использовать все эти тяжелые дропы, вы можете оставить в руке Монетку и/или Озарение, если разгона по мане будет недостаточно или противник активно наступает и угрожает летальным уроном.

Если ситуация выгодная и оппонент не играет сверхагрессивно, у Друида будет больше времени на разгон по мане и поиск ключевых карт. Сам Малфурион к этому моменту редко давит самостоятельно и предпочитает играть вторым номером. Хотя опасный стол можно сгенерировать с помощью Топиора Огнекуста, Рейдового босса Ониксии, Наг-великанов и Ивуса Лесного Властелина, если эти карты зашли в руку.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 104

- В конце партии (10+ маны)

К лейтгейму Друид активно ищет Гаффа Вольное Сердце, если он еще не оказался в руке. Без этого героя или Топиора Огнекуста вы не станете разрушительно сильными: их пассивные эффекты слишком хороши. Хотя задавить противника все же возможно просто самостоятельными тяжелыми картами.

Рамп Друид побеждает одним из двух способов. Первый — просто давление со стола. Друиду доступны как огромные существа (Ненасытный пожиратель, Волшебная поросль, Нага-великан, Ивус Лесной Властелин, Тюремщик), так и мелкие угрозы (3/3 дракончики с Топиора Огнекуста, Чешуя Ониксии и т.д.). Всё это может нанести достаточный урон в течение одного или нескольких ходов. С розыгрышем Тюремщика вы потеряете всю колоду, но получите неустойчивость — тут многое зависит от матч-апа. Какие-то противники ничего не смогут сделать с неустойчивыми существами, а другие смогут замедлить их или вовсе убрать со стола.

Второй способ победы — боевой клич Сира Денатрия сам по себе или в комбинации с Бранном Бронзобродом. Тут всё еще проще, важно только раскачать легендарку и посчитать, хватит ли урона для победы, учитывая хп существ оппонента.

Друид не обязательно пользуется только одним способом победы, он может комбинировать существ на столе и боевой клич Сира Денатрия, чтобы быстрее закончить партию.

к оглавлению

Как играть ключевые карты и комбинации

- Водный облик

Водный облик — сильное заклинание, хотя многие используют его некорректно. Всегда играйте этот спелл в начале хода, пока вы еще не потратили ману. И чем позднее вы это сделаете, тем лучше: у Рамп Друида есть карты как за 0, так и за 10 маны. Пока в руке достаточно разгона по мане, инструментов для защиты или нападения, держите Водный облик и не используйте его без необходимости. Только когда нужные ресурсы в руке закончатся, можно раскопать карту со дна колоды — и в идеале тут же добрать ее.

Водный облик полезен еще и потому, что дает больше информации. Вы возьмете одну карту со дна колоды, а еще две там останутся. Эту пару карты вы можете не рассчитывать добрать в ближайшем будущем.

- Семена сомнения

Открывает доступ ко всем заклинаниям Друида за исключением квестлайна Заблудившиеся в парке и самих Семян сомнений.

В первую очередь вас интересуют заклинания, которые уже есть в колоде, а также спеллы за 2+ маны, чтобы Семена сомнения удешевили их на максимум.

Вы можете выбрать и заклинания, которых нет в колоде изначально, но которые зайдут в конкретной ситуации. Заполнить руку картами помогает Компост, найти Сира Денатрия можно с Рудника Ледяного Зуба. Среди заклинаний класса есть способы баффнуть своих существ, получить броню, провокации или дополнительные характеристики.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 104

Далее список всех заклинаний, доступных Друиду.

Все заклинания Друида

Лоцман сэра Финли

Обычно интуитивно понятно, когда стоит использовать эту легендарку: с плохой рукой, которую не жалко заменить. Важно не держать Финли до лейтгейма, когда карт в колоде не останется (из-за добора или из-за Тюремщика). А еще нельзя играть Лоцмана сэра Финли под Бранном Бронзобородом.

Направляющий свет луны

Еще одно заклинание, которое нужно стараться играть в начале хода и как можно позднее по ходу партии. Вы извлечете максимум выгоды из спелла, если тут же используете копию раскопанной карты. Так можно найти дополнительные копии самых сильных карт: Земляной чешуи, Наги-великана, Безумного герцога Теотара, Ненасытного пожирателя и т.д.

Играйте Направляющий свет луны рано, если в руке нет разгона по мане или ключевого защитного инструмента. Во всех остальных случаях оттягивайте как можно дольше с розыгрышем заклинания и в первую очередь используйте хорошие карты в руке.

- Земляная чешуя

Заклинание дает много брони и часто спасает Друида от взрывного урона и летала. Особенно важна дополнительная броня в матч-апах с Магом, Миракл Разбойником, Охотниками и агрессивными колодами в целом.

Лучшая цель для Земляной чешуи — Ненасытный пожиратель с огромными стататами, хотя так жадно играть нужно не всегда. Особенно в темповых матч-апах бафф можно давать и 5/5 существу, а в медленных поединках часто целью становятся провокации с Волшебной поросли, Нага-великан и т.д.

- Оракул Элуны, Нага-великан и Ивус Лесной Властелин

Оракул Элуны отлично синергирует с Нагай-великаном и Ивусом Лесным Властелином. Но крупные угрозы можно играть и отдельно от Оракула Элуны. Это третий дроп не всегда заходит, да и использовать ее можно с Друидом рифа для зачистки опасных существ. Наги-великаны и Ивус Лесной Властелин хороши и сами по себе, необязательно их копировать — особенно если у противника есть массовые зачистки с большим уроном.

- Бранн Бронзобород и Сир Денатрий

Сир Денатрий — мощная и вариативная карта, которая может и закончить партию, и зачистить стол, и спасти Друида от летального урона. Вы можете играть эту легендарку самостоятельно: совсем не обязательно комбинировать ее с Бранном Бронзобородом. Тем более без Кельтаса Греховного Скитальца это возможно только после розыгрыша Гаффа Вольное Сердце.

Но у Бранна Бронзоборода нет других таких уж сильных синергий в колоде. Боевых ключей в принципе немного, да и не все они хорошо или хоть как-то работают с удвоением. Вы не

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 104

сможете съесть 6 существ с Ненасытным пожирателем или сделать что-то имбалансное с Рейдовым боссом Ониксией или Ивусом Лесным Властелином. Но можно провернуть интересные комбинации с Безумным герцогом Теотаром или Гаффом Вольное Сердце.

- Удушающая звезда

Массовый эффект немоты пригодится почти во всех матч-апах, но функции будет выполнять разные. Против Мага и Шамана немота нужна для своих замороженных существ — особенно полезны угрозы с белыми характеристиками. Против других Рамп Дридов Удушающая звезда станет контрой Ненасытного пожирателя и Ивуса Лесного Властелина. Всё проще в матч-апах со Жрецами, Разбойниками, Токен Друидами и Чернокнижниками — в них вы попросту снимаете разнообразные баффы с угроз оппонента.

- Адвокат Утробы

Как и Удушающая звезда, эта карта может стать источником немоты — только точечной. Еще вы можете баффнуть неуязвимость своему существу, чтобы совершить выгодный размен с целью противника. Оба варианта применения имеют место, хотя немоту используют чаще.

- Безумный герцог Теотар

Еще одна карта, которая пригодится в любом матч-апе в ладдере. Ключевые карты есть у всех, вам важно только понимать, какие это карты и когда они еще будут в руке с высокой вероятностью. Далеко не всегда лучшая карта для воровства — Сир Денатрий. Например, лучшая цель для воровства у Мага — Магистр Варден, а у Рамп Друида можно похитить Ненасытного пожирателя или Гаффа Вольное Сердце.

Даже в темповых матч-апах Безумный герцог Теотар может спасти ситуацию, если заберет ключевой бафф противника или большой источник урона. Обычно у Рамп Друида есть время, чтобы сыграть 3/3 существо за 5 маны — всё из-за старта с 40 здоровья.

- Топиор Огнекуст

Играть саму легендарку очень просто — обычно это делают как можно быстрее, как только появляется достаточно маны. Сложность в том, чтобы не потратить все заклинания Природы до этого момента — особенно в темповых матч-апах. Ведь многие заклинания Природы — разгон по мане и Озарение, которые и помогают рано поставить этот седьмой дроп. Если после розыгрыша Топиора Огнекуста в руке не останется хотя бы двух заклинаний Природы, не спешите играть эту легендарку и ищите другие способы для обороны.

После розыгрыша Топиора Огнекуста проблемой может стать место на столе, следите, чтобы ваши ключевые угрозы влезали на игровое поле. Порой 3/3 дракончики заблокируют слоты, а убить их вы не сможете без существ противника.

- Ненасытный пожиратель

Даже без насыщения Ненасытный пожиратель — сильная карта, которая способна перевернуть игровую ситуацию, а после и закончить партию за 1-2 хода, если оппонент на нее не ответит.

Если же Ненасытный пожиратель получит вторую форму, он почти всегда даст Друиду огромное преимущество, а порой и самостоятельно принесет победу. До розыгрыша этого девятого

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 104

дропа Друид, возможно, захочет разменяться с мелкими угрозами, чтобы вокруг основной цели Ненасытного пожирателя были самые большие угрозы оппонента. Помните, что боевой клич ничего не сделает с областями противника, его нельзя направить на существ в маскировке, но если эти существа будут рядом, Ненасытный пожиратель их съест.

[к оглавлению](#)

Бесолок

В этом агрессивном матч-апе важно правильно распорядиться рано пришедшими картами. Как и в других темповых поединках, Друид может или агрессивно разгоняться по мане в надежде вернуться в игру за счет Чешуи Ониксии или Топиора Огнекуста, или темпово играть со старта, обороняясь ранними дропами и заклинаниями.

Вы можете встретить разные версии Бесолока: классические агрессивные, с Глубинными проклятиями и с Сиром Денатрием. Все они по-своему опасны: классические попросту темповее, им проще задавить со старта, а медленные версии могут добить Друида даже в случае, если он уже зачистил стол.

В матч-апе нужно вовремя сыграть источники немоты, Безумного герцога Теотара, Земляную чешую и все доступные ремувалы. Все это важные карты в поединке, если они, конечно, окажутся в руке. Играйте вокруг Нечестивой библиотеки: снимайте ее баффы немотой, чистите стол по максимуму от бесов, если на следующий ход Чернокнижник сможет реализовать заряд этой области. Друид почти всегда должен размениваться со всеми угрозами Бесолока, чтобы получить минимум урона и затянуть партию. Хотя порой нужно и контратаковать в надежде, что Чернокнижник не найдет летал на следующий ход, но это сделаете вы.

В матч-апе с Курс Бесолоком больше внимания в мидгейме стоит уделить не только здоровью и количеству брони, но и картам в руке. Часто выгодно держать в руке 9-10 карт, чтобы Чернокнижник не смог заспамить вас Проклятиями глубин. Без этого его возможности взрывного урона крайне низкие.

Охотники

Биг Бист Охотник — все еще опасная колода, с которой играть не так уж легко. Хотя матч-ап не назвать совсем уж безнадежным для Друида. Увы, многое тут зависит от того, что зайдет Охотнику: как быстро он реализует комбинации с большими зверями, зайдет ли ему уверенный агрессивный старт с первыми дропами и баффами. С ранним столом Друиду справиться сложнее всего: тут нужно терпеть и разгоняться по мане, чтобы к моменту выхода больших зверей ответить на них своими тяжелыми дропами: Рейдовым боссом Ониксией, Ненасытным пожирателем и т.д.

Если вы захватите стол, останется только позаботиться о защите от взрывного урона. Его у Биг Бист Ханта не так уж много: в основном это сила героя, но есть и Сир Денатрий, и наносящие урон заклинания. Все это можно достаточно легко обыграть Земляной чешуей (лучше сыграть ее на самые крупные угрозы) и Сиром Денатрием.

Фейс Хант — начинает агрессивно, но не так уверенно цепляется за стол, как Токен Друид или Бесолок, так что вернуть контроль над игровым полем куда проще. А после вас спасут провокации, Земляная чешуя и Сир Денатрий, против которых Фейс Хант уже едва ли что-то сделает.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 104

Квест Охотник — простой матч-ап для Друида. Разгоняйтесь по мане, ставьте крупные угрозы и рассчитывайте на ключевые источники брони и исцеления — Земляную чешую и Сира Денатрия. Вовремя сыграв эти карты, вы обеспечите себе победу в противостоянии.

У неопытного Квест Охотника можно украсть финальную награду за квестлайн с помощью Безумного герцога Теотара. Часто в руке Рексара будут и другие полезные карты, просто наносящие весомый урон и перезаряжающие силу героя оппонента.

Воин на исступлении

Сложный поединок, в котором Воин сможет задавить вас своими ранними и мидгейм угрозами. Ответить на них быстро не получится, а для разгона по мане и реализации тяжелых карт времени далеко не всегда хватает.

Вы можете переиграть Воина, если тот сыграл Трогга Железного рудника. Размножьте этот первый дроп с помощью заклинаний, чтобы тот заполнил все 7 слотов на столе, а после разгоняйтесь по мане и закрывайтесь Ползучей чумой. 7 Троггов с 1 атаки наносят очень мало урона, так что у вас будет достаточно времени для реализации своего плана на игру.

Во всех других случаях нужно рассчитывать только на хороший заход себе и плохой заход противнику. Если Воину зайдут идеальные карты, победить его вы едва ли сможете.

Помните, что у Воина на исступлении много взрывного урона: опаснее всего Дециматор Ольгра. Помимо этого у Гарроша будет Проклятый безумец, а порой и Громмаш Адский Крик. Всех их может баффнуть Экстрактор анимы, так что точно предсказать количество урона будет трудно.

Охотник на демонов на реликвиях

Не так опасен с самого старта, но начнет активное давление в мидгейме за счет своих тяжелых дропов и Реликвии фантазмов. Как и всегда, к этому моменту Рамп Друид должен добраться по мане до своих тяжелых дропов, которые зачистят стол, а в идеале и захватят игровое поле. ДХ в ответ тоже может зачистить стол, но он куда опаснее, если играет первым номером. В этом случае Иллидан сможет легко реализовать Мастера клинка Окани, Безумного герцога Теотара, да и просто нанести много урона не только существами, но и источниками взрывного урона. Играйте темпово и старайтесь не отставать от оппонента в контроле стола. Без стола ДХ все еще может нанести много урона, но всё здоровье Рамп Друида он вряд ли отнимет.

Рамп Друид

В зеркальных поединках партия не часто доходит до Сира Денатрия, а обычно заканчивается розыгрышем больших существ вроде Тюремщика или Ненасытного пожирателя. Тот Друид, который разыграет большую угрозу и защитит ее, сможет достаточно быстро нанести летальный урон. Ключевой угрозой станет Ненасытный пожиратель: это идеальный ответ на существ оппонента любого размера. Порой Друиды будут обмениваться Ненасытными пожирателями, пока они есть в руке. Победителем, разумеется, выйдет тот, кто сыграет своего Ненасытного пожирателя последним. Поэтому не спешите играть первую копию, если можно ответить на существ противника другими способами: Чешуей Ониксии, 3/3 драконами с Топиора Огнекуста, Рейдовым боссом Ониксией и т.д. А еще на Ненасытного пожирателя можно ответить с помощью Удушающей звезды или Адвоката Утробы, так что эти карты тоже важны в

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 104

зеркальном матч-апе.

В начале партии многое решит заход разгона по мане, Топиора Огнекуста, а часто и Безумного герцога Теотара. Эта легендарка может украсть много полезных опций из руки противника: не обязательно целиться только в Сира Денатрия, можно забрать Гаффа Вольное Сердце, Ненасытного пожирателя, Удушающую звезду, Топиора Огнекуста и т.д.

Контроль Паладин

Контроль Паладины бывают двух видов. Первые используют Тюремщика и Рено Джексона. Вторые обращаются только к Сиру Денатрию, зато у них появляется Мистер Каюк. Для Друида опаснее сборки с Тюремщиком, поскольку он не может ответить на существ в неуязвимости, а Тюремщика Паладин находит стабильнее, чем Друид (хотя Друид может сыграть десятый дроп раньше). Сборки без Тюремщика очень медленные, на раскачку Сира Денатрия и Мистера Каюка нужно время, которое важно не дать Паладину.

Бездумно тяжелые угрозы играть в этом матч-апе не нужно (если это не Тюремщик), поскольку у Контроль Паладина много зачисток — особенно опасны две копии Равенства. Всегда играть от этих заклинаний не стоит, особенно если Утер уже сыграл одну копию.

Действуйте агрессивнее, если Паладин уже сыграл Озаренную Кариэль. Убрать оружие Друид не может, так что придется пробиваться через сильнейший защитный бафф, который уменьшает урон в два раза.

Скелет Маг

Выгодный матч-ап для Рамп Друида, хотя и не всегда такой уж простой для реализации. Задавить Мага тяжелыми существами будет трудно: слишком много у него замораживающих эффектов. Хотя рано или поздно они все же закончатся. Намного надежнее можно закончить игру с помощью Сира Денатрия — желательно под Бранном Бронзобородом.

Маг постарается задавить Друида взрывным уроном со своей силы героя, тяжелых легендарок и Неосторожного ученика. Если Маг быстро найдет героя Магистр Варден, рассчитывайте на большое количество брони с Земляной чешуи и исцеление с Сира Денатрия — эти карты замедлят партию и не дадут Магу быстро добить Друида.

В этом матч-апе многое сделают технические карты. Безумный герцог Теотар может украсть много важных карт Мага: Бранна Бронзоборода, Мордреша Огненный Глаз, КелТузада Неизбежного, Неосторожного ученика, а в идеале и самого героя Магиста Варден. Полезна будет и Удушающая звезда — это способ снять замораживающий эффект со своих существ и нанести много неожиданного урона герою противника. Особенно полезны карты с белыми стататами: Нага-великан, Рейдовый босс Ониксия, Сир Денатрий, провокация с Волшебной поросли.

Не играйте Сира Денатрия в случае, если Маг сыграл Прочное алиби: вы нанесете герою противника только 1 единицу урона.

Токен Друид

Трудный матч-ап для Рамп Друида, хотя и не безнадежный. Тут важно броситься в бой с самого старта партии и находить ответы хотя бы на часть выставленных угроз противника. Помогут Друид рифа, Семена сомнения, Удушающая звезда, Ивус Лесной Властелин, да и

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 104

просто сила героя. Ключевые баффы из руки противника можно украсть с помощью Безумного герцога Теотара.

Другой способ победы — быстро разогнаться по мане и вернуться в партию с помощью Чешуи Ониксии, Волшебной поросли или Топиора Огнекуста. Но тут важно не затянуть с этими тяжелыми картами, потому что порой и их не хватит для защиты — у Токен Друида много массовых баффов, в том числе и баффов на здоровье своих существ.

Поскольку поединок тяжелый, рискуйте: надейтесь на заход хороших карт в свою руку и на отсутствие лучших опций в руке противника. Иначе победить в этом матч-апе будет сложно.

Миракл Разбойник

В поединке с Миракл Разбойником важно успеть разогнаться по мане и быстро прийти до ключевых тяжелых дропов. Много зависит от того, какими именно картами Разбойник будет давить: Кладбищем Грехопада или Некролордом Дрекой. Друид может зачистить любые угрозы с помощью своих тяжелых карт, но часто один удар от них получить всё же придется — с маскировкой как-то совладать сложно. К тому же обычно у Рамп Друидов нет ремувалов оружия, так что Некролорд Дрека нанесет много урона. Спасут от всего этого провокации, натиски и исцеляющие эффекты. Друиду нужно быстро добраться до высоких значений маны, чтобы всё это разыграть, но все же это посильная задача, потому что Разбойник редко будет действовать слишком агрессивно в самом начале партии.

Воруйте Некролорда Дреку или Кладбище Грехопада при розыгрыша Безумного герцога Теотара.

Жрецы

Биг Жрец — матч-ап странный, потому что в нем многое зависит не от Друида, а от Жреца. Как быстро Жрец сможет сыграть больших существ, получится ли у него продать Друида до того, как тот найдет на них ответ. Геймплей самого Друида простой: в колоде масса ответов на тяжелых существ Жреца, но все они достаточно медленные и жадные. Поэтому, как и всегда, ищите разгон по мане и старайтесь как можно быстрее найти ответы на стол оппонента. Желательно найти несколько зачисток, потому что Жрец будет воскрешать свои крупные угрозы. Помешать ему в этом может насыщенная Сильвана осужденная, которая сворует существо, так что воскресить его не получится.

В матч-апе с Нага Жрецом и Комбо Жрецом важно правильно реализовать ключевые ремувалы. Часто победу принесет попросту Удушающая звезда, хотя она не сможет ответить на существ с большими "белыми" характеристиками от Благословения перерожденных. Тут Друиду поможет только Ненасытный пожиратель или существа с натиском. Много сделает и Безумный герцог Теотар: воруйте с его помощью ключевые баффы Жреца.

Играйте от защиты и помните, что у обоих архетипов есть много забаффов стола и Благословение. Даже маленькая угроза, которая может атаковать по вашему герою, может нанести огромный урон под баффами.

Квест Жрец — очень простой поединок. Тут можно победить как с помощью тяжелых существ, так и с помощью Сира Денатрия. У Жреца есть ответы на крупных существ, так что важно не играть их слишком много и распределять угрозы равномерно, опустошая руку Андуина. Сира Денатрия Жрец может обезвредить с помощью Безумного герцога Теотара и Мутануса Пожирателя: держите в руке больше карт и существ, чтобы обыграть эту пару легендарок.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 104

Способ победы самого Жреца очень медленный и жадный. Друид должен постоянно давить и играть первым номером, чтобы противник лишился ключевых карт в руке. Сила Друида в том, что он куда активнее перебирает колоду и может переиграть оппонента по выгоде. Пока Жрец из колоды и реализует 10 карт, Рамп Друид должен реализовать 20. Дело только за тем, чтобы правильно распорядиться этим и не подставлять слишком много угроз под Световую бомбу и Водоворот.

Противника можно переиграть и Безумным герцогом Теотаром: если вы давите, старайтесь забрать из руки Жреца массовые зачистки. А если партия затянулась, то попытайтесь украсть финальную награду за квестлайн Жреца. Для этого можно даже сыграть Безумного герцога Теотара под Бранном Бронзобородом.

Биг Спелл Маг

Выгодный матч-ап, хотя и со своими трудностями. Важно быстро ответить на Дальнюю заставу противника, иначе этот второй дроп доставит серьезные трудности. Маг может попытаться задавить Друида просто стататами, если рано реализует Балинду Каменный Очаг и Амулет пламени дракона. У Друида есть ответы на все эти угрозы, но их еще нужно найти и использовать. Нарушить планы на реализацию тяжелых карт может Мастер клинка Окани противника, его нужно правильно обыграть.

Опасная карта Мага — Чародейка-варвар. Старайтесь к 6 ходу противника убрать из руки все дешевые заклинания: Озарение, Водный облик, Буйный рост, Семена сомнения и т.д. Обычно сделать это просто, важно только помнить о способности Мага обменивать стоимость заклинаний. Заклинания за 5+ маны можно без особых опасений оставлять в руке, в идеале держать только Волшебную поросль и Чешую Ониксии.

[к оглавлению](#)

(Обновлено) Биг Бист Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2246

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zamok-nafriay-big-beast-hunter>

Дата: 03.10.2022

Тип: Гайды

Категория: Замок Нафрия

Описание

(Обновлено) Биг Бист Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Изучаем Биг Бист Охотника в текущем патче Убийства в замке Нафрия. Это топовый архетип в нынешней мете с огромным винрейтом и отличным распределением матч-апов.

Текст

Герой гайда — Биг Бист Охотник в мете Убийства в замке Нафрия после выхода мини-набора Неисправимые преступники. Последнее обновление с 35 новыми картами только укрепило позиции Биг Бист Ханта. Он получил несколько новых опций, хотя и без них показывает топовый винрейт.

В нынешней мете Биг Бист Охотник — лучшая колода. При этом доминанция Рексара очевидна. У него самый высокий винрейт на всех рангах с огромным отрывом от остальных. У него нет ни

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 104

одного плохого матч-апа среди десятки лидеров по популярности. У него почти нет даже равных матч-апов: все положительные, и часто даже почти безнадежные для оппонента.

Игроки осознают силу Биг Бист Охотника, поэтому он вырвался вперед и по популярности. Это самая распространенная колода на всех рангах: от Бронзы до топ-1000 Легенды.

Скорее всего, разработчики понерфят этот архетип в следующем балансном патче. А пока этого не случилось, мы изучим этот архетип в большом гайде. В нем вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственные — в том числе не такие дорогостоящие. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и актуальные матч-апы меты.

Обновили гайд 3 октября. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Изменены сборки архетипа и описания к ним
- Дополнен раздел "Как собрать колоду"
- Изменены карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Дополнен раздел "Стратегия игры"
- Добавлены новые матч-апы, изменены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетные версии
- Выбор карт в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Способы победы
- Ключевые комбинации и карты
- Матч-апы

Колоды Биг Бист Охотника уже устоялись и мало чем отличаются друг от друга. В них всегда есть Принц Ренатал, ключевой набор тяжелых зверей, ранних инструментов и карт с насыщением. Далее три самые результативные колоды в нынешней мете.

Биг Бист Охотник с новыми шестерками

В этой сборке появляются две новые карты мини-набора Неисправимые преступники — Осужденная Сильвана и Адвокат Натанос. Обычно берут только одну из новых шестерок, но можно потестить сразу две, если они есть в коллекции.

Биг Бист Охотник Кодобоем и Альтимором

- В этой сборке появляются две другие легендарки — Барак Кодобой и Ловчий Альтимор. Опять же, две сильные карты, которые отлично вписываются в кривую Биг Бист Охотника и дают существенное преимущество в большинстве ситуаций.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 104

Биг Бист Охотник с Ненасытным пожирателем

- Этот Охотник использует две копии Ненасытных пожирателей для борьбы с другими тяжелыми оппонентами, в том числе с другими Охотниками. Важно и то, что здесь появляется две копии Барана Грозовой Вершины. Они сделают не такой стабильной связку Саблезуба Азшары и Животновода, но дадут преимущество на розыгрыш зверя из руки.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой колоде. У Биг Бист Охотника обширная основа из 33 карт, включая Принца Ренатала. Дополнить ее нужно еще 7 опциями, 4-5 из которых почти всегда идентичны и тоже претендуют на попадание в основу.

Код основы колоды:

В редких случаях из основы колоды исключают Принца Ренатала и целый ряд других карт, чтобы играть обычной сборкой с 30 картами. Порой избавляются от Псарни при замке, а порой берут сразу две копии. Встречаются и версии без некоторых легендарок — преимущественно из-за бюджетных соображений.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Всепожирающий рой — темповое заклинание, которое отлично работает с тяжелыми зверями и Сиром Денатрием. Проблема в том, что чаще всего после розыгрыша этих карт Охотник уже побеждает, так что Всепожирающий рой уже не нужен. Проиграть Охотник может со старта, но с ранними дропами заклинание работает слабо.

Выслеживание — простая и гибкая карта, которую не берут в колоды чаще всего потому, что для нее попросту не хватает места.

Трогг Железного рудника — хороший первый дроп, который заблокирует Монетку противника. Берут в большинство успешных сборок.

Агрессор Скользящего Копья — дополнительный первый дроп, которому чаще всего не хватает места в колодах, но можно использовать по крайней мере одну копию, чтобы увереннее чувствовать себя со старта в темповых матч-апах.

Живой таран — хороший и темповый бафф, если сыграть его рано на первые дропы. Но заклинание теряет свою актуальность в мид- и лейтгейме, а еще не работает, если Охотник не нашел хорошие первые дропы.

Мастер клинка Окани — гибкая и универсальная карта, которая может принести победу против неаккуратных оппонентов, да и опытным игрокам Окани часто сбивает темп. Легендарка особенно хороша, если вы играете первым номером, что Охотник часто и делает.

Мастер клинка Самуро — актуальная карта из-за популярности Агро Друида и других темповых оппонентов. Синергий с Самуро не так много, но все же легендарку почти всегда включают в колоды.

Школьный учитель — недавно баффнутая карта с неплохими характеристиками и возможностями для четвертого дропа. Особых синергий нет: это просто достойная угроза, с которой можно

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 104

сделать много сильных ходов.

Псарь Шоу — обычно используют в качестве замены каких-то других дорогостоящих карт, а в оптимальных сборках места для Псаря Шоу чаще всего не остается.

Посол Фаэлин — улучшит медленные поединки, но будет слаб в темповых противостояниях. Важно, чтобы вместе с Фаэлином зашли Гарпунная пушка или Собатрон, которые раскопают со дна колоды замешанных гигантских существ.

Безумный герцог Теотар — сильная легендарка в любой колоде, хотя и не всегда вписывается в достаточно агрессивный стиль Биг Бист Охотника. Поэтому используют не всегда.

Баран Грозовой Вершины — дополнительная синергия зверей, которая, однако, сделает слабее Животновода (нужно, чтобы Животновод всегда призывал Саблезуба Азшары или Затонувшего саблезуба). Поэтому используют редко.

Изголодавшийся шут — дополнительный источник перебора колоды, который достаточно просто активировать из-за большого количества мелких существ (в том числе Диких семян).

Осужденная Сильвана — сильный шестой дроп даже в случае, если не получится активировать его насыщение. С ним же станет еще лучше и сможет даже перевернуть ход игровой партии самостоятельно.

Адвокат Натанос — эта карта может как самостоятельно принести победу в партии, так и ничего не сделать. Зависит от захода, наличия предсмертных хрипов в игре или в руке, а также от тайминга. Адвоката Натаноса играют не так редко, потому что будут случаи, в которых он попросту ничего не сделает. Хотя предсмертных хрипов в деке достаточно.

Ловчий Альтимор — легендарка слабая, если ее топдекнуть, но под одной или двумя степенями насыщения даст очень много темпа, а порой и принесет победу с партии. Призванные питомцы по свойствам и характеристикам такие же, как и классические Хаффер, Миша и Леокк.

Командир звена Ромеон — исключают в первую очередь бюджетные колоды, но оптимальные версии используют легендарку всегда. Это еще одна победная лейтгейм карта, которая дает очень много темпа.

Ненасытный пожиратель — очень сильный девятый дроп, но часто у Охотника и без него хватает топовых карт за 7-10 маны, так что от Ненасытного пожирателя отказываются ради темповых и не таких дорогих опций.

к оглавлению

Биг Бист Охотник — дорогая колода с огромным количеством легендарок. Многие из них незаменимы, хотя колоду все-таки можно сделать намного дешевле.

Перед тем, как крафтить что-то для Биг Бист Охотника, подумайте о том, как много вы планируете играть в актуальном патче. С высокой вероятностью колоду понерфят в будущем — в конце сентября или начале октября. При этом понерфить могут целый ряд карт, но не обязательно те, которые вы скрафтите.

Далее обсудим все дорогостоящие опции и возможности из замены.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 104

- Принц Ренатал — есть бесплатно у любого игрока, но вы можете отказаться от этой легендарки, если у вас не хватает многих других дорогостоящих карт. Собрать колоду с 30 картами куда проще.
- Дикие духи — обязательный эпик для архетипа, создавайте в двух экземплярах.
- Рывок оленя — обязательный эпик для архетипа, создавайте в двух экземплярах.
- Мастер клинка Самуро — без Самуро можно легко обойтись. Возьмите вместо него Псаря Шоу, Школьного учителя, Выслеживание или Всепожирательный рой.
- Мастер клинка Окани — еще одна легко заменяемая карта. Альтернативы такие же, как и у Самуро.
- Крысиный король — вместо этой легендарки можно взять Изголодавшегося шута, Ненасытного пожирателя, Выслеживание и другие опциональные карты по вашему выбору.
- Аралон — постарайтесь скрафтить Аралона, это топовая легендарка для любой колоды Охотника. Если нет, берите вместо Барака Кодобоя или другие опциональные карты.
- Зверолов Тавиш — без героя вполне можно обойтись. Замените его Ненасытным пожирателем или любой другой тяжелой опцией.
- Осужденная Сильвана — без этой легендарки можно легко обойтись. Заменить ее проще всего Ненасытным пожирателем, Баракком Кодобоем или другой опциональной картой.
- Гидралодон — слишком сильный зверь, от которого будет сложно отказаться, потому что вы все-таки играете Биг Бист Охотником. Но в теории поиграть можно и без Гидралодона: вместо берите Ненасытного пожирателя или другую тяжелую карту — лучше не зверя.
- Ловчий Альтимор — легко заменяемая легендарка. Вместо можно взять Посла Фаэлина, Ненасытного пожирателя и другие опции.
- Командир звена Ромеон — сильная легендарка, но заменяемая. Как и всегда, проще всего взять вместо Ненасытного пожирателя или обратиться к опциональным картам дешевле.
- Король Круш — есть бесплатно в коллекции любого игрока.
- Сир Денатрий — есть бесплатно в коллекции любого игрока.

Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетная версия Биг Бист Охотника отказывается от Принца Ренатала и целого ряда тяжелых карт, в том числе и от Сиры Денатрия. Такая колода больше похожа на Фейс Ханта с дополнительными тяжелыми синергиями зверей. Такой подход тоже работает, так что потестить можно и такую версию.

Тут все еще есть несколько дорогих карт. Точно нельзя убрать Дикие духи и Рывок оленя. Не стоит отказываться и от Аралона с Гидралодоном. Но временно вместо них можно взять Барана Грозовой Вершины, Живой таран или даже Ненасытного пожирателя.

к оглавлению

- Общие правила муллигана
- Муллиган Биг Бист Охотника может быть разным в зависимости от оппонента, хотя основные принципы практически всегда неизменны. В колоде много неплохих карт для того, чтобы оставить их со старта, но чаще всего Охотник старается найти только лучше, а средние по силе карты сбрасывать.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана Биг Бист Охотника.

- Ловец духов — лучшая карта на муллигане в любом противостоянии. Оставляйте всегда и в любом количестве.
- Дикие духи — еще одна топовая карта, которую стоит оставлять во всех ситуациях. Две

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 104

копии нужны только с Монеткой.

- Крестьянин — оставляйте всегда в качестве первого дропа, если встречаетесь с классом без наносящей 1 урон силы героя (Маг, ДХ).
- Замышляющий гость — еще один хороший первый дроп, который нужен во всех темповых противостояниях. Скидывают только в самых медленных матч-апах или при наличии первого дропа лучше.
- Трогг Железного рудника — оставляйте всегда, если начинаете без Монетки и в руке нет другого первого дропа.
- Животновод — оставляют в медленных матч-апах или с хорошей рукой в темповых.
- Саблезуб Азшары — оставляйте всегда с Животноводом или с другими хорошими картами для ранней игры.
- Сир Денатрий — оставляйте только в медленных поединках — желательно с Монеткой или хорошей рукой.
- Аралон — можно оставить всегда с хорошей рукой или в медленных поединках.
- Зверолов Тавиш — обычно оставляют только с хорошей рукой, хотя в некоторых матч-апах пригодится без каких-либо других условий.
- Гарпунная пушка — оставляйте в медленных матч-апах, если в руке уже есть Саблезуб Азшары или Животновод.
- Другие карты на муллигане оставляют редко.

Далее о том, что Биг Бист Охотник оставляет при встрече с конкретными классами.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Ловец духов, Дикие духи, Замышляющий гость, Аралон. С хорошей рукой — Собачье лакомство, Саблезуб Азшары. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Воин: Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Собатрон, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Собачье лакомство, Саблезуб Азшары.

Паладин: Крестьянин, Дикие духи, Ловец духов, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Саблезуб Азшары, Зверолов Тавиш. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Охотник: Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Зверолов Тавиш. С хорошей рукой — Животновод, Сир Денатрий, Бешеные клыки. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Друид: Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Замышляющий гость, Мастер клинка Самуро, Псарня при замке. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Собатрон. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Разбойник: Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Замышляющий гость, Животновод, Зверолов Тавиш. С хорошей рукой — Собачье лакомство, Бешеные клыки. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Шаман: Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Гарпунная пушка, Зверолов Тавиш. С хорошей рукой — Собачье лакомство, Животновод. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Маг: Ловец духов, Дикие духи, Зверолов Тавиш, Животновод, Сир Денатрий, Аралон, Замышляющий гость, Саблезуб Азшары. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Жрец: Крестьянин, Дикие духи, Зверолов Тавиш, Саблезуб Азшары, Животновод, Аралон. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 104

Чернокнижник: Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Замышляющий гость, Гарпунная пушка, Зверолов Тавиш.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Биг Бист Охотник — большая и многофункциональная колода. Все топовые сборки обязательно играют Принца Ренатала и собирают деку с 40 картами. Из-за специфики класса в колоде практически нет способов добора. Поэтому Охотник далеко не всегда разыграет даже половину карт из своей колоды. Сравните это с Миракл Разбойником, который в каждой партии чуть ли не гарантированно использует Кладбище Грехопада или Подготовку. Биг Бист Охотник может не увидеть большую часть карт в сборке в принципе, а значит и играть от будет от того, что зайдет в руку. Доступные инструменты могут быть разными от партии в партии. Значит, в каждом матче Рексар будет пользоваться разными картами, а порой и разными способами победы. Поэтому в сборке так много карт с разной стоимостью и разными функциями: тут есть как темповые первые дропы, так и тяжелые карты за 7-10 маны. В каких-то ситуациях вы будете действовать в стиле Фейс Ханта, то есть рано захватывать стол и давить оппонента взрывным уроном. В других ситуациях вы будете затягивать партию в глубокий лейтгейм, обороняться с помощью провокаций, секретов и даже восстанавливать здоровье с Сиром Денатрием. В отличие от других колод с Сиром Денатрием, здесь он далеко не основной способ победы, а только одна из вспомогательных карт.

Давайте разберемся, из каких основных частей состоит большая колода Биг Бист Охотника. Начнем с синергий с Дикими семенами.

Дикие семена используют Ловец духов, Дикие духи, Рывок оленя и Аралон. Все это самостоятельные карты, которые не обязательно должны зайти в руку вместе, чтобы работать. Хотя будет здорово, если до розыгрыша Диких духов вы сыграете какую-то другую карту на призыв Диких семян.

Все синергии Диких семян работают не сразу, что позволяет и Охотнику распланировать свои ходы, и оппонентам ожидать, что произойдет в будущем. Сила этих синергий просто в том, что они дают много темпа сами по себе, хотя и не сразу. Все три токена (провокация, натиск и 3/2 оружие) полезны в борьбе за стол, защите или нападении.

Но есть еще одна причина, почему Дикие семена хорошо вписываются в колоду: они баффают многочисленные карты с насыщением.

Карт с насыщением в колоде много. Как и Дикие семена, они самостоятельны и не обязательно должны работать друг с другом. Важно только раскатать эти карты с помощью Диких семян, первых дропов и других призванных существ. Охотник, который активно играет со стола, легко может насытить карты в руке в большинстве ситуаций.

К картам с насыщением можно отнести и Крысиного короля, хотя он работает слегка иначе: нужно поставить его на игровое поле, а уже после этого убивать союзных существ, чтобы активировать особый эффект Крысиного короля. Легендарка очень сильная в нынешней мете, потому что немота встречается реже — все-таки Удушающую звезду недавно понерфили.

Почти все карты с насыщением Охотник старается играть уже в улучшенной форме, иначе они приносят мало выгоды. Конечно, если другого хода совсем нет, можно использовать и

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 104

ненасыщенную карту. Например, Бешеные клыки даже в обычной форме станут не самым плохим вторым дропом в темповых матч-апах.

Не обязательно прокачивать Ловчего Альтимора до финальной стадии, как и Сир Денатрий не обязан быть огромным, чтобы заслуживать розыгрыша. Даже с 5-10 урона боевой клич Сира Денатрия приносит огромную выгоду, часто наносит близкий к летальному урону или спасает от смерти самого Охотника.

Наконец, синергия, в честь которой и назван архетип, — большие звери. В колоде очень мало зверей: только Саблезуб Азшары, Крысиный король, Горный медведь, Гидралодон и Король Круш. Есть и ключевые синергии с ними — Животновод и Командир звена Ромеон.

Идея этого набора карт простая: с помощью Животновода вы достанете или Саблезуба Азшары, или Крысиного короля, или Затонувшего саблезуба. Особенно важен последний (его в колоду замешает умерший Саблезуб Азшары): так вы сможете призвать зверя за 5-9 маны из колоды, получив огромное темповое преимущество.

Проще работает Командир звена Ромеон: его боевой клич попросту призывает зверя из колоды, а после размена еще одного и т.д, лишь бы на столе хватило места, а у противника были цели для атаки.

Есть и другие комбинации. Разборчивый заводчик просто станет источником дополнительных ресурсов, хотя в идеале он может достать Саблезуба Азшары или Затонувшего саблезуба. Есть и Гарпунная пушка, которая, впрочем, далеко не всегда найдет зверя. Оружие полезно и просто из-за свойства "улов" без удешевления на 3 маны. Но если все сойдется, Охотник получит очень много темпа. Гарпунная пушка гарантированно раскопает Затонувшего саблезуба. Это еще одна очень сильная комбинация.

[к оглавлению](#)

Способы победы

У Биг Бист Охотника нет каких-либо четких способов победы, которые бы не сочетались друг с другом и использовались отдельно друг от друга. Как и большинство архетипов, Охотник побеждает за счет стола или взрывного урона. Только захватить стол или нанести урон из руки можно целым рядом способов.

Как мы уже говорили выше, часто Охотник выбирает выбирает стиль игры в зависимости от захода карт. Их в колоде 40 штук, а добора практически нет, так что Рексар полагается на разные карты в разных поединках.

Далее 4 основных способа победы. Каким-то из них Охотник будет пользоваться в любом случае, но чаще всего вы будете использовать их комбинации для победы.

- Давление мелкими существами

Биг Бист Охотник вполне может сыграть в стиле Фейс Ханта и задавить оппонента рано. В колоде много первых дропов и способов баффнуть им атаку. В результате уже к 4-5 ходам можно нанести значительный урон герою противника, а порой и залеталить его. Добить оппонента можно оружием, силой героя и немногочисленными источниками взрывного урона. Можно играть и дальше, переходя к другим способам победы и вынуждая оппонента активно обороняться. Партию могут закончить Король Круш, Сир Денатрий и другие тяжелые дропы уже

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 104

в мид- и лейтгейме, потому что у оппонента будет низкий запас здоровья. К тому же есть и базовая сила героя Охотника, с которой вы всегда сможете поставить оппонента на таймер.

Мелких существ можно сделать сильнее с помощью Собачьего лакомства и Псарне при замке. С помощью Псарни при замке не обязательно баффать только зверей. Если существо уже может атаковать, бонусную атаку можно дать ему вне зависимости от расы. А если существо не атакует в этот ход или дополнительная атака ему не нужна для размена, эффект области лучше оставить на потом.

- Давление большими существами

Чаще всего Охотник заканчивает партии с помощью больших зверей. У них огромные характеристики, их сложно убрать со стола. Часто эти звери сразу же могут разменяться и зачистить стол, а уже после грозить летальным уроном в течение 1-2 ходов, если оппонент не найдет ответа на стол Рексара.

Заспамить стол тяжелыми зверями помогают Животновод и Саблезуб Азшары, а позднее Командир звена Ромеон. Вы можете играть зверей и просто из руки под удешевлением Гарпунной пушки или за изначальную стоимость. Горный медведь и Гидралодон делают очень многое для седьмых дропов, да и Король Круш хорош, если Охотник играет первым номером.

Чаще всего большие звери стараются атаковать по герою противника, если есть такая возможность. Это самый большой источник урона в колоде Рексара, с которым проще всего закончить партию — особенно в лейтгейме. Самого Охотника сложно поймать на контрлетальном уроне, потому что у него есть провокации и просто запас 40 здоровья из-за Принца Ренатала.

- Взрывной урон

У Биг Бист Охотника не так много источников взрывного урона, так что он не может полагаться исключительно на него. Вы в любом случае должны нанести основную часть урона с помощью существ: мелких, средних или крупных. Но добить оппонента или помочь в подготовке летала можно и с помощью взрывного урона.

Самый простой способ нанести урон — базовая сила героя. 2 урона каждый ход — это много в большинстве матч-апов даже с Ренатал колодами с большим количеством исцеления. Что уж говорить обо всех других поединках. Обычно Охотник старается чаще использовать силу героя, если у него заканчиваются карты в руке. Другие поводы — вы уже готовите летальный урон в ближайшие ходы или нет другого способа потратить ману.

Много урона наносит оружие — Гарпунная пушка и 3/2 оружие с Дикого семени: Олень. Опять же сами по себе эти источники урона не такие уж впечатляющие, но в комбинации с другим взрывным уроном, силой героя и существами со стола смотрятся внушительно.

Наконец, добить противника или довести его до критически низкого запаса здоровья можно с помощью Рывка оленя, Улучшенной Взрывной ловушки с Зверолова Тавиша, Хаффером с силы героя Зверолова Тавиша, питомцами Ловчего Альтимора, Короля Круша и Сира Денатрия.

- Сир Денатрий

Сир Денатрий может стать самостоятельным способом победы, если легендарка оказывается в руке со старта партии и игра затягивается глубоко в лейтгейм. В этом случае вы сможете

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 104

много раз активировать эффект насыщения, так что Сир Денатрий нанесет 20+ урона боевым кличем.

У Охотника нет Бранна Бронзоборода и других синергий с Сиром Денатрием, так что вы вряд ли сможете нанести 30-40 урона с этой легендарки, особенно если у оппонента будут существа на столе. Но с Денатрием можно добить оппонента на низком запасе здоровья. Не бойтесь играть Денатрия и для того, чтобы восстановить здоровье себе или зачистить стол. Это не главный способ победы в колоде Биг Бист Ханта, а только вспомогательная угроза к другим источникам взрывного урона и крупным существам.

В медленных матч-апах Сира Денатрия опасно долго держать в руке из-за Безумного герцога Теотара и Мутануса Пожирателя.

к оглавлению

Ключевые карты и комбинации

Розыгрыш Зверолова Тавиша выгоден во всех ситуациях, лишь бы на это было время. Две улучшенные версии секретов дадут необходимому Охотнику темп и компенсируют затраты в 6 маны. Новая сила героя позволит лучше играть от стола, что почти всегда выгоднее, чем наносить 2 урона. К тому же в пуле призыва есть Хаффер и баффающий другие цели Леокк.

Собатрон может показаться хорошим вторым дропом, который Охотник постарается всегда оставить на муллигане. На деле это не лучшая карта для старта, потому что найти с улова первый дроп получится редко. Механизм лучше раскроет себя после того, как вы убьете Саблезуба Азшары, потому что положит наверх колоды Затонувшего саблезуба, а он достанет из колоды тяжелых зверей за 5+ маны. Еще Собатрон может доставать гигантских существ после боевого клича Посла Фаэлина.

Собачье лакомство — сильная карта даже без натиска после обмена, хотя и ситуативная. Если вы не реализовали Собачье лакомство в начале партии для баффа первых дропов, обменивайте его в поисках карт сильнее.

Псарня при замке — используйте область для баффа любого существа, которое может атаковать. Совсем не обязательно выбирать целью зверей, они тяжелые, да и часто у них уже есть натиски или рывок. Псарня при замке хорошо работает с ранними дропами и с Мастером клинка Самуро.

Саблезуб Азшары — ключевое существо для Биг Бист Охотника из-за синергии с Животноводом. Вы сможете стабильно доставать Саблезуба Азшары из колоды, а после и Затонувшего саблезуба, который уже призовет большого зверя из колоды. Затонувшего саблезуба может достать не только Животновод, но и Собатрон, и Гарпунная пушка.

Мастер клинка Окани — многофункциональное существо. Его применение зависит от матч-апа: где-то нужно заблокировать ключевую массовую способность, где-то выход ключевого существа (Сир Денатрий, Король бесов Рафаам и т.д.). Чтобы правильно использовать эту легендарку, необходимо четко понимать возможности оппонента, знать все его карты в колоде, а желательно и иметь какое-то представление о руке противника.

Гидралодон раскроет себя по-разному в зависимости от способа призыва зого зверя. Если вы играете его из руки, он станет отличным способом зачистки и заспама стола. А если Гидралодона призовет Затонувший саблезуб или Командир звена Ромеон, то боевой клич

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 104

Гидралодона не срабатывает, а значит и его головы не смогут тут же атаковать по вражеским существам.

Ловчий Альтимор призывает случайных питомцев. От классических Хаффера, Леокка и Миши они отличаются только именами и картинками, а по статам и свойствам — то же самое.

Перед розыгрышем Командира звена Ромеона проследите, какие звери остались в колоде. Вы редко затяните партию до момента, когда зверей совсем не останется, но все-таки возможно и такое. Если зверей несколько, вы сможете сыграть от случайного призыва, который может дать летальный урон или защитить самого Рексара от смерти.

[к оглавлению](#)

- Релик Охотник на демонов

Выгодный противник, которого можно достаточно просто задавить с самых первых ходов с помощью мелких существ, баффов и оружия, а позднее добить крупными существами или взрывным уроном. Вы можете игнорировать большинство ранних существ Охотника на демонов: опасность представляют в первую очередь тяжелые карты вроде Силага из Бездны. До этого момента ДХ может просто заспамить стол тяжелыми существами: вынуждайте его размениваться ими, а сами действуйте агрессивно.

Важно не выставлять слишком много существ перед пятым ходом ДХ (или четвертым с Монеткой), потому что в него оппонент может сыграть Падение идола. Перед этим лучше сосредоточиться на доборе или взрывном уроне, если на столе уже есть достаточное количество существ.

Не забывайте, что у ДХ есть Безумный герцог Теотар. В идеале сделать так, чтобы у оппонента попросту не было времени для розыгрыша этого четвертого дропа, как и времени для розыгрыша Мастера клинка Окани.

- Биг Бист Охотник

Зеркальный поединок — самый сложный для героя гайда среди 10ки самых популярных архетипов в мете, что о многом говорит. В этом матч-апе многое зависит от зашедших карт со стороны обоих игроков. Вы можете попытаться задавить оппонента рано с агрессивным заходом, а можете затянуть партию в мид- и лейтгейм, чтобы использовать тяжелых зверей. Важно найти больше тяжелых зверей, чем оппонент, а еще грамотно реализовать Горного медведя. С этим седьмым дропом можно переходить в агрессию, потому что все другие ваши угрозы будут надежно закрыты провокациями.

Старайтесь использовать карты на максимум их выгоды, потому что матч-ап часто будет заканчиваться с истощением ресурсов со стороны проигравшего. Пока у вас есть хорошие карты для борьбы за стол, вы будете держаться на плаву.

Переходите в агрессию и отказывайтесь от разменов, если ожидаете, что у вас быстрее закончатся карты в руке.

- Рамп Друид

Хороший матч-ап, в котором Охотник сможет агрессивно играть на всех этапах партии. Эффективнее будут тяжелые звери, хотя их нужно постараться реализовать как можно

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 104

быстрее. Вы можете раскачать большие характеристики и ранним угрозам с помощью баффов.

Друид может вернуться в игру не только с розыгрышем Сира Денатрия. Многое сделает Топиор Огнекуст, но обыграть этого дракона вы не сможете. Остается только надеяться, что легендарка не пойдет оппоненту. Еще одна проблемная карта — Ненасытный пожиратель, но ее обыграть возможно. Думайте про позиционирование и старайтесь не ставить крупные угрозы рядом. Ставьте между крупными существами Псарню при замке или мелкие угрозы.

Постарайтесь заблокировать Ненасытного пожирателя или Сира Денатрия с помощью Мастера клинка Окани. Иначе обыграть эти карты Охотник не сможет. Если Друид уже поставил их, может спасти Морозная ловушка с Зверолова Тавиша, хотя у Друида есть натиски, чтобы обыграть ее.

- Бесолок

Бесолоки бывают разные. Опаснее всех классическая агрессивная версия, которая может уверенно захватить стол со старта и задавить Охотника до того, как тот найдет хорошие ответы и больших зверей. Задавить могут и медленные версии Бесолоков, но им будет сложнее.

Старайтесь играть темпово со старта и не позволяйте оппоненту хозяйничать на игровом поле. Чем меньше бесов вы оставляете, тем лучше. Тратьте на борьбу за стол все доступные со старта ресурсы, а в мидгейме старайтесь закрепиться на игровом поле с помощью Горного медведя и других тяжелых зверей.

- Квест Жрец

Это долгий и сложный поединок, в котором нужно отыграть от целого ряда карт и эффектов. Квест Жрец располагает как точечными, так и массовыми ремувалами. У него есть Осколок наару, который лишит ваших существ полезных свойств и дополнительных характеристик. Но при этом Жрец достаточно медленный и неповоротливый. Охотник вполне может переиграть его по темпу и оставить без нужных карт в руке. Для этого играйте размеренно и не генерируйте слишком большой стол — особенно после 5-6 ходов. Вместо этого атакуйте 1-2 крупными или средними угрозами, чаще используйте силу героя и разгоняйте на максимум карты и насыщением. Извлекайте максимум выгоды из ваших ресурсов и заставляйте Жреца делать неудобные ходы. Партия может затянуться и в лейтгейме: игнорируйте возможности летала от противника с помощью его финальной награды за квестлайн. Получить и найти ее очень сложно. Обычно к этому времени Жрец побеждает уже и просто со стола, не давая Охотнику нанести летальный урон.

- Комбо и Нага Жрецы

Эти оппоненты могут доставить массу проблем большими характеристиками, даже если старт у них будет медленный. Важно размениваться с большинством существ оппонента, чтобы ему было сложнее реализовывать свои баффы. Не стоит размениваться, если вы можете добить противника взрывным уроном на следующий ход.

Помните про Благословение перерожденных — заклинание часто станет главным защитным инструментом оппонента. К тому же он может контратаковать с помощью баффов и Благословения — поэтому важно размениваться. Хотя 30-40 урона за ход противник сможет нанести не всегда: зависит от

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 104

- Агро Друид

Действуйте быстро и темпово. Важно чистить стол ото всех существ оппонента, играть как можно более темпово и быстро. Скорее всего, Друид будет играть первым номером в начале партии — перехватить инициативу можно с Мастером клинка Самуро или с тяжелыми картами в мидгейме (Зверолов Тавиш, Горный медведь, Гидралодон).

- Скелет Маг

Самый сложный противник из всех названных здесь (за исключением зеркального матч-апа), хотя все равно выгодный для Биг Бист Охотника. В этом поединке вы будете действовать с позиции силы все время, начиная с первых ходов и вплоть до лейтгейма. Вопрос в том, хватит ли у Мага замораживающих эффектов, здоровья и зачисток стола, чтобы остановить наступление Охотника. С вашей стороны повлиять на ситуацию достаточно сложно: обыгрывать массовые зачистки особо и не нужно, потому что у Мага будет только Дитя смерти и Снежная буря на 6 маны, а потом рандомная Руна верховного мага и не всегда активный Мордреш Огненный Глаз, которого все равно особо не обыграть.

Как и другие контроль колоды, Скелет Маг играет Безумного герцога Теотара, который может украсть Сира Денатрия и другие топовые карты из руки Охотника. Хуже всех будет потеря Сира Денатрия, потому что его с большой выгодой сыграет и сам Маг. А тяжелые звери и другие карты, скорее всего, останутся неиспользованными.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

(Обновлено) Миракл Разбойник — лучшая колода патча. Большой гайд по архетипу

ID: 2247

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zamok-nafriay-miracl-rogue>

Дата: 31.08.2022

Тип: Гайды

Категория: Замок Нафрия

Описание

(Обновлено) Миракл Разбойник — лучшая колода патча. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Миракл Разбойника — самую потенциальную и сильную колоду новой меты. Основы и тонкости геймплея, топ-сборки, разбор матч-апов и многое другое в большом гайде.

Текст

- Герой гайда — Миракл Разбойник в мете Убийства в замке Нафрия после выхода патча 24.0.3. Многие считают Миракл Разбойника лучшей колодой в мете. У нее почти нет плохих матч-апов, а в умелых руках Миракл Рогой очень просто взять Легенду и даже ее высокие строчки.

Силу Миракл Разбойника поняли еще в прошлом патче — правда слишком поздно. Раньше колоду выстраивали через Акулу-ростовщика. Комбинации с ней серьезно занижали винрейт Миракл Разбойника и не позволяли раскрыть на максимум потенциал колоды. Только на прошедшем

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 104

Masters Tour игроки поняли, что Миракл Разбойника нужно собирать как темповый архетип с Маэстро маскарада и Гноллами Дикой Лапы. И еще в прошлом патче такая сборка показывала хороший винрейт, но потом наступили нерфы. И нерфы сделали всё, что необходимо, для укрепления позиций Миракл Роги. Blizzard ослабила Бесолока, Друида и Шамана, а еще очень сильно баффнула Эдвина главаря Братства. В результате Миракл Разбойник стал слишком сильным и даже имбалансным.

Мало кто может противопоставить что-то Миракл Разбойнику в текущей мете. Архетип уже к 3-4 ходам может начать готовить летальный урон, генерировать огромные характеристики на столе или атаковать противника огромным оружием с 8+ к атаке. И при этом Разбойник контролирует стол и молниеносно перебирает всю колоду — часто до усталости можно дойти уже к 8-9 ходам.

Миракл Разбойник показывает отличный винрейт в нынешней мете. И этот винрейт существенно занижен по статистике, потому что играть Миракл Разбойником умеют далеко не все. Колода сложная, так что основная масса игроков занижает показатели архетипа. В умелых руках Миракл Разбойник часто попросту не оставляет шансов на победу противнику. Скорее всего, разработчики понерфят Эдвина главаря Братства в будущем балансном патче, но даже с этим изменением Миракл Рога может сохранить топовые позиции в ладдере.

- Гайд расскажет, какую сборку Миракл Разбойника выбрать и как собрать собственную версию. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы меты.

Обновили гайд 31 августа. Далее полный список изменений:

- Обновлены сборки архетипа и их описания
- Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Муллиган" и "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Можно ли сделать колоду дешевле
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Миракл комбинации
- Ключевые комбинации
- Матч-апы

Сборок Миракл Разбойника совсем немного, а отличаются они буквально 1-2 картами. Идеальную версию нашли еще до патча 24.0.3 — в доработках она, кажется, не нуждается. В колоде уже есть все необходимое для любой меты и ситуации.

Классический Миракл Разбойник

Самая эффективная сборка Миракл Разбойника, которую мы и рекомендуем всем вне зависимости от ранга. Все другие колоды — просто вариации этой. Чаще играют с одной копией Коварного удара и с парой Ударов в спину, но такой вариант (с двумя Коварными ударами и одним Ударом в спину) чуть сильнее в медленных матч-апах.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 104

Тяжелый Миракл Разбойник

- Удар в спину, Коварный удар

- + Ершистый боец, Крабато, Творец теней Скаббс

В сборке появляются Крабато и Творец теней Скаббс. Карты, безусловно, очень сильные — они позволят нанести дополнительный урон или зачистить стол. Проблема в том, что Миракл Разбойник с тяжелыми дропами куда хуже реализует Эдвина главаря Братства — ключевой двигатель перебора колоды. Если с боевого клиа Эдвина вы достанете Крабато или Творца теней Скаббса, то застряните и не сможете исполнить миракл ход. А это очень важно для колоды.

Ренатал Миракл Разбойник

- Необычная сборка с 40 картами и 40 здоровья. Должна быть слабее классики, потому что найти лучшие карты со старта становится лучше, а +10 к здоровью полезны преимущественно в зеркальных поединках, а они встречаются не так часто. К тому же такой Разбойник не сможет на максимум использовать Эдвина главаря Братства из-за тяжелых карт.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде. У Миракл Разбойника обширная основа колоды из 27 карт — исключать какие-либо из них будет ошибкой в большинстве ситуаций. Едва ли мета так сильно поменяется или декбилдеры найдут что-то лучше: по крайней мере в нынешнем патче.

Код основы колоды:

Основу колоды нужно дополнить еще 3 картами — чаще всего берут какие-то опции за 0-1 маны, чтобы Разбойник проще реализовывал миракл комбинации и перебирал колоду с Эдвином главарем Братства. Хотя порой берут и тяжелые карты. Далее о том, чем Миракл Разбойники чаще всего дополняют основу колоды.

Удар в спину — лучшее заклинание для реализации миракл комбинаций, потому что не стоит маны. Проблема в том, что для него не всегда будут цели — особенно в матч-апах с контролем колодами, Квест Охотником и другими Миракл Разбойниками. В этом случае Удар в спину может пролежать в руке мертвым грузом. Зато во всех других случаях Удар в спину крайне полезен — особенно в поединке с Бесолоком или Фейс Хантом.

Ершистый боец — простая и незамысловатая карта. Играть ее на первый ход Разбойник не хочет, но далее это часто неплохая цель для Шага сквозь тень (хотя и не идеальная), да и просто дополнительная угроза с высоким показателем атаки. Недостаток Ершистого бойца — его не удешевить Подготовкой и Черноводной абордажной саблей.

Коварный удар — дополнительный источник урона по герою противника, а вместе с тем и синергия с Подготовкой или Черноводной абордажной саблей для миракл комбинаций. Чаще всего берут 1 копию, но встречаются сборки без Коварного удара или с 2 копиями.

Теперь мое! — неплохой спелл, который даст Разбойнику дополнительную гибкость и возможность адаптироваться к ситуации. Но заклинание относительно рандомное, а если не

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 104

повезет с раскопкой, то и почти бесполезное.

Удушающая звезда — снимет замораживающие эффекты с ваших существ. Плохо сработает с Эдвином главарем Братства, но не уберет характеристики Призрака с Кладбища грехопада. Можно взять, если очень часто попадаются Скелет Маги и Контроль Шаманы. Удушающая звезда поможет и в борьбе с провокациями оппонента, а также с существами под сильными бафами (вражеский Эдвин главарь Братства или бесы Чернокнижника).

Спринт — дополнительный источник добора на случай, если Эдвин главарь Братства не зайдет или цепочка карт остановится на чем-то дорогостоящем. Обычно берут в сборки с Крабато и/или Скаббсом творцом Теней, хотя и далеко не всегда.

Крабато — сильная самостоятельная карта, которая наносит много урона противнику, чистит стол и вынуждает оппонента отвечать на опасное существо. Главная причина не играть Крабато — он может остановить цепочку добора Эдвина главаря Братства, что очень важно для Валиры.

Творец теней Скаббс — сильная и универсальная карта, особенно полезная в матч-апах, где большой акцент делается на игре от стола. Выигрывает время, убирает со стола противника провокации и позволяет атаковать огромным оружием. Проблема Творца теней Скаббса та же самая, что и у Крабато, — дорогие карты плохо работают с Эдвином главарем Братства, а он важнее.

Менее популярные опциональные карты: Малый Плавник, Яд из серебрилиста, Разведка, Двойная игра, Вооруженный посыльный, Принц Ренатал, Безумный герцог Теотар, Королева Азшара, Воевода Северного Волка, Скаббс Маслорез, Судно Азшары, Мистер Каюк и т.д.

[к оглавлению](#)

Можно ли сделать колоду дешевле

Нет. Миракл Разбойник использует 3 легендарные карты и 0 платных эпиков. Все 3 легендарки обязательны для архетипа: он не обойдется без Маэстро маскарада, Эдвина главаря Братства и Некролорда Дреки. Если хотите поиграть этим архетипом, крафт всей тройки обязателен.

Со спокойной душой можно крафтить Эдвина главаря Братства. Велик шанс, что бафф этой легендарки обратят обратно (уж слишком она сильна), а после вернут полную стоимость карты при распылении.

А Маэстро маскарада и Некролорда Дреку придется крафтить на свой страх и риск. Карты сильные и могут заиграть в будущих колодах Разбойника, но класс нестабильный и не всегда есть в мете, а если и есть, то не всегда может использовать эти карты. Может быть, разработчики вновь понерфят Гнолла Дикой Лапы, так что автоматически слабее станет и Маэстро маскарада, но чародейную пыль за нее никто не компенсирует.

В гайде не будет максимально бюджетной колоды, потому что она ничем не отличается от оптимальной версии, представленной в самом начале гайда.

[к оглавлению](#)

Несмотря на сложный геймплей, муллиган Миракл Разбойника простой и однообразный. Целый

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 104

ряд ключевых карт можно оставить на муллигане при встрече с любым противником — не важно, какими классом или колодой он играет.

Далее мы обсудим общие принципы муллигана Миракл Роги.

Скрывающий покров — лучшая карта на муллигане. Оставляйте всегда и в любом количестве. Если ее нет в руке, можно даже достаточно агрессивно сбрасывать другие карты в надежде найти эту.

Черноводная абордажная сабля — еще одна топовая карта со старта в любой ситуации. Можно оставить и две копии.

Гнолл Дикой Лапы — в идеале найти Гнолла Дикой Лапы со Скрывающего покрова, но и оставить в руке это существо можно. Вторую копию оставляйте только с Монеткой и с хорошей рукой.

Эдвин главарь Братства — слишком сильная легендарка, чтобы отказываться от нее в любом матч-апе. Оставляйте всегда.

Кладбище Грехопада — важная карта со старта, которую всегда держат в руке. Вторую копию чаще всего сбрасывают даже при наличии Монетки.

Вымогательство ШРУ — не такая сильная карта со старта, как Черноводная абордажная сабля, но все же неплохая. Оставлять ее или нет — зависит от стиля игрока: предпочитает ли он синицу в руках или хочет поискать журавля в небе.

Некролорд Дрека — оставляют только при встрече с Магами и Друидами, потому что в этих матч-апах Разбойник делает большую ставку на оружие. В поединке с Друидом Дрека нужна только с хорошей рукой, а с Магом ее оставляют всегда.

Подготовка — оставляют только с очень хорошей рукой, где уже есть способы добора и даже части миракл комбинаций. Обычно в темповых матч-апах.

Шаг сквозь тень — оставляют только с очень хорошей рукой, где уже есть или Эдвин главарь Братства, или способы добора, или даже миракл комбинации.

Далее о том, что Миракл Разбойник ищет при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

Воин: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

Паладин: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

Охотник: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Вымогательство ШРУ, Забуренный костяной шип.

Друид: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 104

Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ. С хорошей рукой — Некролорд Дрека.

Разбойник: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ. С хорошей рукой — Подготовка, Шаг сквозь тень.

Шаман: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

Маг: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ, Некролорд Дрека. С хорошей рукой — Шаг сквозь тень.

Жрец: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ.

Чернокнижник: Скрывающий покров, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Эдвин главарь Братства, Кладбище Грехопада, Вымогательство ШРУ. С хорошей рукой — Подготовка.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Миракл Разбойник — необычная комбо колода, которая полагается на миракл синергии. Миракл ходы позволяют Разбойнику наносить массу урона противнику, генерировать огромные характеристики и перебирать колоду.

Но перед подробным разбором миракл комбинаций, давайте разберемся с составом колоды. Как и многие Разбойники, этот использует связку Маэстро маскарада и Гнолл Дикой Лапы. Другие синергии воровства колоде вовсе не нужны (Зуб Нефариана не в счет, это в первую очередь источник урона), Гноллов Дикой Лапы и так получается удешевить до 0-1 маны в любой партии. Гноллы в этой колоде — не только способы борьбы за стол, но и отличные карты для миракл синергий; их можно сыграть бесплатно, их можно вернуть в руку Шагом сквозь тень и использовать еще раз.

Разбойник начинает поединок любым из 9 оставшихся классов. И каждая взятая карта после муллигана Разбойника удешевит Гноллов Дикой Лапы на 1 маны. Вымогательство ШРУ и Черноводная абордажная сабля помогают удешевить Гноллов быстрее, а еще их обмен не превращает вашего героя в Разбойника, что важно. Чаще всего Миракл Рога становится самим собой после розыгрыша Скрывающего покровца на 2-3 маны, а до этого момента обменивает карты или использует силу героя.

Поскольку первые ходы Разбойника достаточно пассивные, ему нужно перевернуть игровую ситуацию, если стол уже занят оппонентом. Обычно это очень просто сделать на 3-4 ходы с помощью Гноллов Дикой Лапы, Удара в спину, комбинаций с Подготовкой и с Зазубренным костяным шипом. Важно, чтобы все эти темповые перевороты Разбойник делал одновременно с миракл комбинациями, а не просто так.

Миракл комбинации вращаются вокруг трех карт. Кладбище Грехопада и Некролорд Дрека — способы сгенерировать большие характеристики или огромное оружие. Они требуют розыгрыша большого количества карт за ход, в чем помогут Гнолл Дикой Лапы, бесплатные заклинания, Подготовка, Зазубренный костяной шип и другие карты. Кладбище Грехопада и Некролорд

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 104

Дрека — ключевые источники урона и способы победы в колоде, но не единственные.

Важную роль играет и Эдвин главарь Братства. Вся колода построена вокруг этой легендарки. Во многих ситуациях, даже сыграв Эдвина главаря Братства на 4-5 ходах, вы достанете из колоды очень много карт, раскачаете легендарке огромные статы и перевернете игровую ситуацию на столе. В этом помогут бесплатные карты, Подготовка, Шаг сквозь тень, бесплатные Гноллы Дикой Лапы и т.д.

Мы обсудим миракл комбинации и синергии в деталях далее, а сейчас закончим разбор основных элементов колоды.

У Миракл Разбойника много наносящих урон заклинаний — Злобный удар, Зуб Нефариана, Коварный удар, а порой и Вымогательство ШРУ. Все эти заклинания могут атаковать по герою противника в дополнение к огромному оружию с Некролорда Дреки и огромных существ с Кладбище Грехопада. Чаще всего взрывной урон нужен для завершения партии, хотя его используют и для контроля стола, и просто для раскачки миракл синергий.

В результате мы получаем многофункциональную и сильную колоду. Миракл Разбойник может давить и огромными статами, и взрывным уроном, его очень сложно победить с помощью агрессии и раннего контроля стола, а свои ключевые комбинации Валира реализует очень рано — часто на 3-6 ходы. В эти ходы Разбойник максимально силен и способен делать то, на что не способна ни одна другая колода в мете. Но распорядиться всеми этими возможностями очень сложно — колода зависима от уровня исполнения. Вы должны не только освоить миракл ходы и исполнять их идеально каждый раз, но и понимать возможности противника — стоит ли давить его существами или оружием, как он может ответить на те или иные карты, есть ли у него исцеление. Разбойник должен уметь готовить летальный урон в течение нескольких ходов, он должен следить за колодой и оставшимися там картами, читать руку противника, планировать на 1-2 хода вперед и адаптировать свои способы победы под меняющиеся обстоятельства. Почти все карты в колоде выполняют несколько функций, так что использовать их нужно по-разному в конкретных ситуациях. Шаг сквозь тень, Подготовка — особенно сложные карты для розыгрыша, хотя есть и много других не всегда очевидных существ и заклинаний.

[к оглавлению](#)

Миракл комбинации

Как мы уже говорили раньше, можно выделить 3 миракл комбинации — чаще всего Разбойник реализует их все в каждой партии, хотя порой можно победить и парой миракл связок, а реже и одной.

Миракл комбинации вращаются вокруг трех ключевых карт, но не менее важны все бесплатные и недорогие карты, которые активируют Кладбище Грехопада, Некролорда Дреку и Эдвина главаря Братства. Со старта партии нужно бережно относиться ко всем дешевым картам и стараться не играть их до первых миракл ходов.

- Комбинации с Кладбищем Грехопада

Кладбище Грехопада — самая простая и понятная карта, с которой можно реализовывать миракл комбинации. Суть проста — сыграть как можно больше карт за ход, а после использовать местность. При этом местность можно поставить и в самом конце хода и тут же активировать, а можно держать ее на столе любое время до момента, когда вы решите

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 104

провернуть миракл ход.

Местность нельзя убрать со стола с помощью атак или массовых зачисток. После первого использования пойдет перезарядка в один ход. Вы можете поставить две местности и активировать их в один ход или одну за другой в течение двух ходов.

Кладбище Грехопада призывает Призрака в маскировке и с белыми характеристиками. Значит, Удушающая звезда уберет только маскировку с существа, но все статьи останутся.

При использовании Кладбища Грехопада важно понимать, чего вы пытаетесь добиться с этой картой. Да, можно сделать призрака с 10/10 или даже 15/15 характеристиками, который закончит партию за 1-2 хода. Но такие большие статьи не всегда обязательны — у Разбойника много других источников урона и даже еще одна крупная угроза (Эдвин главарь Братства). Особенно в темповых матч-апах не нужно жадничать и ждать с активацией Кладбища Грехопада, чтобы призвать огромное существо. Порой достаточно угрозы с 3/3 или 4/4 статями, чтобы перехватить инициативу на столе и начать давление.

В медленных поединках часто нужно делать больших призраков, а в идеале комбинировать розыгрыш Кладбища Грехопада с Некролордом Дрекой или со второй копией Кладбища Грехопада.

Стоит отметить, что существо в маскировке и с огромными характеристиками в разной степени полезно в разных матч-апах. Многие оппоненты ничего не смогут поделаться с такой угрозой, но Шаман все еще опасен Стражем Снегопада, а Скелет Маг — Шквалом, Снежной бурей и Варден Луч Рассвета. Поэтому в этих матч-апах сильнее Некролорд Дрека, хотя и с Кладбищем Грехопада давить тоже нужно, вынуждая оппонента отбиваться и от стола, и от оружия, и от взрывного урона.

- Комбинации с Некролордом Дрекой

Некролорда Дреку сложнее сыграть: карта дорогая, ее нельзя удешевить или использовать за 1-2 хода до миракл комбинации, как Кладбище Грехопада. Но при этом Некролорд Дрека и сильнее в большинстве ситуаций. В мете пока что нет ремувалов оружия, так что только провокации могут остановить огромное оружие Некролорда Дреки.

Если Некролорд Дрека есть в руке в начале партии, старайтесь реализовать ее быстрее, комбинируйте Гноллов Дикой Лапы и другие бесплатные карты, чтобы уже на 3-4 ходах получить мощное оружие с 7+ к атаке. Этого уже практически хватит для летального урона.

Некролорда Дреку можно играть и позднее: на 5-6 ходах. Миракл комбинации тут провернуть уже проще, как и комбинировать их с разыгранным заранее Кладбищем Грехопада или Эдвином главарем Братства.

С получением мощного оружия главной заботой Разбойника станет отсутствие провокаций на половине противника. Чистить их помогают существа, которых все еще нужно активно генерировать, а также наносящие урон заклинания. Провокаций в мете немного, но их может стать больше в ближайшем будущем из-за популярности Миракл Разбойника.

Вы можете сыграть Некролорда Дреку несколько раз за бой, вернув ее в руку Шагом сквозь тень. Чаще всего заклинание играют до Дреки, чтобы разбаффать оружие, но можно сыграть легендарку за ход до настоящего миракл хода, чтобы он стал сильнее. В этом случае используйте на Некролорда Дреку Шаг сквозь тень и готовьте основные ресурсы на следующий

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 104

ход.

Не обязательно раскачивать оружие до 10+ к атаке — порой хватит и куда более скромных цифр, потому что вы будете наносить урон и со стола, и заклинаниями. Даже в медленных матч-апах не нужно сильно жадничать — с плохим заходом и 5/3 оружие уже доставит массу проблем оппоненту. И тем более в темповых поединках Разбойник не должен ждать идеального миракл хода с полной рукой бесплатных карт.

- Комбинации с Эдвином главарем Братства

Эдвин главарь Братства — карта с совсем другой механикой, которая использует ресурсы не в руке, а в колоде. Обычно его играют уже после первого миракл хода, чтобы восполнить ресурсы в руке. Другой вариант — сыграть его в миракл ход под Кладбище Грехопада и реже под Некролорда Дреку, чтобы найти много бесплатных карт с боевого клича Эдвина.

Эдвина главаря Братства редко играют на третий ход, потому что какой-то маны взятые карты часто будут стоить. В идеале до его розыгрыша достать из колоды всех существ с помощью Скрывающих покровов. Иначе эти существа могут остановить цепочку взятых карт.

Будет здорово, если в руке перед розыгрышем Эдвина главаря Братства будет Подготовка — с парой этих заклинаний можно играть Эдвина главаря Братства и на 3 ход.

Эдвин главарь Братства станет не только сильнейшим источником перебора колоды, но и большой угрозой, если повезет с добором и розыгрышем. Но его характеристики может убрать Удушающая звезда.

- Эдвин главарь Братства отлично работает с Шагом сквозь тень. Механика тут не всегда очевидная. Забрав в руку легендарку, вы уберете все полученные баффы, но сможете дальше бафать Эдвина в руке в течение этого хода, разыгрывая топдектнутые с боевого клича карты. Эти бонусные характеристики останутся с Эдвином главарем Братства и на следующие ходы, и после выхода на стол.

Шаг сквозь тень выгодно играть на Эдвина ван Клифа, потому что с двумя боевыми кличами вы почти наверняка переберете всю или большую часть колоды, то есть найдете все синергии для миракл комбинаций и взрывной урон для финиша партии. Часто можно тут же играть возвращенного в руку Эдвина главаря Братства, чтобы добрать еще одну карту с боевого клича и продолжить цепочку карт из колоды.

В идеале в конце миракл хода с Эдвином главарем Братства активировать Кладбище Грехопада. Реже получается играть и Некролорда Дреку.

к оглавлению

Как играть ключевые карт

Выше мы обсудили три ключевые миракл карты в колоде — Кладбище Грехопада, Некролорда Дреку и Эдвина главаря Братства. Далее подробнее поговорим о других существах и заклинаниях в деке, которые и станут двигателем миракл ходов.

- Гнолл Дикой Лапы — многофункциональная угроза. Это не только способ отбиться от ранних существ противника, но и способ разогнать миракл карты — Кладбище Грехопада, Некролорда Дреку и Эдвина главаря Братства. Старайтесь играть этих существ за 0 маны, если в руке

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 104

уже есть миракл комбинации. Обычно это можно сделать на 3-4 ход.

Но не играйте Гноллов Дикой Лапы тут же, даже если они бесплатны. Порой стоит ждать ключевого хода с миракл комбой, а до этого держать бесплатных существ в руке так же, как и другие бесплатные карты.

Гноллов Дикой Лапы нужно сыграть только на следующий ход вместе с Шагом сквозь тень и другими бесплатными спеллами, чтобы выставить Некролорда Дреку и получить мощное оружие.

Аналогичная ситуация: с розыгрышем Гнолла Дикой Лапы нужно ждать до следующего хода.

Шаг сквозь тень — вернуть в руку можно любое существо в колоде. Даже Маэстро маскарада может стать целью заклинания (хотя и самой плохой), если нужно повернуть миракл комбинацию, а другой цели для Шага сквозь тень нет. Проще всего возвращать в руку Гноллов Дикой Лапы, но целью часто становится Эдвин главарь Братства и реже Некролорд Дрека.

Подготовка — старайтесь играть заклинание только в миракл ходы — под Кладбище Грехопада, Некролорда Дреку или Эдвина главаря Братства, чтобы после активировать дорогостоящее заклинание. Одно из лучших заклинаний для удешевления — Зазубренный костяной шип, хотя выгодно делать дешевле любое заклинание за 1-3 маны. В крайнем случае Подготовку можно играть просто так или с бесплатными заклинаниями после — просто для того, чтобы баффнуть миракл комбинации.

Вымогательство ШРУ и Черноводная абордажная сабля — чаще всего эту пару обменивают — особенно в начале партии, чтобы удешевить Гнолла Дикой Лапы. Позднее для Вымогательства ШРУ могут найтись хорошие цели, а оружие так и продолжают обменивать. Исключение — агрессивные матч-апы, где порой нужно нанести 2 урона для зачистки стола.

Врата теней — не обращайтесь внимание на свойство насыщения у этой карты. В большинстве ситуаций активировать насыщение вы не сможете (слишком мало существ и размениваются они редко), да и это особо и не нужно. Врата теней хороши и в обычной форме. Конечно, если ситуация подходящая, лучше сначала разменяться (по необходимости), а потом играть уже пробаффанные Врата теней.

Рыбалка — всегда играют только с серией приемов. Разбойник часто находит что-то полезное на дне колоды: редко три карты будут такими уж бесполезными. Не забывайте, какие карты лежат на дне колоды и играйте от того, что они не зайдут в руку в ближайшее время, если вы не сыграете вторую копию Рыбалки.

Зуб Нефариана — в большинстве ситуаций это просто источник 3 единиц урона — и чаще всего по герою противника. Раскопка карты другого класса редко даст что-то полезное, хотя по возможности можно отдать Зуб Нефариана и для размена с Почетной победой.

Зазубренный костяной шип — не путайте эффект с Зубом Нефариана: можно убить цель даже с 1-2 здоровья и все равно удешевить следующую карту. К тому же дешевле станут и существа, и области. Это сильное заклинание для миракл ходов, особенно если играть его с Подготовки. После можно использовать любую карту в колоде бесплатно или по очень низкой цене.

Скрывающий покров — в идеале это должна быть первая карта, которую разыграет Разбойник, чтобы выйти из формы другого героя. Так вы точно удешевите Гноллов Дикой Лапы до 0 маны и сможете использовать их для миракл комбинаций или для борьбы за стол.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 104

к оглавлению

Миракл Разбойник

В зеркальном матч-апе давить можно как большими характеристиками на столе, так и оружием. Характеристиками побеждают чаще, потому что их быстрее сгенерировать, хотя порой оппонент может и отбиться натисками и наносящими урон заклинаниями.

Важно раньше противника реализовать миракл ход или сделать его очень сильным, чтобы оппонент не смог отбиться и вы нанесли летальный урон в течение 2-3 ходов. У оппонента нет исцеления или провокаций, так что готовить летальный урон достаточно просто.

Если у вас не получилось первым повернуть миракл ход и в руке нет способа сделать особенно сильную комбинацию, рассчитывайте на плохой заход карт противника и отбивайтесь от того, что он поставил. Это проигрышный подход, но иногда единственно возможный.

Старайтесь не оставлять на столе целей с полным запасом здоровья, если это возможно. Так вы помешаете оппоненту реализовать Удар в спину и Вымогательство ШРУ.

Скелет Маг

Некролорд Дрека станет главным источником урона в этом поединке. Старайтесь потратить основные ресурсы в руке на раскачку этой карты, а не на Кладбище Грехопада. Хотя большие угрозы в маскировке тоже будут полезны и займут Мага в то время, пока вы атакуете его оружием. Добить оппонента можно взрывным уроном, хотя порой Миракл Разбойник все же рассчитывает и на какой-то урон со стола — массовых заморозок Магу не всегда хватает, да и заходят они Магу не всегда.

Опасными станут 1/1 элемы Мага, которых призывает Подземельщица-ледомант. Старайтесь убрать их заклинаниями или мелкими источниками урона, чтобы защитить вашего героя и крупные угрозы от заморозки.

У Мага много оборонительных средств: Усиленный снежный шквал может заморозить вашего героя, а Прочное алиби защитит Джайну ото всех источников урона. Хорошо то, что Маг обычно только оттягивает неизбежное, поскольку его способы победы достаточно медленные.

Рамп Друид

В этом матч-апе тоже можно давить как со стола, так и оружием. Огромные угрозы почти всегда смогут атаковать один раз, но после Друид сможет зачистить их Чешуей Ониксии или Ненасытным пожирателем. Поэтому, если не получилось сгенерировать большие карты рано, тратьте дешевые карты для раскачки Некролорда Дреки, а не существ.

С 8+ маны Друида позаботьтесь о правильном позиционировании, чтобы обыграть Ненасытного пожирателя. В идеале держать в центре стола Кладбище Грехопада, а угрозы в маскировке между местностью. Кладбище Грехопада всегда призывает Призрака справа от себя.

Многие Рамп Друиды играют Удушающую звезду: она уберет маскировку с Призраков и все характеристики Эдвина главаря Братства.

Токен Друид

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 104

Классический агрессивный матч-ап, в котором Разбойник не должен играть слишком жадно. Рано играйте зачистки стола, если видите Трогга Железного рудника, Крестьянина и другие опасные ранние дропы. В этом матч-апе Валира чаще всего перехватывает инициативу с Гноллами Дикой Лапы, а уже после укрепляет преимущество с помощью Кладбища Грехопада, Эдвина главаря Братства и реже Некролорда Дреки — их не нужно играть так же выгодно и жадно, как в медленных матч-апах. Миракл ходы должны быть скромнее и делать главное: не давать Друиду зацепиться за стол.

Если всё это получится повернуть, Друид быстро останется без карт в руке и будет вынужден сдаться.

Биг Спелл Маг

Старайтесь моментально отвечать на Дальнюю заставу, даже если для этого придется раньше времени выйти из формы другого класса. Этот второй дроп слишком неприятен для Разбойника и замедлит его куда больше, чем неудешевленные до 0 маны Гноллы Дикой Лапы.

У Биг Спелл Мага куда меньше замораживающих эффектов, чем у Скелет Мага. Так что в этом матч-апе можно победить и Кладбищами Грехопада, и даже Эдвином главарем Братства. Хотя все еще стоит ожидать Святилище Ночных Плащей и Удушающую звезду.

Постарайтесь избавиться от заклинаний за 0 маны к моменту, как Маг сможет сыграть Чародейку-варвара. Порой последняя надежда Биг Спелл Мага: сыграть этот шестой дроп и удешевить Руну верховного мага до 0 маны.

Бесолок

В этом матч-апе важно перехватить инициативу в 3-4 ходы с помощью Гноллов Дикой Лапы и наносящих урон заклинаний. Часть можно отдать даже до миракл ходов, потому что куда важнее вернуть контроль над столом. Уже после этого можно думать о миракл комбинациях — важно не играть слишком жадно и генерировать не очень больших существ с Кладбища Грехопада и не очень большое оружие с Некролорда Дреки. Тут хватит и скромных статов, лишь бы у Разбойника не кончились карты и способы зачистки стола. После перехвата стола старайтесь действовать агрессивно и контратакуйте — вынуждайте Бесолока отбиваться. Даже если он закроется провокациями, добить его можно взрывным уроном.

Жрецы

Квест Жрец — очень сложный и почти безнадежный противник — единственный среди популярных архетипов. В этом матч-апе делайте ставку на огромное оружие с Некролорда Дреки.

Призвать крупные угрозы тоже можно, но вряд ли Жрец оставит их — у него есть зачистки даже через маскировку. Зато ремувалов оружия Квест Жрецы не играют, чем вы можете активно пользоваться.

Нага Жрец куда проще — матч-ап с небольшим перевесом в сторону Миракл Роги. Тут важно действовать быстрее противника: от ранних дропов защитят Гноллы Дикой Лапы и какие-то наносящие урон заклинания в поддержку, а после нужно повернуть миракл ходы и быстро готовить летальный урон. Лучше не делать ставку на статы Эдвина главаря Братства, потому что его можно ослабить с помощью Осколка наару.

В этом матч-апе важно не поймать контрлетал: если существа Жреца могут атаковать, он может разбаффать им огромные статы и после отдать Благословение. Порой от такой

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 104

возможности получается играть с помощью зачисток, а порой нужно просто надеяться на то, что у оппонента нет всех необходимых карт.

Контроль Шаман

Кладбище Грехопада и Эдвин глава Братства опасны в матч-апе вплоть до 6 хода Шамана, в который он может сыграть Стража Снегопада. Хотя это уже не такая опасная угроза — куда хуже Ненасытный пожиратель (играйте от него так же по позиционированию, как и в матч-апе с Рамп Друидом).

После 6+ ходов лучше делать ставку на огромное оружие Некролорда Дреки и взрывной урон — исцеления у противника мало, так что его вполне можно задавить уроном.

Охотники

Квест Охотник — неприятен в первую очередь из-за Морозной ловушки и Ледяной ловушки, которые защитят оппонента от ваших крупных угроз и ослабят миракл комбинации. Надежнее станет Некролорд Дрека, хотя ее нужно очень рано и выгодно реализовать, чтобы залеталить противника быстро. Действуйте агрессивно и давите всеми способами в надежде, что у Охотника не будет идеальных ответов на ваши карты. Если они будут, победить в матч-апе очень сложно.

Фейс Хант — простой по геймплею поединок, где не нужно жадничать с розыгрышем миракл комбинаций — как и в матч-апе с Бесолоком. Начинайте борьбу за стол со 2-3 ходов, переходите в контрнаступление после захвата игрового поля и вынуждайте оппонента обороняться. Тогда ему придется тратить взрывной урон для зачистки стола, что почти всегда залог победы для вас.

Биг Бист Охотник неприятен из-за Горного медведя, которого трудно пройти без Удушающей звезды, Творца теней Скаббса или большого количества существ. Если эта провокация не зайдет или вы легко ответите на нее за 1 ход, проблем в поединке возникнуть не должно.

Охотник на демонов

Очень простой матч-ап, в котором можно спокойно атаковать любой из трех миракл комбинаций. Исцеления у противника не бывает, чистить стол ему трудно, разве что провокации могут помешать атаковать оружием и крупными угрозами — приберегите наносящие урон заклинания для борьбы с ними.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

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

ID: 2249

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zamok-nafriay-skelet-mage>

Дата: 22.08.2022

Тип: Гайды

Категория: Замок Нафрия

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 104

Описание

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

Кратко

Подробно изучаем Скелет Кел'Тузад Мага в большом гайде по архетипу. Узнайте, как правильно играть второй по популярности колодой меты.

Текст

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

Скелет Маг — вторая по популярности колода ладдера на большинстве рангов. Скелет Магом часто берут топы Легенды, он появляется на турнирах и зарекомендовал себя на всех рангах ладдера. При этом колода достаточно сложная в исполнении и требует опыта, а еще приличной коллекции карт, если вы хотите собрать оптимальную версию. Но Скелет Мага можно сделать и значительно дешевле, избавившись от опциональных легендарок и эпиков.

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

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

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

Содержание гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Ключевые комбинации и карты
- Полезные советы
- Матч-апы

Скелет Маги разделились на два лагеря. Первая группа сборок — классические. Вторая использует Принца Ренатала и 40 карт. Оба подхода имеют право на существование и

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 104

показывают хорошие цифры винрейта. Но сборки с Принцем Ренаталом сильнее в текущей мете. Если вы можете собрать их, рекомендуем делать это. И только если карт в коллекции не хватает, выбирайте колоды без Ренатала.

Ренатал Скелет Маг с Сиром Денатрием

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

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

Сборки без Принца Ренатала и Сиры Денатрия всё ещё эффективны и конкурентоспособны. В сравнении с прошлым патчем они стали чуть жаднее: пропали заклинания Огня, появились Прочное алиби и Морозное касание — пара спеллов отлично работает с Подземельщицей-ледомантом.

Ренатал Скелет Маг с Сиром Денатрием от NailsOU

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

[к оглавлению](#)

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

Скопировать код основы колоды:

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

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

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 104

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

к оглавлению

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

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

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

Варден Луч Рассвета — очень сильная легендарка в нынешней мете, но в теории Маг может обойтись без нее. Не стоит заменять Снежной бурей: лучше возьмите одну из опциональных

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 104

карт, отмеченных выше. Не обязательно брать карту той же цены. Варианты: Безумный герцог Теотар, Мастер клинка Окани, Изголодавшийся шут, Озябшая чародейка, Бранн Бронзобород.

Командир Сивара — легко заменимая легендарка, вместо которой стоит взять дополнительный источник добора или ресурсов: Руническую сферу, Изголодавшегося шута и т.д.

Магистр Варден — обязательная легендарка для архетипа, без нее ничего работать не будет.

Мордреш Огненный Глаз — обязательная легендарка для архетипа, без нее ничего работать не будет.

КелТузад Неизбежный — можно обойтись без этого восьмого дропа. Вместо КелТузада можно взять связку Сир Денатрий + Бранн Бронзобород + Кельтас Греховный Скиталец, а можно обратиться просто к Безумному герцогу Теотару.

Другие легендарки — могут быть важными для Ренатал колод, но без них может обойтись классический Скелет Маг с 30 картами, которого и стоит собирать, если у вас нет всех карт в коллекции.

Максимально бюджетный Скелет Маг

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

Архетип обойдется без Командира Сивары и Лоцмана сэра Финли. Сложнее будет без Вардена Луч Рассвета — это сильная легендарка, особенно в нынешней мете. Колоду можно дополнить Безумным герцогом Теотаром, если он есть в вашей коллекции. Его мы рекомендуем скрафтить — лега подойдет и для целого ряда других колод.

[к оглавлению](#)

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

Сначала мы обсудим общие правила муллигана.

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

Святылище Ночных Плащей — еще одна отличная карта для старта в любом матч-апе. Вторую копию оставляйте только с Монеткой и против темповых оппонентов.

Подземельщица-ледомант — оставляют всегда. С Монеткой можно и в двух экземплярах.

Озябшая чародейка — хороший первый дроп, который стоит сбрасывать только в самых медленных поединках. Вторая копия нужна только в темповых матч-апах с Монеткой и хорошим заклинанием в руке.

Нераскрытое дело — хорошее заклинание в большинстве ситуаций, которое можно оставить в одном экземпляре, а с Монеткой и в двух.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 104

Усиленный снежный шквал — оставляют в одном экземпляре при встрече с темповыми оппонентами

Магистр Варден — оставляют только при встрече с контроль оппонентами или с очень хорошей рукой в любых поединках.

Командир Сивара — изредка оставляют в медленных матч-апах — обычно с хорошей рукой

Варден Луч Рассвета — можно оставить с хорошей рукой при встрече с оппонентами, которые играют от стола.

Дитя смерти — оставляют против классов, которые к 5-6 ходам могут заполнить стол мелкими угрозами с 1-2 здоровья

Неосторожный ученик — оставляют только с Диким огнем при встрече с ДХ и Чернокнижником

Интеллект чародея — всегда оставляют с хорошей рукой или в медленных поединках

- Глубоководная пробудительница — чаще всего оставляют в темповых матч-апах, где важно получить много брони.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 104

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

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

[к оглавлению](#)

Как работает колода

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

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

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

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

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

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

Скелет Мага не назвать самой сложной колодой по своим механикам и геймплею. Но это в любом случае контроль колода. Ими часто играть сложнее, чем агрессивными. Тут нет кривой маны, четкого плана действий и очевидного способа победы. Вы можете переиграть оппонента просто со стола и задавить существами, можете истощить ресурсы в его руке, можете

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 104

держат замороженным стол противника, пока атакуете его силой героя и взрывным уроном, а можете полагаться на сложные лейтгейм комбинации с Сиром Денатрием, Бранном Бронзобородом и Кельтасом Греховным Скитальцем.

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

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

к оглавлению

Как играть ключевые карты и комбинации

- Лоцман сэра Финли

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

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

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

- Святилище Ночных Плащей

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

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 104

существ.

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

- Варден Луч Рассвета

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

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

- Командир Сивара

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

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

- Неосторожный ученик

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

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

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 104

- Магистр Варден

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

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

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

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

- Мордреш Огненный Глаз

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

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

Хорошо работает с Бранном Бронзобородом, хотя сыграть их вместе сложно: нужны или Монетка, или Кельтас Греховный Скиталец.

- КелТузад Неизбежный

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

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

Сир Денатрий

Сир Денатрий — сильная легендарная карта с боевым кличем, который часто заканчивает

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 104

партии. Маг не всегда так хорош в заспаме стола мелкими угрозами, как Друид или Шаман, хотя и он может раскатать Сира Денатрия с помощью Взрывоопасных скелетов до больших значений. Но в большинстве случаев только боевой клич Сира Денатрия победу не принесет: нужно или комбинировать его с Бранном Бронзобородом и Кельтасом Греховным Скитальцем, или наносить урон по противнику другими источниками — силой героя, другими тяжелыми легендарками и просто существами.

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

Бранн Бронзобород

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

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

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

Прочное алиби

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

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

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

Руна верховного мага

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

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 104

даже контрлеталом оппонента, если повезет на Огненные шары и Огненные глыбы.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Взрывоопасных скелетов призывают 4 карты в колоде Мага, а эффекты заклинаний может повторить и Магистр Варден. Вы будете часто атаковать Взрывоопасными скелетами, а значит и решать маленькие задачки по тому, как правильно размениваться этими существами с учетом их предсмертных хрипов. Часто Маг старается оставить столу 1-2 здоровья, чтобы призвать больше Взрывоопасных скелетов с помощью Дитя смерти. Предсмертные хрипы уже призванных Взрывоопасных скелетов могут как помочь в этом, так и помешать. Но, разумеется, 2/2 существами нужно всегда атаковать до того, как вы используете массовую зачистку.

Безумный герцог Теотар и Мутанус Пожиратель — очень популярные карты в текущей мете. Если вы встретились с медленным противником, играйте от этих легендарок и не держите в руке ключевые карты слишком долго. Старайтесь как можно быстрее отдать Магистра Вардена, Мордреша Огненный Глаз и КелТузада Неизбежного.

Не спешите играть силу героя после розыгрыша Усиленного снежного шквала. Замораживающий эффект крайне важен в нынешней мете, так что целью нужно выбрать какое-то весомое существо противника. Если вы планируете играть силу героя каждый ход в ближайшее время, лучше придержать Усиленный снежный шквал в руке и не тратить его заморозку на слабые цели или героя противника.

Шквал — заклинание с 3 ступенями. Оно улучшается, когда вы достигаете 5 и 10 маны естественным образом. Розыгрыш Монетки на 4 или 9 маны не улучшит Шквал.

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

Все заклинания мага

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

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

[к оглавлению](#)

Рамп Друид

Матч-ап против Сира Денатрия, где Магу нужно действовать достаточно агрессивно и быстро, если он хочет победить. Против ОТК комбинации вы не устоите, так что время играет не в

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 104

вашу пользу. Давите на Друида со стола и взрывным уроном. От существ он часто сможет достаточно легко избавиться, зато исцеления у оппонента немного. Своевременный заход тяжелых карт, грамотная реализация замораживающих эффектов и Взрывоопасных скелетов принесут победу в поединке.

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

Токен Бист Друид

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

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

- Скелет Маг

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

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

Миракл Разбойник

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

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

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 104

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

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

- Бесолок

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

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

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

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

- Контроль Шаман

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

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

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

- Охотники

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 104

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

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

Жрецы

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

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

До скорых встреч!

[к оглавлению](#)

Денатрий Шаман — лучшая контроль дека Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

ID: 2250

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zamok-nafriay-shaman-control>

Дата: 07.08.2022

Тип: Гайды

Категория: Замок Нафрия

Описание

Денатрий Шаман — лучшая контроль дека Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Контроль Денатрий Шамана — одну из самых сильных, ярких и интересных колод в Убийстве в замке Нафрия.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 104

Текст

Герой гайда — Контроль Денатрий Шаман в ранней мете Убийства в замке Нафрия. Это новый архетип, который появился только в этом дополнении и еще не успел раскрыть весь свой потенциал.

Контроль Шаман показывает лучший винрейт среди всех контроль колод в мете, уверенно обгоняя Рамп Друида и Скелетон Мага. Шаман в числе лидеров по винрейту не только среди контроль дек, но и среди всех архетипов в ладдере.

При этом Контроль Шаман — недооцененная колода. На высоких рангах она только пятая по популярности, несмотря на топовый процент побед и отличное распределение матч-апов. Шаман переигрывает Бесолока, Скелетон Мага и Рамп Друида — тройку самых популярных представителей ладдера. Единственный сложный матч-ап Шамана — Фейс Хант, но и это противостояние можно сделать плюсовым, использовав сборку с Принцем Ренаталом. В результате мы получаем чуть ли не идеальную колоду для ладдера, которая может победить всех и подстроиться под любые условия меты.

Не так популярен Контроль Шаман только потому, что колода достаточно дорогая и не всегда очевидная по геймплею. Но это поправимо: сборку можно существенно удешевить, а в основах и тонкостях геймплея вам поможет разобраться этот гайд. Как и всегда, мы разберем лучшие колоды Контроль Шамана и способы собрать собственные деки с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим вопросы муллигана и стратегии игры, а также самые популярные матч-апы ранней меты Убийства в замке Нафрия.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- 4 способа победы
- Полезные советы
- Матч-апы

Есть несколько разных сборок Контроль Денатрий Шамана: классические, с Принцем Ренаталом и с синергиями эволюции. Все они показывают разные результаты в конкретных матч-апах.

Наверняка в будущем колоды Контроль Шаманов будут меняться — это еще неокончательные и неоптимизированные версии.

Контроль Денатрий Шаман от Xerpho

- Самая простая и популярная версия Контроль Шамана без каких-то специфических карт. Только ключевые способы победы, мурлоки, зачистки стола и просто сильные карты класса.

Если хотите добавить какие-то другие карты в эту колоду, избегайте в первую очередь от Школьного учителя, Пещеры Дикой Лапы и Телана Фордринга. При желании можно отказаться

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 104

и от Веления Нептулона.

Такая колода показывает сбалансированный разброс матч-апов: она неплохо справляется со всеми представителями нынешней меты без перекосов в ту или иную сторону.

Ренатал Контроль Шаман от Nabugabu

Версия с Ренаталом и 40 картами не такая популярная, хотя самая результативная по статистике. Во многом потому, что лучше справляется с Курслоками и Фейс Хантами. Эта колода Контроль Шамана станет оптимальным вариантом для агрессивной меты, зато при встрече с Друидами и другими Шаманами будет тяжелее — не так просто найти конкретные способы победы, а 10 здоровья в медленных матч-апах не так важны.

Ренатал версия значительно дороже, потому что вынуждена играть с 40 картами и брать не самые оптимальные карты вроде Мурлока Холмса или Ненасытного пожирателя. Зато в колоде есть Изголодавшийся шут, с которым вы сможете активнее перебирать колоду.

Контроль Денатрий Эволв Шаман

- В этой версии с 30 картами появляются синергии эволюции: Гнолл Златоземья, Гадкий уборщик и Лужа жижи. Эта тройка карт работает друг с другом, а еще Гадкую жижу можно играть на другие боевые кличи: Горлока-разорителя, Безумного герцога Теотара и т.д.

Сборка с синергиями эволюции хуже показывает себя в агрессивных матч-апах, зато чуть лучше справляется со Скелетон Магами, Друидами и другими Шаманами.

Антилок Контроль Денатрий Шаман

- Эта колода Контроль Шамана похожа на первую классическую версию, но дополняет сборку Первозданной волной и Древней подземельщицей. Новое заклинание улучшит матч-ап с Бесолоками, а Древняя подземельщица — просто дополнительный источник добора. Вместо нее можно взять Изголодавшегося шута или вторую копию Первозданной волны.

наверх

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все версии архетипа. В основе колоды Контроль Денатрий Шамана 22 карты.

В основу попали все способы победы, синергии заморозок и синергии мурлоков. Тут есть и универсальные Сверкающий ара, Бру'кан мастер стихий и Стая на охоте.

Код основы колоды:

В основу колоды нужно взять еще 8 карт. Близки к попаданию в основу Безумный герцог Теотар, Пещера Дикой Лапы и Веление Нептулона. Эти карты встречаются в большинстве сборок, но пока что всё же мы не уверены, что это оптимальный выбор для любой меты.

Далее о том, какими картами дополняют основу колоды.

Лужа жижи и Гнолл Златоземья — синергии эволюции позволяют Шаману лучше играть от стола. Гнолла Златоземья легко разыграть в большинстве ситуаций, потому что Шаман часто держит много карт в руке. Его можно играть и без Лужи жижи. Да и область полезно применить на

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 104

другие цели: у Шамана достаточно боевых кличей со слабыми стататами. Синергии эволюции улучшают медленные матч-апы, но обычно делают хуже темповые поединки.

Морозный ветер — простая и универсальная карта, но едва ли оптимальная. Чаще всего ее берут в сборки просто потому, что нужно добить последние 1-2 слота какими-то картами, а лучше вариантов нет.

Обморожение — неплохое заклинание, но не такое уж популярное в нынешней мете, потому что самый популярный матч-ап — Бесолок — играет немного целей с 3 здоровья и использует минимум заклинаний. К тому же для Обморожения попросту не хватает места в сборках.

Древняя подземельщица — простой и надежный способ добора одной карты, который порой может достать из колоды и две.

Первозданная волна — заклинание полезно преимущественно в матч-апе с Бесолоком, где оно может чуть ли не самостоятельно принести победу в партии. Заклинание вряд ли будет лежать мертвым грузом и в других поединках, хотя не всегда перевернет игру и принесет победу самостоятельно.

Принц Ренатал — наличие 40 карт в колоде усложнит поиск конкретных способов победы, так что сложнее станут зеркальные матч-апы и матч-апы с Рамп Друидами. Зато Шаман будет лучше играть с Чернокнижниками и Охотниками — двумя агрессивными классами в текущей мете. С Принцем Ренаталом колода станет дороже и требовательнее к хорошей коллекции карт, потому что найти 40 хороших опций не так уж просто.

Безумный герцог Теотар — эту легендарку используют почти все Шаманы, потому что она может разрушить способы победы медленных оппонентов — в первую очередь Друидов, Магов и других Шаманов. Но в быстрых матч-апах Теотар слаб.

Мастер клинка Окани — улучшит поединки с Магами и Друидами, но мало что сделает в темповых матч-апах. Используют редко, потому что Окани чаще всего не хватает места в сборках, да и мета для него не такая хорошая, как в прошлом дополнении.

Пещера Дикой Лапы — универсальная и всегда полезная карта, у которой нет каких-то синергий или сложных комбинаций. Это просто хорошее заклинание для стартовой руки, но в мид и лейтгейме сила Пещеры Дикой Лапы значительно проседает.

Школьный учитель — еще одна универсальная и гибкая карта, ее редко комбинируют с Бранном Бронзобородом и какими-то другими баффами боевых кличей, но часто играют просто в темп. Брать ее или не брать — вопрос свободных слотов в колоде и предпочтений игрока.

Веление Нептулона — хорошая защитная опция, которая есть почти во всех сборках Шамана. Улучшит матч-апы с Локами, но не будет бесполезно лежать и в других поединках.

Изголодавшийся шут — становится популярнее в последние дни, но пока что непонятно, стоит ли брать этот пятый дроп и в каком количестве. Добор для Шамана важен, так что как минимум задуматься об одной копии стоит.

Телан Фордринг — гарантированно доберет из колоды Сира Денатрия, а если он уже в руке, то Мутануса Пожирателя. Обе карты — ультимативные способы победы Контроль Шамана. К тому же в мете мало источников немоты и каких-то способов убрать Телана Фордринга со стола, не активировав его предсмертный хрип. Но есть сборки, которые отказываются от Телена и

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 104

значительно не проседают по силе, так что играть его или нет — выбор каждого. Не берите Телана Фордринга в сборки с синергиями эволюции, потому что с высоким шансом он доберет Гнолла Златоземья, а не Сира Денатрия.

Глотатель Глугг — хорошая защитная карта, которая замедляет оппонента, дает большие статьи и разгоняет карты с насыщением в руке, но легендарка необязательна. Если ее нет в коллекции, ее можно не крафтить.

Менее популярные опциональные карты: Лоцман сэр Финли, Портал: Водоворот, Дальнее зрение, Зола Горгона, Мурлок Холмс, Удушающая звезда, Гадкий уборщик, Жажда крови, Ненасытный пожиратель и т.д.

Контроль Денатрий Шаман — дорогая колода с большим количеством легендарок и эпиков. Какие-то из них обязательны, но есть и такие, которые легко заменить. Далее обсудим все дорогостоящие карты и способы их замены, если это возможно.

- Сир Денатрий — все игроки получают его бесплатно при заходе в Ленту наград, так что крафтить эту легендарку не нужно.
- Брукан мастер стихий — сильная карта, но необязательная — каких-то синергий с нею нет, так что Шаман может обойтись и без карты-героя. Значительно сложнее станет разве что матч-ап с Магом. Прямых замен герою нет, так что берите любую опциональную карту — не обязательно дорогостоящую или со схожими функциями.
- Мутанус Пожиратель — обязательная легендарка, без которой не стоит играть Контроль Шаманом. Замен нет, так что крафтите в любом случае.
- Кель'тас Греховный Скиталец — обязательная карта, которую стоит скрафтить. Без нее вы не сможете проворачивать ОТК комбинации с Сиром Денатрием.
- Школьный учитель — необязательный эпик, от которого можно легко отказаться. Берите вместо любую опциональную карту из списка выше: не обязательно за ту же цену.
- Безумный герцог Теотар — сильная легендарка, но без нее можно обойтись, если в колоде есть Мутанус Пожиратель — он делает почти то же самое. Заменяйте другой опциональной картой на выбор.
- Кок Пирожок — хороший и полезный мурлок, но его можно не крафтить, потому что Шаман легко обойдется без него. Заменить можно Мурлокулой или даже картой без тэга "мурлок".
- Слияние из глубин — обязательный эпик для Шамана только потому, что в колоде должно быть достаточно мурлоков для синергий с Рыбой-клоуном и Горлоком-разорителем. Слияние из глубин универсально, а еще отлично работает как часть ОТК комбинаций и комбинаций с Болнером Ударом Клюва.
- Болнер Удар Клюва — очень сильная легендарка, но при очень большом желании от нее можно отказаться. Но она станет главным приоритетом для крафта: комбинаций с Болнером очень много и все они сильные.
- Пиромант Флургл — сильный мурлок, особенно в мете с Бесолоком, но при желании от него можно отказаться. Берите вместо Флургла Мурлокулу.
- Другие легендарки и эпики — необязательны для Контроль Шамана.

Максимально бюджетная версия

Такая колода всё еще даст хорошее представление о геймплее Контроль Шамана и даже позволит взять Алмаз, а при упорстве забраться и выше в конце сезона. Постарайтесь как можно скорее скрафтить Болнера Удар Клюва — это самая важная дорогая карта из тех, которых не хватает колоде. После создайте Пироманта Флургла, Безумного герцога Теотара, Бру'кана мастера стихий и далее другие дорогие карты.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 104

[наверх](#)

Общие правила муллигана

На стадии муллигана Контроль Денатрий Шаман ищет большое количество карт, хотя предпочтения отличаются в зависимости от оппонента и уже имеющихся карт в руке. Сначала мы поговорим об общих правилах муллигана, а потом разберем, что нужно оставлять при встрече с конкретными классами.

- Пещера Дикой Лапы — оставляйте всегда одну копию. Вторая в руке не нужна. Скидывают только в матч-апе с Чернокнижником.
- Разбиватель наледи — оставляйте всегда. С Монеткой можно оставить и второго.
- Стая на охоте — оставляют в большинстве противостояний в одном экземпляре. Сбросить можно при встрече с Магами и Друидами.
- Рыба-клоун — оставляйте всегда. Вторую копию только с Монеткой.
- Страж Снегопада — оставляйте при встрече с темповыми противниками — в особенности с Чернокнижниками, а также против Шаманов. Вторую копию можно оставить только с Монеткой против Лока.
- Сир Денатрий — всегда оставляйте в медленных поединках, а в быстрых только с хорошей рукой или Монеткой.
- Горлок-разоритель — оставляйте всегда с Рыбой-клоуном, а без нее только в медленных поединках.
- Пиромант Флургл — оставляйте при встрече с Чернокнижником
- Кок Пирожок — оставляйте при встрече с Чернокнижником, Охотником и Охотником на демонов
- Безумный герцог Теотар — оставляйте против Друида
- Мутанус Пожиратель — оставляйте против Друида
- Телан Фордринг — оставляйте при встрече с медленными оппонентами
- Болнер Удар Клюва — оставляйте в самых медленных матч-апах с очень хорошей рукой, то есть с лучшими боевыми кличами для поединка (Сир Денатрий, Мутанус Пожиратель, Безумный герцог Теотар).
- Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Мулиган против каждого класса

Охотник на демонов: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Кок Пирожок, Сир Денатрий, Телан Фордринг, Пиромант Флургл.

Воин: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Страж Снегопада, Сир Денатрий, Кок Пирожок.

Паладин: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Пиромант Флургл, Сир Денатрий, Горлок-разоритель, Телан Фордринг, Страж Снегопада.

Охотник: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Син Денатрий, Кок Пирожок.

Друид: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Рыба-клоун, Горлок-разоритель, Сир Денатрий, Безумный герцог Теотар, Телан Фордринг, Мутанус Пожиратель. С хорошей рукой — Болнер Удар Клюва.

Разбойник: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун. С хорошей

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 104

рукой — Страж Снегопада, Сир Денатрий, Горлок-разоритель.

Шаман: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Сир Денатрий, Телан Фордринг, Горлок-разоритель, Страж Снегопада. С очень хорошей рукой — Болнер Удар Клюва, Кель'тас Греховный Скиталец, Мутанус Пожиратель.

Маг: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Рыба-клоун, Сир Денатрий, Телан Фордринг. С хорошей рукой — Болнер Удар Клюва, Кель'тас Греховный Скиталец, Бранн Бронзобород.

Жрец: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Горлок-разоритель, Первозданная волна. С хорошей рукой — Страж Снегопада, Сир Денатрий, Безумный герцог Теотар.

Чернокнижник: Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Первозданная волна, Страж Снегопада, Пиромант Флургл, Кок Пирожок. С хорошей рукой — Слияние из глубин, Горлок-разоритель.

наверх

Суть архетипа

Контроль Денатрий Шаман — сложная колода, которая умеет делать очень много всего для своих 30 карт. Многофункциональность дают в первую очередь Болнер Удар Клюва, Бранн Бронзобород и Сверкающий ара, которых можно сочетать с целым рядом мощных боевых кличей.

Колода состоит из трех ключевых частей. Далее обсудим каждую из них.

Первая часть — мурлоки. Это достаточно обособленный набор карт, который синергирует преимущественно друг с другом. Мурлоки важны в любой партии, но по разным причинам. В темповых поединках вы сможете чистить стол Пиромантом Флургом и просто ставить очень много мурлоков благодаря Рыбе-клоуну, перехватывая инициативу в контроле стола. В медленных поединках куда важнее то, что Горлок-разоритель достает почти всех мурлоков из колоды, так что Шаман быстро перебирает колоду и быстрее находит нужные карты для победы.

Но то не все функции мурлоков: удешевление от Рыбы-клоуна можно использовать для реализации сильных комбинаций, поскольку бафф от боевого клича не заканчивается к концу хода. Если вы оставите 1-2 копии Слияния из глубин за 0 маны в руке до лейтгейма, то сможете сделать куда сильнее комбинации с Болнером Ударом Клюва и Кель'тасом Греховным Скитальцем. А еще удешевленный Мутанус Пожиратель также позволит быстрее и удобнее комбинировать его мощный боевой клич с другими картами — теми же Болнером Ударом Клюва, Бранном Бронзобородом и Сверкающим ара.

Вторая важная часть колоды — фриз синергии. Массовые и точечные заморозки стола нужны в первую очередь в темповых матч-апах с Бесолоками, хотя они спасут и в поединках помедленнее, если оппонент активно играет от стола.

Самая сильная карта здесь — Страж Снегопада. Если вовремя сыграть этот шестой дроп, вы можете чуть ли не принести себе победу только одной этой картой. Огромные характеристики Стража Снегопада позволяют перейти в контратаку, пока стол противника заморожен. Сильны комбинации двух Стражей Снегопада или Светкающего ара, который повторяет боевой клич этого шестого дропа.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 104

Точечные замораживающие эффекты нужны больше для гибкости и замедления темпа противника. Они позволят затянуть партию до 6 хода или позднее.

Третья часть колоды — лейтгейм способы победы. Самая важная карта здесь, конечно же, Сир Денатрий. Сам по себе он не всегда принесет победу в партии, но его можно достаточно легко комбинировать с другими картами: Кель'тасом Греховным Скитальцем, Болнером Ударом Клюва, Бранном Бронзобородом, а еще повторять его боевые кличи с помощью Сверкающего ара. Не обязательно раскачивать боевой клич Сира Денатрия до огромных характеристик — порой достаточно и 10 урона с клича, чтобы закончить партию. Но тут мало что зависит от вас, только от захода легендарки вовремя.

В нынешней мете можно победить и другими способами. Многие делают Мутанус Пожиратель и Безумный герцог Теотар, если сыграть их вовремя и активировать боевой клич несколько раз. Так вы сможете лишить оппонента его ключевых способов победы, что во многих матч-апах сделать даже проще, чем нанести летал с помощью Сира Денатрия.

В колоде есть и вспомогательные карты, хотя и не так много. Стая на охоте, Школьный учитель, Телан Фордринг, Веление Нептулона и Бру'кан мастер стихий — эти карты выполняют много разных функций, помогают затянуть партию и найти полезные инструменты для конкретных матч-апов. Порой эти карты позволяют раскрыть куда больше потенциала, если сочетать их с какими-то группами выше. Например, вы можете оставить 1-2 Стайные пираньи для того, чтобы сыграть их вторым существом под Кель'тасом Греховным Скитальцем и удешевить какой-то способ победы. Другой вариант — несколько раз повторить боевой клич Бру'кана мастера стихий с помощью Болнера Удара Клювом и боевых кличей, чтобы зачистить стол, восстановить здоровье и нанести урон герою противника. В теории комбинации со Школьным учителем и Бранном Бронзобородом или Болнером Ударом Клюва тоже могут принести победу в партии, хотя подобные связки Контроль Шаман проворачивает редко.

У Контроль Шамана сложный геймплей, пока что у одних и тех же карт могут быть разные роли — нет четких правил, как играть Сверкающего ара, Болнера Удара Клюва или удешевленных мурлоков. Множество связок и комбинаций можно придумать с Мутанусом Пожирателем, Сиrom Денатрием и Кель'тасом Греховным Скитальцем.

Многое будет зависеть от захода карт: порой провернуть ОТК комбо можно уже на 7-8 ходах, а порой нужные карты не найдут до глубокого лейтгейма. В этом случае придется реализовывать другие способы победы, учитывая карты в руке и способности противника.

Пример идеальной руки для ОТК комбинации с Сиrom Денатрием

Пример руки для комбинации с Мутанусом Пожирателем: съесть можно всех существ оппонента.

Далее мы обсудим 4 распространенных способа победы Контроль Шамана, которыми вы будете пользоваться в разных матч-апах и игровых ситуациях.

наверх

- 4 способа победы

Вы не обязательно должны использовать только один способ победы в конкретной партии. Порой какой-то из них не сработает или не зайдет в руку. Во многих ситуациях нужно стараться реализовывать сразу несколько из них.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 104

- Защита и зачистки стола

Контроль Шаман может переиграть любую агро колоду уже в начале партии по контролю стола. Помогут в этом комбинации мурлоков, которых мы уже упоминали выше. Рыба-клоун дает очень много темпа: нужно только найти соответствующие карты вовремя. Лучшим мурлоком со старта будет Пиромант Флургл: если вы сыграете его и лишите агро колоду стола, то фактически гарантируете себе победу в партии.

Не только с мурлоками можно цепляться за стол. Многие сделают Пещера Дикой Лапы, Стая на охоте, Веление Нептулона и реже даже комбинации с боевыми кличами. Если вы ведете в контроле стола против агро колоды, можно ставить в темп Болнера Удара Клювом, Бранна Бронзоборода и Кель'таса Греховного Скитальца.

В первую очередь этот способ победы помогает в матч-апе с Бесолоком, хотя так же можно переиграть Фейс Ханта, Нага Жреца и т.д.

- Фризлок и контратака

Второй способ победы актуален в первую очередь против тех же агрессивных колод, а еще против колод медленнее, которые всё еще активно играют от стола (например Биг Бист Охотник или зеркальный поединок).

Ключевая карта для этого способа победы — Страж Снегопада. Мало кто может поделаться что-то с массовой заморозкой, особенно если вы заморозили 7 существ противника, так что он не может сыграть ни одну другую угрозу. Такой ход называется фризлок. Вы можете фризлочить стол противника каждый ход, играя вторую копию Стража Снегопада и повторяя его боевой клич Сверкающим ара.

Что делать после фризлока — зависит от ситуации. Пусть вы играете Контроль Шаманом, вполне можно действовать и агрессивно: игнорировать замороженные угрозы и бить по герою противника. Огромный Страж Снегопада легко нанесет летальный урон за несколько ходов, пока противник не в состоянии играть существ. Можно играть и защитно, а после окончания фризлока чистить стол с помощью Сира Денатрия и реже с помощью синергий мурлоков.

Вы можете комбинировать боевой клич Стража Снегопада не только со Сверкающим ара, но и с Болнером Ударом Клюва и Бранном Бронзобородом, хотя в большинстве ситуаций такие комбинации излишни. Не так хороши связки с Болнером, потому что вы заморозите всех своих существ — и Болнера, и Стража Снегопада. Их играют только ради огромных характеристик и обычно в зеркальных матч-апах, если стол был заморожен ранее оппонентом.

- Уничтожение способа победы противника

Ключевые карты для этого способа победы — Мутанус Пожиратель и Безумный герцог Теотар. Они хороши самостоятельно, но их же можно комбинировать и с другими картами: Болнером Ударом Клюва, Бранном Бронзобородом и Сверкающим ара.

В нынешней мете много колод, чьи способы победы вы можете украсть или уничтожить с помощью этих карт:

- Скелетон Маг мало что делает без Магистра Варден, станет слабее без Мордреша Огненный Глаз и Кел'Тузада Неизбежного

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 104

- Рамп Друид станет значительно слабее без Сира Денатрия
- Контроль Шаман станет слабее без Сира Денатрия
- Можно попытаться уничтожить финальные награды за квестлайн Жреца, Охотника и других
- Порой получается лишиться ключевых карт Бесолока, Фейс Ханта и другие темповые колоды.

Проблема этого способа победы в том, что он не всегда гарантированный: вы редко будете точно знать, что есть, а чего нет в руке оппонента. И порой вы лишите оппонента не тех карт и существ, потому что в руке будет много карт. Хотя тут на помощь придут баффы боевых кличей и Сверкающий ара.

- Комбинации с Сиром Денатрием

Сир Денатрий — самый сильный и универсальный способ победы, но далеко не единственный — мы не даром приводим его последним. В большинстве матч-апов нужно попытаться реализовать сначала способы победы выше, и только если они не сработают, полагаться на Сира Денатрия.

Реализовать эту легендарку можно огромным количеством способов в течение одного хода или даже нескольких. Во втором случае помогут Сверкающие ара, которые повторяют боевой клич Сира Денатрия с соответствующим баффом насыщения.

Далее самые популярные и сильные ходы и комбинации с ключевой легендаркой:

- Сыграть Сира Денатрия в темп за 10 маны

Самый простой способ розыгрыша легендарки, к которому чаще всего прибегают в темповых матч-апах, против Охотников и Магов — в этих поединках дополнительное здоровье особенно важно.

Даже если вы сыграли Сира Денатрия таким образом, это еще не значит, что вы не сможете реализовать его боевой клич в будущем.

- Сыграть Сира Денатрия в темп, а на следующий ход повторить его боевой клич Сверкающим ара и баффами боевых кличей

Сверкающий ара повторяет боевой клич Сира Денатрия со всеми баффами насыщения, так что розыгрыш самой легендарки может быть только подготовительным ходом к ОТК комбинации.

Сверкающего ара куда проще комбинировать с Бранном Бронзобородом, а вот комбинации с Болнером Удар Клюва уже не будут такими сильными, потому что все дополнительные активации от Болнера сработают уже на Сверкающего ару, а не на боевой клич Сира Денатрия.

- Кель'тас Греховный Скиталец + Болнер Удар Клюва + Сир Денатрий + любой боевой клич

С помощью Кель'таса Греховного Скитальца можно активировать боевой клич Сира Денатрия 1-2 раза, не дожидаясь 10 маны. Особенно хороши связки с Болнером Ударом Клюва или Бранном Бронзобородом, которых используют вторыми существами в комбинации.

После первой тройки существ (Кель'тас + что-то + Сир Денатрий) можно сыграть дополнительные угрозы, чтобы выставить больше существ и даже активировать боевой клич Сира Денатрия еще раз. Например, если на столе есть Болнер Удар Клюва, здорово сыграть

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 104

Слияние из глубин, которое еще раз прокнет боевой клич Сира Денатрия. В идеале Слияние из глубин должно стоять 0 маны из-за баффа Рыбы-клоуна.

Полезные советы

Сверкающий ара — одно из самых сильных существ в колоде. Вы должны всегда знать, какой боевой клич сыграли последним. И если разыгран какой-то мощный боевой клич, порой его нужно не сбивать 1-2 хода, чтобы после реализовать Сверкающего ара.

Следите за местом в руке — у Шамана не так много способов добора и генерации, но те, что есть, дают в руку много карт. Чаще всего сжигать какие-либо топдеки — непозволительная роскошь для Контроль Шамана. Хотя, если ключевые карты для матч-апа уже в руке, можно позволить себе и сжигание нескольких топдеков. Не всегда страшно сжигать мурлоков с боевого клича Горлока-разорителя: мурлоки нужны не во всех матч-апах и ситуациях.

Слияние из глубин полезно в первую очередь из-за того, что это мурлок с боевым кличем, а сам боевой клич редко играет важную роль. Хотя в темповых матч-апах дополнительный мурлок нужен для дополнительного прока Пироманта Флургла или даже для раскопки второй копии этой легендарик. В этих случаях играйте Слияние из глубин на мурлоков. Можно копировать и существ других типов: наг, элемов, зверей, но среди этих рас не так много полезных существ, зато много бесполезных или мало полезных карт. Старайтесь не выбирать целью другое Слияние из глубин, потому что в этом случае вы раскопаете существ всех типов — в этом пуле точно сложно найти что-то нужное.

Если вы сыграете Болнера Удар Клюва и Сверкающего ара первым боевым кличем, то не сможете копировать сильный боевой клич, сыгранный на прошлый ход. Болнер будет повторять боевой клич самого Сверкающего ара, то есть ничего не делать.

Контроль Шаман требователен к розыгрышу карт и способностей в нужном порядке — правила тут простые, но их много и следить за каждым получается не всегда даже у опытных игроков. Важно постоянно следить за порядком розыгрыша боевых кличей из-за синергий со Сверкающим ара. Будут и другие ситуации: сыграть силу героя перед Стражем Снегопада, чтобы элем получил дополнительные +1/+1 характеристики, или сначала использовать все способы добора, а уже потом размениваться, на случай захода в руку Сира Денатрия.

Следите за оставшимися в колоде картами. Это важно не только для классического планирования ходов и способов победы, но и для реализации комбинаций мурлоков. Горлок-разоритель добирает из колоды только мурлоков: вы должны четко представлять, какие мурлоки там остались и в каком количестве.

У Контроль Шамана есть только одна карта с перегрузкой — Веление Нептулона. Планируйте следующий ход с учетом недостающего кристалла маны. Например, вы не сможете сыграть Стража Снегопада на 6 ход, если на пятый использовали Веление Нептулона.

Школьный учитель раскопает заклинание за 1-3 маны и даст его 1/1 наге. Вы можете раскопать 24 заклинания, доступных Шаману в Стандарте. Куда выгоднее заклинания за 2-3 маны, хотя не все их них будут полезны. Например, для Биолюминесценции попросту нет наносящих урон заклинаний, а Напряженный призыв всегда призовет существо за 1 маны. Далее список всех заклинаний Шамана за 1-3 маны.

[наверх](#)

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 104

Бесолок

Есть три способа победить Бесолока. Первый — быстро перехватить стол с помощью мурлоков. Тут больше всего влияния окажет Пиромант Флургл, хотя можно справиться и без него, а просто с большим количеством выставленных в темп существ. Второй способ победы — дожждаться 6 маны и фризлока с помощью Стражей Снегопада и Сверкающих ара. Добить противника часто легко, потому что Чернокнижник получает дополнительный урон от силы героя и своих бесов. Третий способ победы — вовремя разыграть Первозданную волну. Заклинание не побеждает самостоятельно, но так серьезно отбрасывает Чернокнижника назад, что победить ему будет практически невозможно.

Многое сделают копии Морозного ветра. Берегите их для существ с большими характеристиками (Морской великан, любая угроза под баффом Нечестивой библиотеки). Не забывайте про Подозрительного бармена и Короля бесов Рафаама, которые могут баффнуть весь стол Чернокнижника на 5-6 ходах. Если ситуация позволяет, можно лишить Лока этих карт с помощью Безумного герцога Теотара или Мутануса Пожирателя, но это только в случае, если нет других ходов или вы впереди по темпу и не боитесь сделать достаточно медленный и рискованный ход.

Берегите Монетку для раннего розыгрыша Стража Снегопада.

Скелетон Кел'Тузад Маг

В этом матч-апе не получится победить со стола — у противника слишком много ремувалов и замораживающих эффектов. Ваш главный инструмент победы — Сир Денатрий. Не обязательно проворачивать с ним ОТК комбинацию на 40+ урона. Первую копию порой нужно отдать просто для исцеления, потому что Маг будет постоянно давить на ваше здоровье с помощью силы героя и своих боевых кличей. Закончить партию можно на следующий ход после розыгрыша Сиры Денатрия, повторяя его боевой клич Сверкающим ара под баффами Бранна Бронзоборода или Болнера Удара Клювом.

Затягивайте партию до захода и раскачки Сиры Денатрия с помощью исцеления — его у Шамана немного, но многое сделает Бру'кан мастер стихий.

Полезными будут Мутанус Пожиратель и Безумный мастер Теотар — старайтесь лишить оппонента с их помощью Кел'Тузада Неизбежного, Мордреша Огненного Глаза, Бранна Бронзоборода и Неосторожного ученика. Но даже если вы это сделаете, главная угроза в матч-апе — Магистр Варден и его бесконечно растущий урон с силы героя. С этой картой вы не справитесь в долгосрочной перспективе, поэтому нужно как можно быстрее реализовать Сиру Денатрия. Порой получается украсть Магистра Варден с помощью Безумного мастера Теотара, но сложно понять, когда именно герой заходит в руку оппонента. Попробуйте сыграть Тетотара перед седьмым ходом оппонента, особенно если он всё еще держит в руке карту, оставленную на мулликане.

В начале и середине партии следите за своим запасом здоровья и старайтесь не получить слишком много урона от мелких существ, Взрывоопасных Скелетонов и т.д. Здоровье — один из важнейших ресурсов в этом поединке.

Рамп Друид

Проще всего переиграть Рамп Друида с помощью Безумного герцога Теотара и Мутануса Пожирателя. Комбинируйте их с Бранном Бронзобородом и Болнером Ударом Клюва, чтобы

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 91 / 104

лишить оппонента его Сира Денатрия. Сделать это достаточно просто, потому что Друид стабильнее всех получает эту легендарку в руку с помощью Рудника Ледяного Зуба. Полезно отнять и другие сильные карты: Гаффа Вольное Сердце, Топиора Огнекуста, хотя главная цель все же Сир Денатрий. Без него Друиду будет очень сложно победить, хотя чаще всего он попытается сделать это.

Друида можно переиграть и собственной комбинацией с Сиром Денатрием, а реже получится сделать фризлок и задавить Стражем Снегопада. Но эти способы победы не всегда такие же надежные и простые в реализации, а еще Друид может им что-то противопоставить в отличие от комбинаций с Мутанусом и Теотаром.

Охотники

Вы можете встретить три архетипа Охотника в нынешней мете.

Фейс Хант опасен в первую очередь для сборок без Принца Ренатала. Играть в этом матч-апе достаточно просто — заход мурлоков принесет легкую победу в партии, а без них нужно рассчитывать на замораживающие эффекты и те немногие способы исцеления. Если в руке уже есть Сир Денатрий или Кель'тас Греховный Скиталец, постарайтесь оставить в руке существо за 0-1 маны, чтобы рано сыграть Сира Денатрия в случае захода всех частей комбинации. До 10 хода дотерпеть против Фейс Ханта будет сложно.

В начале партии действуйте максимально темпово и старайтесь цепляться за стол с помощью натисков, мурлоков и замораживающих эффектов. До 6 хода и Стража Снегопада можно и не дожить или дожить с низким запасом здоровья, так что Охотник добьет Шамана взрывным уроном.

Квест Охотника проще всего переиграть с помощью Сира Денатрия, который восстановит критически важное здоровье в этом матч-апе. Можно попытаться украсть финальную награду за квестлайн с помощью Безумного герцога Теотара или съесть ее Мутанусом Пожирателем, но опытный Квест Хант такого не позволит.

Биг Бист Охотник уязвим для Стража Снегопада и замораживающих эффектов в целом, но из-за Горного медведя вы не всегда сможете тут же атаковать огромными существами по герою противника, так что нужно искать какие-то другие способы победы. Если позволяет ситуация на столе, попробуйте сыграть Безумного герцога Теотара на 5-6 ходах, чтобы украсть ключевые тяжелые дропы Охотника.

Шаманы

В зеркальном поединке всё может пойти по разным сценариям. Часто вы столкнетесь с цепями фризлоков, когда оба Шамана играют Стражей Снегопада и Сверкающих ара после. Тут важно всегда оставлять 1-2 слота на столе для розыгрыша существ, спамить стол слишком большим количеством угроз нельзя, даже если это что-то сильное. Еще важно вынудить противника первым сыграть Стража Снегопада, потому что победителем из этих цепочек фризлоков выходит тот Шаман, который сыграет последний массовый замораживающий эффект. Так он обычно добывает противника огромным существом на следующий ход.

Если фризлоков не случилось, партию могут решить хорошо сыгранные Мутанус Пожиратель и Безумный герцог Теотар. Опасно играть Телана Фордринга, потому что после его предсмертного хрипа противник точно сыграет Мутануса или Теотара, если они есть в руке. То же стоит делать и вам в обратной ситуации. Чтобы противостоять этим картам, держите в

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 104

руке больше мелких существ и карт в принципе. Не оставляйте только ключевые части комбинации, потому что их противник легко сможет забрать себе или съесть.

Наконец, Шаман может переиграть другого Шамана просто с помощью ОТК комбинации за 1-2 хода. Тут поделаться что-то сложно: все зависит от того, кто быстрее найдет нужные карты и в целом быстрее будет перебирать колоду.

Жрецы

И Нага Жрец, и Квест Жрец уязвим для Безумного герцога Теотара: у них есть ключевые карты, которые относительно легко можно своровать. У Нага Жреца это Змеиный парик, а у Квест Жреца — финальная награда за квестлайн или промежуточные карты, которые этот квестлайн выполняют.

Нага Жрец уязвим для замораживающих эффектов, но их нужно играть размеренно и с умом, потому что других зачисток стола может и не быть — особенно если у вас сборка без Первозданной волны.

В матч-апе с Квест Жрецом нужно делать ставку на ОТК комбинации с Сиром Денатрием. Задавить оппонента со стола бывает сложно, как и лишить оппонента ключевого способа победы. Хотя возможны и такие варианты со специфичным заходом.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

Бесолок — топ колода меты Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

ID: 2252

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zamok-nafriay-besolock>

Дата: 04.08.2022

Тип: Гайды

Категория: Замок Нафрия

Описание

Бесолок — топ колода меты Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем самую популярную и самую результативную колоду первых дней Убийства в замке Нафрия. Бесолок или Чернокнижник на бесах покорила раннюю мету и становится главным кандидатом на нерфы.

Текст

Герой гайда — Бесолок или Чернокнижник на бесах в ранней мете Убийства в замке Нафрия. Дополнение вышло 2 августа и дополнило Стандарт 135 новыми картами — в том числе новыми картами-областями. Мета Убийства в замке Нафрия активно развивается и не стоит на месте: новые колоды и архетипы появляются в ладдере, игроки ищут имбалансные комбинации и способы дать отпор текущим лидерам.

А лидер текущей меты — безоговорочно Бесолок. Это самая популярная колода в ладдере с весомым перевесом от остальных. На некоторых рангах Бесолоком играют около 25% всех пользователей. Колода не только популярная, но и сильная. Бесолок удерживает самый высокий винрейт в ранней мете Замка Нафрия, несмотря на активное сопротивление и поиски контрколод.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 93 / 104

Бесолок слишком силен и, скорее всего, станет первой понерфленной колодой в будущем балансном патче. А пока этого не случилось, Бесолок станет отличным выбором для крафта, взятия Легенды и их высоких строчек. У колоды понятный и не самый сложный геймплей, а создать ее очень просто — нужна только одна легендарка.

В большом гайде по Бесолоку мы подробно разберем геймплей самой сильной и самой популярной колоды текущей меты. Вы найдете оптимальные и экспериментальные сборки, научитесь собирать собственную с учетом меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы ранней меты Убийства в замке Нафрия.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Общие правила
- Выбор карт против всех классов
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Как играть победные карты и комбинации
- Агро и контроль матч-апы
- Полезные советы
- Матч-апы

Мета Убийства в замке Нафрия еще совсем молодая, так что трудно сказать, какая сборка Чернокнижника на бесах станет оптимальной. Меняется сам Бесолок, меняется мета вокруг него. Но несмотря на всё это, декбилдеры почти уверены в достаточно широкой основе карт, так что чаще всего сборки отличаются 4-5 опциями. Впрочем, эти 4-5 опций серьезно меняют показатели колоды в разных матч-апах и в целом.

Бесолок от Tyler топ-2 Легенды

Мы рекомендуем использовать эту сборку Бесолока в текущей мете: она простая, понятная, эффективная и универсальная. Два Морских великана помогут в зеркальных матч-апах и многих других поединках, а Метательница теневых клинков часто станет неожиданным ответом на ключевую угрозу противника.

Главная особенность сборки — Удушающая звезда. Этот эпик особенно полезен в матч-апах с Магами и Шаманами, которые будут замораживать стол Бесолока снова и снова. Эти поединки становятся всё популярнее, так что игнорировать Удушающую звезду не стоит. К тому же она пригодится и в других матч-апах: ее полезно играть против Охотников, Жрецов, Друидов, а порой и против других Чернокнижников.

Антибесолок Бесолок

- Убрано: Удушающая звезда, Метательница теневых клинков

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 104

- Добавлено: Гримуар жертвоприношения, Лич ужаса Тамсин

- Эта колода создана для того, чтобы бороться с другими Бесолоками: берите ее, если очень часто встречаете зеркальные поединки. В них нужны массовые зачистки, которые и появляются в этой сборке. Лич ужаса Тамсин универсальна и пригодится во многих матч-апах, а вот Гримуар жертвоприношения часто будет лежать мертвым грузом в руке при встрече не с Бесолоками.

Антиконтроль Бесолок от Sezoklo топ-15 Легенды

- Убрано: Удушающая звезда, Метательница теневых клинков

- Добавлено: Трогг Железного рудника, Мастер клинка Окани

- Сборка нацелена на борьбу с Магами и другими медленными противниками. Трогг Железного рудника заблокирует ранние заклинания оппонента, а Мастер клинка Окани не даст противнику сыграть ключевую карту — часто массовую зачистку или замораживающий эффект. Берите эту колоду, если часто встречаете Скелет Магов и другие медленные архетипы.

Бесолок с Окани

- Убрано: Удушающая звезда, Метательница теневых клинков, Морской великан

- Добавлено: Бес на бесе, Мастер клинка Окани, Нападение демонов

- Самая популярная сборка Бесолока в ранней мете Убийства в замке Нафрия. Она же показывает достаточно высокий винрейт, хотя едва ли ее можно назвать оптимальной. Тут не хватает в первую очередь Морских великанов — они стали важной картой в нынешней мете

Бесолок с Мегаплавником от VictorG

- Убрано: Удушающая звезда, Метательница теневых клинков, Морской великан, Главарь банды бесов, Подозрительный бармен

- Добавлено: Грязный повар, Сомнительный пакт, Нападение демонов, Леди Дарквейн, Распорядитель полей боя, Лич ужаса Тамсин, Мегаплавник

- Необычная версия Бесолока с целым рядом новых карт и синергий. Такая колода может играть куда медленнее и затягивать партию в лейтгейм, но при этом все еще может убить противника в мидгейме со взрывным стартом и ключевыми мидгейм картами.

Едва ли это оптимальный лист Бесолока, но точно что-то необычное и интересное для тех, кому нужны эксперименты.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой колоде. Сейчас у Бесолока 25 основных карт: их очень редко исключают из любых даже экспериментальных сборок. Отчасти Бесолок ограничен в возможностях декбилдинга: ему нужно использовать бесов и ключевые синергии с ними. Поэтому основа колоды такая большая, несмотря на то, что мета Убийства в замке Нафрия еще совсем молодая.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 104

Основа колоды Бесолока (25 карт из 30)

Код основы колоды:

В основе колоды преимущественно бесы и самые важные синергии с ними: бафферы и способы добора. Единственная карта, которая выбивается из списка, — Демон Бездны. Это не бес, но его все равно баффнет Подозрительный бармен. А еще мелкая провокация помогает во многих ситуациях, хотя как первый дроп Повелитель Бездны слаб почти всегда.

Далее о том, какими картами дополняют основу колоды.

Антиагро опциональные карты

Эти карты так или иначе помогают в агрессивных матч-апах, а главный агрессивный матч-ап нынешней меты — сам Бесолок, которого вы будете встречать часто. В зеркальном поединке особенно хороши Гримуар жертвоприношения и Морской великан. Но карты совсем разные: Гримуар жертвоприношения практически бесполезен в других матч-апах, а Морской великан куда более универсален и пригодится в любом матч-апе. Хотя поединки, где и противник спамит стол, всё же предпочтительнее для этого существа.

Метательница теневых клинков и Лич ужаса Тамсин тоже могут использоваться в разных матч-апах и ситуациях, хотя лучше они себя раскроют именно в зеркальных поединках.

Нападение демонов — одновременно хорошая и не очень карта. Будут ситуации, в которых это заклинание чуть ли не принесет победу, а в других 3 урона и пара 1/3 провокаций ничего не сделают. Чаще всего второй вариант происходит в медленных поединках, где Нападение демонов — слабая карта.

Антиконтроль опциональные карты

Эти карты улучшат медленные противостояния, но все делают это разными способами. Трогг Железного рудника хорош, если зайдет рано, а особенно в ситуации, когда Чернокнижник начинает без Монетки. Особенно хорош Трогг против Друидов, но и против Магов часто делает многое. Плохо то, что карта практически бесполезна, если заходит на 3+ ходах.

Удушающая звезда куда универсальнее. В первую очередь она нужна для того, чтобы снимать замораживающие эффекты со своих целей в матч-апах с Магами и Шаманами. Но массовая немота пригодится и в других ситуациях: она убирает провокации и баффы с существ противника.

Мастера клинка Окани сложно использовать, но если вы хорошо знаете мету, читаете руку противника и знаете о его ключевых ходах, эта легендарка может самостоятельно принести победу в партии. Блокируйте с ее помощью ожидаемые массовые зачистки, заморозки стола и просто сильные ходы оппонента.

Распорядитель полей боя — редкий выбор, но интересный. Сейчас мета не такая медленная, чтобы брать это существо в сборки на постоянной основе, но Распорядителем полей боя можно заменить другие тяжелые карты, например Короля бесов Рафаама.

Прочие опциональные карты

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 96 / 104

Эти карты берут не так часто и пока что сложно сказать, какие матч-апы они улучшают, а какие делают хуже. Но мета может измениться, так что и для этих карт, и для каких-то других может найтись место в будущих сборках Бесолока.

Менее популярные опциональные карты: Землерой-слуга, Похищение души, Слияние из глубин, Странствующий торговец, Тамсин Роум, Эксперт-криминалист, Безумный герцог Теотар, Мастер клинка Самуро, Мурлокула, Сомнительный пакт, Вальс теней, Бесплатное приложение, Мегаплавник, Сир Денатрий и другие.

[к оглавлению](#)

Бесолок — недорогая колода, которую могут скрафтить практически все игроки. В сборке есть лишь несколько эпиков и одна легендарка, правда отказаться от них трудно. Обсуждаем эти дорогие карты и способы их замены далее.

- Неотвратимая катастрофа — обязательный эпик, без которого Бесолок не будет работать. Создавайте в двух экземплярах.
- Удушающая звезда — без этой эпической карты можно обойтись, так делают многие колоды. Не берите другие источники немоты. Вместо этого замените Удушающую звезду любой самостоятельной опциональной картой на ваш выбор.
- Король бесов Рафаам — очень сильная легендарка, которую мы рекомендуем скрафтить. Но временно Бесолок может обойтись и без нее, хотя и потеряет часть своего потенциала. Если Короля бесов Рафаама нет в колоде, обязательно берите пару Морских великанов. Можно задуматься и о Распорядителе полей боя.
- Морской великан — эпик, но есть в коллекции всех игроков без необходимости крафта, потому что это карта Основного набора.
- Другие эпика и легендарки — не нужны для Бесолока.

Максимально бюджетный Бесолок

Бесолока просто собрать: даже оптимальные версии архетипа стоят скромное количество чародейной пыли. Но их можно сделать еще дешевле, хотя и с некоторыми жертвами.

Перед вами максимально удешевленная версия Бесолока. Главная ее потеря: Король бесов Рафаам. Легендарка очень сильная, без нее Чернокнижник станет слабее, но всё же не потеряет своей сути и покажет достойный винрейт. Вместо Рафаама в сборке появляется Распорядитель полей боя — карта отлично работает с Морским великаном и любым существом под баффом Нечестивой библиотеки.

Крафтить или нет Короля бесов Рафаама — вопрос сложный. Бесолока вполне могут понерфить в ближайшем балансном патче: и едва ли под нерфы попадет сам Рафаам, потому что куда опаснее Неотвратимая катастрофа и Нечестивая библиотека. В результате, если вы скрафтите Рафаама, то рискуете остаться у разбитого корыта после нерфов. За легендарку пыль не вернут, но Бесолок станет не такой сильной или даже неконкурентоспособной колодой. Но выбор за вами: пока что Бесолок в топе меты и Король бесов Рафаам — важная часть колоды.

Единственная дорогостоящая карта в бюджетной сборке — Неотвратимая катастрофа. Без этого заклинания Бесолок теряет всякий смысл, так что скрафтить ее нужно обязательно.

[к оглавлению](#)

Принципы выбора карт в стартовую руку Бесолока достаточно простые и универсальные, хотя

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 97 / 104

их важно четко понимать. От стадии муллигана многое зависит и плохой выбор карт — часто главная причина поражения.

Сначала мы обсудим общие правила выбора карт в стартовую руку.

- Общие правила

- Бесолок обязан найти первый ход в любом матч-апе. Если в стартовой руке нет карты, которую вы сможете сыграть на первый ход, агрессивно сбрасывайте все другие карты, чтобы найти уверенный старт.

- Первым дропом могут стать Огненный бес, Недобрый груз и Беспокойный библиотекарь. Всегда оставляйте как минимум одну копию этих карт в стартовой руке. В темповых матч-апах и с хорошей рукой первым дропом может выступить и Бес крови, если вы начинаете с Монеткой.

- Нечестивая библиотека — самая сильная карта в колоде. Только ее можно оставлять в руке в любых условиях, даже если там еще нет первого дропа. Вторую Нечестивую библиотеку оставляют только с очень хорошей рукой и Монеткой.

- Если в руке есть первый ход, Бесолок активно ищет что-то для розыгрыша на 2 ход. В идеале найти Нечестивую библиотеку, но порой подойдут Бес крови или комбинация из двух первых дропов в дополнение к первому дропу на первый ход. С Монеткой вторым дропом может стать и Демонический круг, а реже Главарь банды бесов.

- Чаще всего все остальные карты Бесолок оставляет только с очень хорошей рукой, то есть с первым дропом и Нечестивой библиотекой. Если они есть, можно оставить Демонический круг, Короля бесов Рафаама, Зловредного беса.

- Уже на стадии выбора карт продумывайте кривую маны на первые ходы. Бесолок обязан выстраивать муллиган так, чтобы обеспечить себе хорошие 1-2 ходы. И только если всё для них уже есть, можно задуматься о 3+ ходах.

Выбор карт против всех классов

Охотник на демонов: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Зловредный бес, Король бесов Рафаам.

Воин: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Демонический круг, Главарь банды бесов, Король бесов Рафаам.

Паладин: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Зловредный бес.

Охотник: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз, Демонический круг. С хорошей рукой — Король бесов Рафаам.

Друид: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Демонический круг, Зловредный бес, Король бесов Рафаам.

Разбойник: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Демонический круг, Зловредный бес.

Шаман: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Демонический круг, Зловредный бес.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 98 / 104

Маг: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Демонический круг, Зловредный бес, Король бесов Рафаам.

Жрец: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Главарь банды бесов, Удушающая звезда, Король бесов Рафаам.

Чернокнижник: Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Демонический круг.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Бесолок — классическая агрессивная колода и очередная реинкарнация старого Зоолока. Архетип полностью играет от стола и использует "честные", то есть медленные карты, на которые у противника будет целый ход для ответа. У Лока нет рывков или натисков, каких-либо источников взрывного урона. Ему нужно поставить существо на стол, подождать ход противника — и только после этого Чернокнижник сможет атаковать по персонажам оппонента.

Несмотря на всё это, Бесолок — очень сильная, если не имбалансная колода. Во многом благодаря двум картам, которые и раскрывают синергии бесов, — Нечестивой библиотеке и Неотвратимой катастрофе. Эта пара делает всё, что нужно Чернокнижнику, — дает огромный прирост по характеристикам и позволяет очень быстро перебирать колоду. Все оставшиеся карты в сборках — чаще всего попросту способы заспамить стол мелкими, средними и крупными угрозами.

У Бесолока есть несколько ключевых карт, которые превращают маленьких и не таких опасных самостоятельно бесов в убийственные угрозы. В первую очередь это Нечестивая библиотека — откровенно имбалансная карта с новой механикой областей. Помимо нее есть Подозрительный бармен и Морской великан, а часто и Король бесов Рафаам. Все эти карты позволяют так или иначе извлечь преимущество из заспамленного мелкими угрозами стола. Бафферы делают их намного сильнее, а Морской великан просто дополняет стол огромными статами.

Как и все агрессивные колоды, Бесолок крайне зависим от старта партии — поэтому так важно выстроить грамотный муллиган, о чем речь шла выше. Бесолок хочет начать давление с первого же хода и постоянно наращивать его. Без первого дропа и раннего темпа победить будет сложно: Чернокнижник хочет лидировать в темпе и постоянно действовать с позиции силы, а не обороняться.

В идеале каждый ход ставить новых бесов или баффать их, а параллельно с этим добирать карты всеми доступными способами.

Ранние ходы Чернокнижника не всегда будут такими уж сильными и опасными — особенно без захода Нечестивой библиотеки. Куда сильнее Бесолок становится в мидгейме: обычно он заканчивает партию к 6-7 ходам или проигрывает. В это время в бой вступают Подозрительный бармен, Король бесов Рафаам, Чернокнижник может без труда реализовать Морского великана и Нечестивую библиотеку. В большинстве партий всего этого будет достаточно, а найти нужные инструменты помогут сила героя и Неотвратимая катастрофа.

У всех колод есть идеальный заход, то есть такой набор карт, который сделает деку практически непобедимой. Сила Бесолока в стабильности: он может обеспечить свой

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 99 / 104

идеальный заход карт если не в каждой партии, то в большом их количестве. Всё из-за Неотвратимой катастрофы, которую очень легко реализовать и которая заполняет всю руку картами. В полной руке наверняка найдутся и способы заспама стола мелкими угрозами, и способы реализовать эти мелкие угрозы с помощью баффов или Морского великана.

Далее в этом разделе мы подробнее обсудим, как Бесолок использует ключевые и самые сильные карты, как архетип ведет себя в быстрых и медленных матч-апах, а также отметим несколько не всегда очевидных тонкостей геймплея.

[к оглавлению](#)

Как играть победные карты и комбинации

У Бесолока есть несколько сильных и важных карт, от использования которых во многом зависит исход партий. Далее о том, как правильно их использовать и в каких комбинациях.

- Нечестивая библиотека

Нечестивая библиотека — лучшая карта в колоде. Ее просто поставить, и при этом вы можете сами решать, какое существо и когда баффнете. Как правило, Нечестивая библиотека не задерживается в руке Чернокнижника: это почти всегда идеальный второй ход, а если она заходит позднее, ее все еще играют максимально быстро.

Куда сложнее понять, когда именно отдать бафф. Вы не обязаны делать это сразу же при розыгрыше Нечестивой библиотеки. Можно подождать следующего хода, чтобы сыграть больше бесов и найти оптимальную цель для баффа.

Чернокнижник почти всегда старается баффнуть существо, которое тут же может атаковать по герою или существу оппонента. В редких случаях бафф дают только что разыгранному существу: как правило особого смысла в этом нет, потому что второй раз на следующий ход вы не сможете использовать Нечестивую библиотеку снова. У всех местностей есть перезарядка в один ход после использования.

Важно, что Нечестивая библиотека занимает слот на столе, которого Бесолоку часто не хватает.

- Неотвратимая катастрофа

Возможно, самый сильный источник добора карт во всей игре. Неотвратимую катастрофу чаще всего играют на 3-4 ходы и с 2+ бесами на столе. Многое зависит от матч-апа: в темповых поединках можно играть Неотвратимую катастрофу быстрее и не извлекать из нее максимум выгоды. В медленных матч-апах Чернокнижник старается чаще добирать полную руку карт, используя это заклинание.

Почти всегда Неотвратимую катастрофу хочется сыграть до 5-6 ходов, потому что к этому времени лучше проявят себя Подозрительный бармен, Морские великаны и Король бесов Рафаам. И только если их нет, можно играть Неотвратимую катастрофу для поиска ключевых мидгейм угроз.

Не бойтесь добирать слишком много карт с Неотвратимой катастрофы. Не страшно, если вы сожжете 2-3+ карты с этим заклинанием: все равно почти все ресурсы в деке Бесолока заменимы.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 100 / 104

- Подозрительный бармен

Часто с Подозрительным барменом Бесолок заканчивает партию или по крайней мере делает такой ход, который поставит оппонента в безвыходное положение. Как и все другие баффы, чаще всего Лок играет Подозрительного бармена на существ, которые уже могут атаковать — и чаще всего атакует он по герою противника.

Подозрительный бармен баффает не только бесов, но и всех демонов. Значит, +2/+2 получит Демон Бездны.

Чернокнижник редко обменивает Подозрительного бармена на что-то другое по ходу игры. Карта очень сильная в мидгейме, а тратить ману на обмен в начале партии Чернокнижнику совсем не хочется.

- Морской великан

Проще всего реализовать Морского великана в зеркальных матч-апах, потому что на столе с обеих сторон будет много мелких существ. Но даже только с существами Чернокнижника можно сыграть Морского великана дешево. Это сильная угроза, на которую сложно ответить в текущей мете — при условии, что опасен не только он сам, но и все мелкие бесы.

Перед розыгрышем Морского великана нужно немного посчитать: вы можете заспамить 6 слотов на столе и удешевить этот эпик до нужного значения. Проще всего рано поставить Морского великана с Недобрым грузом или Демоническим кругом в руке, потому что карты призывают больше существ, чем стоят маны.

Морской великан дешевет только от существ на игровом поле. Карты-области занимают слоты на столе, но не удешевляют Морского великана. Порой нужно потратить последний заряд Нечестивой библиотеки до розыгрыша Морского великана, чтобы освободить слот на столе для этого или другого существа.

- Король бесов Рафаам

Сильная и универсальная легендарка, которая выполняет сразу две функции. Первая — заспам стола после массовой зачистки противника или разменов с вашей стороны. В этом ампула Рафаама можно играть даже без насыщения. Призыв даже 1/1 бесов все равно дает очень много темпа и возможностей для завершения партии далее.

Вторая функция — Рафаам может выступать аналогом Подозрительного бармена, то есть баффать на +2/+2 всех бесов на столе, которые уже могут атаковать. Для этого нужно активировать насыщение (5), что Бесолок делает играючи в большинстве ситуаций.

Чтобы Рафаам воскресил 4 бесов, нужно, чтобы они умерли на вашей половине стола. Вы не сможете воскресить существо, если его превратили во что-то другое, замешали в колоду или убрали со стола другим способом, не уничтожив.

- Удушающая звезда

В обычных условиях Чернокнижник не хочет накладывать баффы на своих существ: у них есть полезные свойства, а еще дополнительные статьи от Нечестивой библиотеки, Подозрительного бармена или Короля бесов Рафаама. Но эти баффы есть на ваших существах не всегда, тем

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 101 / 104

более их накладывание легко вами контролируется.

Удушающая звезда по-разному ведет себя в зависимости от матч-апа. Есть поединки, где важно снять замораживающий эффект со своих целей. Есть поединки, где нужно убрать провокацию, дополнительные характеристики и другие баффы с вражеских существ. Порой получается сделать всё это вместе.

[к оглавлению](#)

Агро и контроль матч-апы

В агрессивных матч-апах при игре за Бесолока особенно важно уверенно начать в партии. Сложно будет без 1-2 дропов в начале партии, так что не жадничайте на муллигане и оставляйте только лучшие карты. Бесолоку редко удастся вернуть контроль над столом, если он уже потерян, так что тратьте все ресурсы со старта, чтобы этого не допустить. Сыграть медленно можно только в ход с розыгрышем Нечестивой библиотеки, и то во многих ситуациях Чернокнижник тут же старается баффнуть свое существо с помощью местности, чтобы не просесть по темпу.

В начале партии не брезгуйте разменами: да, вы играете агрессивной колодой, но бить только по герою противника — плохой план. Особенно интересны выгодные размены, в которых ваше существо не умирает при атаке. К агрессивным действиям Бесолок обычно переходит к 4-6 ходам, когда в бой вступают топовые баффы, Морские великаны и т.д. Со всем этим противнику будет уже сложно совладать, если вы чистили стол ранее и разменивались даже 1 к 1.

В темповых поединках многое сделают провокации — даже мелкие. Старайтесь не играть их просто так, а используйте для того, чтобы закрыть ключевое и сильное существо от вражеских существа, оружия или натиска. Часто розыгрыш Демона Бездны — еще один сигнал к наступлению и финальной атаке.

Вы можете размениваться активнее, если в руке есть тяжелые и выгодные карты. Например, Чернокнижник с Неотвратимой катастрофой или Королем бесов Рафаамом может играть медленнее и затягивать партию, потому что эти карты обеспечат его ресурсами для победы в долгосрочной перспективе.

В медленных матч-апах главная забота Бесолока — игра вокруг массовых зачисток. Если какая-то колода играет их в нынешней мете, то их будет много, будьте в этом уверены. Обыграть большинство из них с помощью крупных угроз не получится, хотя с Нечестивой библиотекой и Морскими великанами можно сделать и это. Тут нужно быть уверенным, что наносящая урон массовая зачистка не сможет убить крупные угрозы, а избавится только от мелких.

Чаще всего Бесолок пользуется другой стратегией: он давит несколькими волнами угроз, каждый ход вынуждая противника чистить стол массовой зачисткой. Как только оппонент делает это, Чернокнижник вновь спамит стол — пусть даже 1/1 бесами — и они опасны из-за баффов Нечестивой библиотеки, Подозрительного бармена и Короля бесов Рафаама. Неотвратимая катастрофа обеспечит достаточным количеством карт в руке на 3-4 волны атаки — заклинание важно сыграть выгодно, чтобы заполнить руку картами.

После массовых зачисток ставьте новые волны угроз и ждите. В какой-то момент зачистки в руке противника закончатся. После этого Чернокнижник закончит партию в течение 1-2 ходов

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 102 / 104

с помощью баффов и крупных угроз.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Нечестивая библиотека занимает слот на столе, но это не существо. Область нельзя выбрать целью заклинаний и других эффектов. Значит, Чернокнижник может играть с позиционированием существ так, чтобы извлечь из области максимум выгоды и получить меньше проблем.

Сейчас в мете не так много карт, которые зависят от позиционирования. Но Маг всегда может раскопать Конус холода и т.д. Если это возможно, ставьте Нечестивую библиотеку в центр между двумя важными существами, чтобы Маг не мог заморозить и то, и другое. Нечестивая библиотека может стать проблемой, если в колоде есть Распорядитель полей боя. Делайте так, чтобы область не заблокировала баффы этого шестого дропа.

Стая бесов — простое заклинание, но игроки порой слишком жадничают с его розыгрышем. Почти всегда Лок хочет реализовать это заклинание во второй форме, призвав 2 бесов. До 10 маны партии обычно не затягиваются, а призыв одного беса 3/2 за 2 маны — далеко не идеальный ход. Но если в руке нет хода лучше, не бойтесь играть Стаю бесов в первой форме — почти всегда это выгоднее, чем пропускать ход и играть силу героя.

Еще одна карта, с которой не стоит жадничать, — Зловредный бес. Этот четвертый дроп становится очень сильным после насыщения (3), но ждать получается на всегда. Если нет хода лучше, играйте Зловредного беса в оригинальной форме и призывайте только одну его копию. Это все еще хорошая карта даже без насыщения.

У Бесолока есть две карты со свойством обмен — Недобрый груз и Подозрительный бармен. Обменивает он их очень редко: в большинстве ситуаций карты нужны для розыгрыша в удобный момент, а ману нужно тратить на баффы стола или наращивание темпа. Только если вы не хотите играть других существ или баффать их (обычно в мидгейме, если стол заморожен или вы играете вокруг массовой зачистки), можно обменять Недобрый груз в надежде найти что-то лучше. Подозрительного бармена стоит обменивать еще реже, потому что его бафф часто заканчивает партии.

Бесолок старается не играть силу героя. В доборе куда лучше помогает Неотвратимая катастрофа, которую Лок обычно использует на 3-5 ходах. Заклинание обеспечивает Чернокнижника всеми необходимыми для победы ресурсами. А если Неотвратимой катастрофы нет, Лок старается как можно быстрее закончить партии тем, что есть в руке. И тут потратить 2 маны на силу героя — часто nepозволительная роскошь. И все же порой силу героя играть нужно. И часто необходимость ее использования очевидна еще в начале хода. Старайтесь играть силу героя первым действием за ход. Полученный топдек часто меняет планы на ход.

Если вы постоянно наводите курсором на Короля бесов Рафаама или Зловредного беса, чтобы проверить прогресс насыщения, опытный противник поймет, какие карты у вас в руке. Если вы не хотите допустить подобного, наводите курсором на все карты по очереди.

[к оглавлению](#)

БЕСОЛОК

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 103 / 104

В зеркальном матч-апе многое предопределяет заход карт. Самые важные карты — Нечестивая библиотека и Король бесов Рафаам, за ними в приоритете Неотвратимая катастрофа и Морской великан.

В начале партии уделяйте внимание разменам, даже если это размены 1 к 1. Важно не отстать в контроле стола и не позволить оппоненту рано реализовать Подозрительного бармена и другие мощные синергии с бесами. Если в руке есть Король бесов Рафаам или Неотвратимая катастрофа, вы можете играть медленнее и втягивать противника в размены вплоть до мидгейма. Выгодно разменяться всем столом с существами противника и после этого сыграть Короля бесов Рафаама — это часто станет победным ходом.

Если этих карт нет, важно найти хороший момент для наступления. Получив достаточное преимущество (обычно после розыгрышей баффов, Морского великана или провокации), игнорируйте стол противника и бейте по герою противника. Но учитывайте, что это сработает, только если оппонент не сможет зачистить вашу половину стола в свой ход. Поэтому нужны мелкие провокации, баффы и Морские великаны. С пробафванным столом вы можете и продолжать размены далее в надежде переиграть оппонента по выгоде или перейти в наступление на следующий ход еще с одним баффом. Так можно даже подготовить летал в один ход.

Скелет Кел'Тузад Маг

Маг — напряженный противник для Бесолока, хотя и не такой уж безнадежный. Главная проблема матч-апа — замораживающие эффекты. Единственное спасение от них — Удушающая звезда. С ее помощью вы часто найдете неожиданный летальный урон или попросту поставите Мага в очень трудное положение. Если есть Удушающая звезда, старайтесь играть бафф Нечестивой библиотеки уже после розыгрыша массовой немоты, а до этого полагайтесь на мелкие угрозы без серьезных баффов.

Не забывайте играть не только вокруг заморозок, но и наносящих урон эффектов. Важно не подставить стол под Дитя смерти, то есть дать бесам бафф здоровья, чтобы их не убило 2 урона. Горячие скидки и Мордреша Огненный Глаз получится обыграть только наличием еще одной волны наступления после массового эффекта.

Друиды

Все Друиды — очень простые оппоненты для Бесолока. Малфурион серьезно просядет по темпу со старта и чаще всего умрет после первых же мидгейм угроз, будь то массовые баффы статов или Морские великаны. Спамьте стол как можно активнее и старайтесь не затягивать партию. В лейтгейме у Друида есть хорошие защитные инструменты, важно не дать ему дожить до этого момента.

Охотники

Вы можете встретить целый ряд колод Охотников в нынешней мете: Фейс Ханты, Биг Бист Охотники, Квест Охотники и т.д. В любом случае матч-апы хорошие, хотя не всегда совсем уж безнадежные для Рексара. Охотнику сложно защищаться от существ Чернокнижника на любом этапе партии. Задержать вас могут тяжелые звери с натиском или провокацией, а также Взрывная ловушка. От секрета сыграть достаточно просто с помощью массовых баффов. Если Охотник играет этот секрет очень рано, можно просто отдать весь стол и снова заспамить его бесами, а не ждать до 5 хода и розыгрыша массового баффа на характеристики.

Архив Колода Hearthstone · category-119

old.kolodahearthstone.ru · страница 104 / 104

В матч-апе с Фейс Хантом не брезгуйте ранними разменами и запаситесь терпением. Как и всегда, победу принесут 5-7 ходы, в которые нужно наступать и готовить летальный урон.

Шаманы

В мете много Шаманов, но все они опасны в первую очередь из-за Стража Снегопада. Старайтесь нанести противнику много урона до розыгрыша этого шестого дропа. Как только Шаман наберет достаточно маны для Стража Снегопада (учитывайте Монетку), старайтесь оставить 1-2 пустых слота на столе, потому что с полностью заполненным столом вы уже ничего не сможете сделать и будете пропускать ходы. Слоты нужны в первую очередь для Удушающей звезды, которая может спасти Чернокнижника в этом поединке.

Шаманы могут играть Первозданную волну для борьбы с Бесолоком. Заклинание опасное, но пока что нет смысла играть вокруг него, если вы только не уверены, что играете с Эволв Шаманом. Но даже если это Эволв Шаман, чаще всего Бесолок попросту надеется на то, что это заклинание не зашло в руку противника.

Жрецы

Квест Жрец — равный поединок, в котором вы столкнетесь с большим количеством массовых зачисток. Почти все из них наносят слишком много урона, так что обыграть их можно только большим количеством карт в руке. Ставьте новые волны угроз и надейтесь на то, что в один момент зачистки Жреца закончатся. Тогда планируйте нанести летальный урон в течение 1-2 ходов.

В матч-апе с Нага Жрецом спасут или ранний розыгрыш Нечестивой библиотеки, или Удушающая звезда. Разменивайтесь на 1-4 ходах с нагами и другими существами противника, чтобы оппонент не реализовывал свои баффы слишком просто. Как и всегда, готовьте летальный урон к 6-7 ходам с помощью крупных угроз и баффов.

Любой Жрец играет Осколок наару, поэтому никогда не играйте любые баффы на существ, которые не могут атаковать.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!