

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 122

Архив Колода Hearthstone · category-120

Сгенерировано: 04.06.2026 14:48

Количество материалов: 10

(Обновлено) Фрост ДК — одна из топ колод меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2319

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-frost>

Дата: 03.04.2023

Тип: Гайды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

(Обновлено) Фрост ДК — одна из топ колод меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Рыцаря смерти Льда в мете Марша Короля-лича после выхода Наксрамаса. Архетип показывает стабильные результаты и держится среди топов по популярности и винрейту.

Текст

- Герой гайда — Рыцарь смерти Льда в мете Марша Короля-лича в апреле 2023 года. Архетип появился еще в декабре и выступал с переменными успехами: его успели несколько раз понерфить и баффнуть.

Сегодня Фрост ДК — стабильный участник меты и один из ее лидеров. Он держится высоко и по проценту побед, и по популярности. Это лучший архетип Рыцаря смерти по числу побед, да и по численности он вырвался в топ-2 на многих рангах, уступая только Андед Жрецу.

- С выходом Наксрамаса Фрост ДК изменил подход к своим сборкам. Дека всё еще полагается на взрывной урон в мид и лейтгейме, но теперь использует куда более агрессивный старт. В сборках появляется много существ за 1-2 маны, с которыми Фрост ДК уверенно давит в начале и середины игры.

- Самое интересное во Фрост ДК сейчас — потенциал колоды после ротации Стандарта, которая случится 11 апреля. В этот день выйдет новое дополнение Фестиваль легенд, а вместе с ним в Вольный уйдут карты трех дополнений: Закаленные Степями, Сплоченные Штурмградом и Разделенные Альтераком.

10 старых классов потеряют много сильных карт вместе с ротацией Стандарта и станут значительно слабее. Но не Рыцарь смерти: он совсем не потеряет карт 11 апреля. И это может привести к тому, что ДК станет лучшим классом меты. Возможно, именно Фрост ДК вырвется в лидеры меты. Его колода может поменяться с учетом новых условий ладдера, а может остаться такой же или примерно такой же. В любом случае за Рыцарем смерти нужно внимательно следить в ближайшем дополнении: высока вероятность, что он станет еще сильнее, чем сейчас.

Всё о ротации Стандарта

А о геймплее Фрост ДК в последние дни меты Марша Короля-лича расскажет этот большой гайд. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости геймплея, муллиган и популярные матч-апы ладдера.

- Переработали гайд 3 апреля. Список изменений:

- Обновлено вступление

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 122

- Изменены карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Добавлена информация о Фрост ДК после ротации Стандарта
- Добавлены описания новых матч-апов, изменены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Сильные комбинации
- Важно знать
- Матч-апы

Рыцарь смерти Льда всегда играет через 3 Руны Льда, чтобы получить доступ к сильнейшей Ярости ледяного змея.

Передовые сборки Фрост ДК похожи друг на друга: отличаются обычно 2-3 карты. Какие 30 карт станут лучшими в патче — пока что сложно сказать. Все три представленные сборки отлично покажут себя в нынешней мете и, что важно, в зеркальных матч-апах.

Фрост ДК

Самая успешная сборка Фрост ДК, которая использует две копии Мощи Менетила. Это оружие стало актуальным из-за популярности Андед Жреца. В матч-апе с Андуином нет ничего лучше дополнительных заморозок до 7 хода и Ярости ледяного змея.

Асталор Фрост ДК

В сборке появляется пара Асталор Кровавая Клятва + Бранн Бронзобород. Легендарки работают друг с другом, но их можно использовать и отдельно. В любом случае такой Фрост ДК становится чуть тяжелее, что особенно хорошо в матч-апе с ДК Крови.

Фрост ДК с Воющим ветром

Сборка с дополнительным взрывным уроном — тут появляется Воющий ветер. Спелл хорош и в добивании оппонента, и в замедлении опасных юнитов с большими характеристиками.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех колодах. У Рыцаря смерти Льда обширная основа колоды, потому что ему доступно очень мало карт. Мало того, что Рыцарь смерти сам по себе появился только в этом дополнении — у него в принципе мало карт в сравнении с другими героями, так еще ДК ограничен в декбилдинге из-за механики Рун.

ДК Льда может брать карты только с Рунами Льда, некоторые общие карты Рыцаря смерти (их немного) и нейтральные. Ему недоступны карты Рун Крови и Нечестивости.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 122

Код основы колоды:

В основе колоды 26 карт — чаще всего они попадают во все передовые сборки. Убирать что-то отсюда мы не рекомендуем.

Далее о том, чем вы можете дополнить колоду Рыцаря смерти Льда.

Ледяное касание — дополнительный взрывной урон или источник контроля крупных угроз. Чаще всего берут Воющий ветер, но иногда в дополнение к нему используют и Ледяное касание.

Собиратель трупов — отличный второй дроп-нежить для ранних агрессивных синергий. Недостаток карты в том, что она должна зайти в начале партии. В мид и лейтгейме Собиратель трупов уже почти бесполезен.

Асталор Кровавая Клятва — дополнительный финишер к наносящим урон заклинаниям и существам, который к тому же дает броню. Карта гибкая и универсальная, хотя и достаточно медленная. Можно взять с Бранном Бронзобородом, а можно и отдельно от него.

Бранн Бронзобород — хорошо работает с Асталором Кровавая Клятва, Школьным учителем, а реже и с Нерубским визирем и другими боевыми кличами. Карта ситуативная и медленная, хотя и с большим потенциалом.

Замерзший барон — альтернатива Послушнице смерти. Замерзший барон гарантированно дает две карты, но у него ниже стартовые характеристики. Что выбрать — дело вкуса.

Воющий ветер — дополнительный источник взрывного урона, а также контроль крупных угроз противника.

Послушница смерти — хорошее существо за 3 маны с достойными характеристиками и потенциалом на добор. Проблема в том, что у Фрост ДК не всегда есть стол или желание размениваться своими юнитами. В этих ситуациях Послушница смерти слабее, чем Замерзший барон. Какую тройку выбрать — решайте из личных предпочтений.

Мощь Менетила — с популярностью Андед Жреца это оружие появляется в большинстве топовых сборок. Дополнительные замораживающие эффекты в матч-апе со Жрецом особенно важны, на них даже не жадко отдать трупы. Так ДК проще дотянет до 7 маны и разыграет победную Ярость ледяного змея.

Менее популярные опциональные карты: Агрессор Скользящего Копья, Имирьярский ледолом, Трогг Железного рудника, Врайкул-некролит, Маг крови Талнос, Морозная смерть, Разморозка, Слияние из глубин, Талантливый чародей, Заводчик крылобегов, Ледяной натиск, Меч Инея, Принц Ренатал, Хрусткий зомби, Гильдейский торговец, Беспощадность зимы, Скульптор инея.

[к оглавлению](#)

Рыцарь смерти Льда — недорогая колода, которую может собрать практически каждый. И все же дорогостоящие карты в деке есть. Разбираемся, как их можно получить и возможно ли их заменить, чтобы сделать колоду дешевле.

Асталор Кровавая Клятва — эту легендарку используют многие классы, так что это отличное

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 122

вложение 1600 пыли. Но пока вы ее не скрафтили, можно заменить Гильдейским торговцем или Мощью Менетила.

Тассариан — есть бесплатно у всех игроков, которые прошли пролог Короля-лича и в принципе могут играть Рыцарем смерти

Школьный учитель — сильная и универсальная эпическая карта. Временно можно заменить Мощью Менетила, Воющим ветром, Замерзшим бароном и другими опциональными картами.

Надзирательница Холодара — есть бесплатно у всех игроков, которые прошли пролог Короля-лича и в принципе могут играть Рыцарем смерти.

Ярость ледяного змея — эту карту нельзя открыть с комплектами карта Марша Короля-лича — ее можно только скрафтить за чародейную пыль или купить за золото или реальные деньги в комплекте Путь Артаса. Это одна из самых сильных карт в колоде, без двух ее копий Фрост ДК не обойдется.

[к оглавлению](#)

Сборка Фрост ДК с Воющим ветром — настолько бюджетная, насколько это только возможно. Две легендарки (Тассариан и Надзирательница Холодара) есть у всех игроков бесплатно, как и Мощь Менетила. Остается скрафтить только пару эпиков — Школьного учителя и Ярость ледяного змея.

[к оглавлению](#)

Муллиган Рыцаря смерти Льда достаточно простой и однообразный. В колоде много универсальных и всегда нужных карт, которые вы хотите увидеть со старта в любой ситуации. Сначала мы обсудим общие правила муллигана Фрост ДК.

Гнилое яйцо — лучший первый дроп, который нужно оставлять всегда и в любых количествах.

Собиратель трупов — неплохой первый дроп, который можно оставить в одной копии, если нет Гнилого яйца или Рукотворца. Если есть они, то Собирателя трупов часто сбрасывают.

Рукотворец — хорошая карта во многих матч-апах, если противник не так активно играет со стола в начале партии. Сбрасывают при встрече с ДК, Охотником на демонов, Разбойником и Жрецом. Вторую копию можно оставить только с Монеткой.

Скелет-помощник — оставляйте всегда с Монеткой, а без только при наличии двух первых дропов

Костолом — оставляют против классов, которые активно играют со стола в начале партии (ДК, Паладин, Шаман). Вторую копию сбрасывайте в любой ситуации.

Квартал Мерзости — после нерфа до 4 маны оставляют только с очень хорошей рукой (обычно с Гнилым яйцом и Монеткой)

Другие карты — оставляют на муллигане редко. С очень хорошей рукой можно задуматься о Тассариане, Послушнице смерти, Предвестнице зимы и т.д.

Далее о том, что Рыцарь смерти Льда ищет на муллигане при встрече с конкретными

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 122

классами.

Рыцарь смерти: Гнилое яйцо, Костолом, Рукотворец. С хорошей рукой или Монеткой — Скелет-помощник, Тассариан.

Охотник на демонов: Гнилое яйцо, Предвестница зимы. С хорошей рукой — Тассариан, Квартал Мерзости.

Воин: Гнилое яйцо, Рукотворец, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Квартал Мерзости.

Паладин: Гнилое яйцо, Костолом, Рукотворец. С хорошей рукой — Квартал Мерзости, Скелет-помощник.

Охотник: Гнилое яйцо, Рукотворец, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Предвестница зимы. С хорошей рукой — Квартал Мерзости.

Друид: Гнилое яйцо, Рукотворец, Предвестница зимы. С хорошей рукой — Скелет-помощник, Квартал Мерзости.

Разбойник: Гнилое яйцо, Предвестница зимы, Рукотворец. С хорошей рукой или Монеткой — Скелет-помощник.

Шаман: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом, Предвестница зимы С хорошей рукой — Скелет-помощник.

Маг: Гнилое яйцо, Рукотворец, Скелет-помощник, Рукотворец. С хорошей рукой — Квартал Мерзости.

Жрец: Гнилое яйцо, Скелет-помощник, Рукотворец, Предвестница зимы. С хорошей рукой — Костолом.

Чернокнижник: Гнилое яйцо, Квартал Мерзости, Рукотворец, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Квартал Мерзости.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Рыцарь смерти Льда — агрессивная колода, которая полагается на агрессивный старт и большое количество взрывного урона в мидгейме, а еще на замораживающие эффекты. Архетип начинает с раннего давления мелкими юнитами, которые часто нанесут какой-то урон герою противника. К 6-7 ходам ДК почти всегда переключается к агрессии с помощью Костесгибателя и Ярости ледяного змея — ключевыми финишерами.

Фрост ДК комфортнее всего чувствует себя в поединках, завязанных на контроле стола. Он легко переигрывает Паладинов, Агро Друидов, Анхоли Рыцарей смерти и Бесолоков, потому что они почти на 100% полагаются на существ. У ДК часто получается рано захватить стол и нанести какой-то урон герою противника, а позднее закончить партию без существ или с минимумом существ.

Далее разберем ключевые особенности колоды Рыцаря смерти Льда.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 122

Карты для раннего давления позволяют Рыцарю смерти играть в классическом агрессивном стиле. На муллигане вы ищете первые дропы и Квартал Мерзости. Все эти карты помогают рано захватить стол и нанести герою противника какой-то урон. ДК редко заканчивает партию только юнитами со стола, хотя возможно и такое.

Играть в агрессивном стиле достаточно просто: часто Фрост ДК окажется быстрее других оппонентов по темпу, так что захватит преимущество и будет диктовать размены — особенно с ранней реализацией Квартала Мерзости. Не жалейте Зимний горн для того, чтобы сгенерировать сильный стол в начале партии. Например, отличная комбинация Монетка + Квартал Мерзости + Зимний горн + сила героя.

Пусть вы играете агрессивной колодой, часто нужно размениваться — особенно если на столе есть Послушница смерти или в руке Нерубский визирь. Но порой нужно совершать размены и без них — особенно в темповых матч-апах. Чем быстрее и агрессивнее противник, тем активнее вы должны размениваться.

Как и всегда, предпочитайте размениваться выгодно, то есть так, чтобы ваши юниты не умирали. В первую очередь используйте для разменов натиски (с Квартала Мерзости), Костолом и Ледяной удар. И только если этих карт нет, разменивайтесь существами и эффектами, которые могут бить по герою противника.

Ранняя борьба за стол (если и есть) часто заканчивается к 5-7 ходам, в которые ДК переходит в наступление с помощью ключевых финишеров. Лучшими картами для этого станут Костесгибатель и Ярость ледяного змея.

Костесгибатель почти всегда получит 5 трупов для максимально эффективного боевого клича. И так этот шестой дроп нанесет до 10 урона по вражеским персонажам. Если в начале партии всё идет по плану ДК, то все 10 урона прилетят в лицо противника, потому что других целей на столе не будет. И это уже заявка на победу. В более равных ситуациях Костесгибателя можно использовать для зачистки стола, хотя часто лучше разменяться всем и реализовать боевой клич для урона по герою противника.

Ярость ледяного змея станет финишером после Костесгибателя, если всё хорошо. Если же ситуация тяжелая, то этот спелл тоже хорошо проявит себя, так как заморозит вражеский стол и позволит перейти в контрнаступление.

Важно, что весь взрывной урон не обязательно использовать за один ход. Вы можете распределить его на 2, 3 или даже 4 хода — это подготовка летального урона в течение нескольких ходов. Особенно просто готовить летал с Яростью ледяного змея, потому что он обездвигивает стол противника — часто вы сможете и атаковать 5/5 Ледяным змеем на следующий ход.

Будьте готовы к тому, что за Рыцаря крови Льда придется много считать: сколько урона вы сможете нанести в течение одного и нескольких ходов, сколько маны на это нужно будет потратить. Учитывать нужно Монетку, Зимний горн, топдеки, а потенциально и исцеляющие эффекты противника.

В большинстве матч-апов замораживающие эффекты сыграют решающую роль в партии. С их помощью Рыцарь смерти может игнорировать существ противника любого размера и концентрироваться на реализации своего способа победы или же просто на накоплении карт/маны для зачистки стола в будущем.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 122

Самой сильной замораживающей картой станет Ярость ледяного змея — ключевой спелл Фрост ДК, вокруг которого часто строится геймплей архетипа. Это заклинание за 7 маны выполняет сразу же 3 функции: наносит урон, замораживает весь стол и генерирует угрозу на вашей половине игрового поля. В разных матч-апах и ситуациях Ярость ледяного змея будет полезна по-разному, но это всегда отличный способ замедлить игру и подготовить летальный урон в течение следующих ходов со стола или с руки.

Воющий ветер и Ледяное касание — точечные замораживающие эффекты, которые встречаются не во всех сборках. Но их всегда можно сгенерировать или взять в колоду в 1-2 экземплярах. Это универсальные заклинания, которыми можно и наносить урон по герою противника, и замораживать крупные угрозы оппонента.

У Рыцаря смерти Льда много сильных и даже ключевых карт, без которых сложно победить (например Ярость ледяного змея). Поэтому в колоде много способов добора и генерации ресурсов.

Дека Фрост ДК хитро построена: в ней мало заклинаний, все они школы Льда — и есть две карты, которые достают фрост спеллы из колоды — Предвестница зимы и Надзирательница холодара. Они нужны для того, чтобы увеличить шансы на заход Ярости ледяного змея к 7 ходу, а лучше двух копий.

Помимо этого в деке есть и способы сгенерировать другие карты: Ледяной удар, Школьный учитель и Нерубский визирь. Последние два юнита особенно сильны, так как открывают доступ к заклинаниям с Рунами Крови и Нечестивости. Их Фрост ДК не может взять в деку изначально, но может создать по ходу партии. Здесь можно найти больше наступательных инструментов, добора, взрывного урона, а еще способы защиты.

Порой в сборках Фрост ДК появляется Асталор Кровавая Клятва. Это универсальная и сильная легендарка, которая выполняет много функций. Это и источник взрывного урона в лейтгейме, и способ бороться за стол и копить броню в мидгейме.

Все три версии Асталора можно использовать и без эффекта жажды маны, если у вас нет других хороших ходов. Хотя в идеале, конечно же, дождаться активации особого эффекта.

Как и все другие Рыцари смерти, Фрост ДК пользуется синергиями трупов. Изначально в колоде есть только одна карта, которая расходует трупы — Костесгибатель. И ради нее стоит накопить все 5 трупов, хотя часто можно играть этот шестой дроп и с меньшим количеством выстрелов.

В колоде много способов генерации других карт Рыцаря смерти, и они часто будут требовать наличие определенного количества трупов. В этом случае нужно расставлять приоритеты: можно ли отдать трупы сейчас или дождаться активации боевого клича Костедробителя. В большинстве случаев не нужно играть карты, если для их особого эффекта у вас не хватает трупов.

Сгенерировать трупы помогает сила героя. Это же способ активировать удешевление боевого клича Нерубского визиря, а еще просто источник 1 единицы урона.

[к оглавлению](#)

[Сильные комбинации](#)

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 122

Ярость ледяного змея + Ярость ледяного змея

Несколько копий Ярости ледяного змея поставят точку во многих противостояниях — особенно тех, где противник делает значительный акцент на контроль стола и наносит урон преимущественно существами.

Часто Ярость ледяного змея станет важным элементом подготовки летального урона, о которой мы говорили выше. Вы можете считать не только непосредственно 5 урона, наносимые заклинанием, но потенциально и атаку 5/5 существом. Хотя этому могут помешать зачистки или провокации противника.

Ярость ледяного змея часто станет ключевой картой в матч-апе, так что ее нужно стараться сыграть как можно быстрее. Например, если в руке две копии этого заклинания, первую можно отдать на 6 ход вместе с Монеткой.

Надзирательница Холодара + Ярость ледяного змея

Поскольку в колоде очень мало заклинаний, вы почти всегда доберете Ярость ледяного змея, разыграв Надзирательницу Холодара, если в руке еще нет ключевого заклинания за 7 маны.

Так у Фрост ДК складывается очень сильная кривая маны в мидгейме: на шестой ход Надзирательница Холодара, а на седьмой — Ярость ледяного змея. Такие ходы выполняют много функций: генерируют характеристики, контролируют стол, наносят урон вражеским персонажам.

К этому игровому моменту Фрост ДК практически всегда концентрируется только на сверхагрессии и завершении партии — как со стола, так и взрывным уроном.

Квартал Мерзости + Зимний горн + сила героя

Квартал Мерзости нужно разыграть как можно раньше. Не жалейте для этого Монетку и Зимний горн в начале партии. Важно найти цель для Квартала Мерзости — помогут любые ранние дропы или сила героя.

Старайтесь использовать Квартал Мерзости всегда, когда местность доступна — у нее 3 заряда, так что часто их хватит до самого конца партии.

Гнилое яйцо + Скелет-помощник или Рукотворец + Гнилое яйцо

Гнилое яйцо не так опасно само по себе — оно помогает разве что играть от массовых эффектов противника. Вы можете дать атаку этому первому дропу с помощью Рукотворца или Скелета-помощника, чтобы призвать 3/3 юнита, получить дополнительный труп и разменяться. Не стоит убивать Гнилое яйцо только в случаях, если вы ожидаете массовую зачистку от противника. Обычно это происходит только в самых медленных матч-апах и только после 5+ хода.

[к оглавлению](#)

Важно знать

Зимний горн — очень сильное заклинание, которое можно сыграть в целом ряде моментов, а правильно сделать это не всегда бывает просто. Вы не получите дополнительную ману с

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 122

этого спелла, как с Озарения или Монетки — только восстановите потраченную.

Если Зимний горн есть в начале, используйте его для совершения темповых ходов и максимального давления мелкими существами. Старайтесь как можно раньше реализовать Квартал Мерзости.

Если Зимний горн заходит в мид или лейтгейме, его часто используют для оказания дополнительного взрывного урона или для помощи в генерации ресурсов. Можно сыграть комбо Ярость ледяного змея + Зимний горн + сила героя для подготовки летала, если 1 единица урона может стать решающей.

Рукотворец — отличная карта для начальной стадии игры, которая активирует Гнилое яйцо и делает сильнее другие ранние дропы. Но Рукотворец полезен и в мид, и даже в лейтгейме — во многом из-за комбинации с силой героя. Дополнительная единица урона сделает силу героя куда эффективнее и поможет лучше готовить летальный урон.

Не бойтесь играть Нерубского визиря без усиленного боевого клича: этот третий дроп хорош и с простой раскопкой. Вы почти всегда активируете особый эффект боевого клича Нерубского визиря, если ходом ранее разыграете нежить или в этот ход используете силу героя и разменяетесь 1/1 вурдалаком. К тому же боевой клич активирует Квартал Мерзости, если на столе будет цель для местности.

- Ледяной удар открывает доступ ко всем картам с Руной Льда — заклинаниям, существам и оружию. В первую очередь берите те карты, которые уже есть в колоде Фрост ДК — они часто будут самыми сильными. Хотя можно задуматься и о других опциях.

Ледяной удар — первоочередная карта для разменов со вражескими существами, потому что с ее помощью нельзя атаковать героя противника.

Нерубский визирь открывает доступ ко всем заклинаниям Рыцаря смерти — в том числе к заклинаниям с Рунами Крови и Нечестивости. То же делает и Школьный учитель, но только с заклинаниями за 0-3 маны.

В списке заклинаний Рыцаря смерти много полезных опций, которые Фрост ДК не может взять в колоду изначально. Например, для зеркального матч-апа полезна Кровь вампира, а для медленных поединков — Плеть. Есть много других заклинаний, которые вы можете выгодно использовать в разных ситуациях.

к оглавлению

Андед Жрец

Напряженный, но равный поединок с небольшим перевесом в пользу Жреца. Здесь важно дожить до розыгрыша Ярости ледяного змея — это ключевой спелл в поединке, с которым ДК чаще всего сможет закончить партию, особенно если в руке будет 2 копии заклинания. До этого момента ДК старается не получить слишком много урона, чтобы Жрец не добил Рыцаря смерти силой героя и источниками взрывного урона. В этом особенно помогают замораживающие эффекты — и в частности Мощь Менетила. В идеале замораживать всех юнитов Жреца за 2-3 маны, чтобы тот не реализовал воскрешающие эффекты.

В самом начале партии старайтесь играть первым номером и вынуждать Жреца обороняться. Прист чаще всего пропустит первый ход, а если повезет, то и второй. И в это время ДК уже может сгенерировать опасный стол и перейти к агрессии. Игнорируйте юнитов Жреца: размениваться с ними невыгодно, куда лучше замораживать их, а если не получается, то вынуждайте Жреца размениваться с вашим столом. Размениваться стоит только с провокациями или в случае, если появляются натиски или Ледяной удар.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 122

- Рыцарь смерти Льда

- Зеркальный поединок достаточно странный и не всегда очевидный. Здесь каждая единица урона по героям на счету: ранние дропы, если их не убрать вовремя, могут нанести достаточное количество урона, чтобы предопределить исход партии. Поэтому старайтесь действовать первым номером со старта, а если отстаете, то ищите способы вернуться в игру с помощью Квартала Мерзости, Надзирательницы Холодары или случайных генераций. Раскопать полезно и какие-то оборонительные карты, в том числе исцеление или накопление здоровья.

Обычно побеждает в матч-апе тот Фрост ДК, которому зайдут лучшие карты для агрессивного старта, а еще тот, кто ходит без Монетки. Хотя и ваше исполнение тоже важно: в первую очередь нужно понимать, сколько ходов вам нужно для летала, а сколько противнику. В мидгейме многое сделают копии Ярости ледяного змея, особенно если вы сможете сыграть заклинание раньше с помощью Монетки. Заморозка стола позволит игнорировать стол противника и не даст активировать важные предсмертные хрипы на добор и генерацию ресурсов

- Рыцарь смерти Крови

В матч-апе с ДК Крови вы должны наступать и действовать первым номером. По ресурсам противника не переиграть, вы должны стараться давить со стола и копить в руке максимально сильные комбинации взрывного урона, чтобы залеталить противника в течение нескольких ходов. Весь матч-ап вращается вокруг здоровья противника: вынуждайте его тратить свои ходы для зачистки стола, а не для исцеления, перебора и уж тем более наступления.

Многое будет зависеть не только от захода вам взрывного урона и баффов, но и от захода исцеления противнику. Сколько копий Крови вампира и Гномоеда он сыграет, сможет ли найти Удар смерти. Над заходом карт в руку оппонента у вас контроля не будет, но готовьтесь к тому, что пробивать придется не 30-35 здоровья, а куда больше — особенно если вы готовите летальный урон в течение нескольких ходов.

Поэтому полагайтесь и на давление со стола — не только мелкими, но и средними угрозами. Все тяжелые карты Фрост ДК генерируют большие характеристики, с которыми можно нанести много урона, если враг оставит их без ответа.

Помните про массовые зачистки противника и не ставьте на поле слишком много юнитов за раз. Пусть он тратит зачистки на небольшой стол, а у вас в руке будут еще волны для наступления. Старайтесь по максимуму добирать карты и генерируйте жадные опции вроде Плети.

- Разбойник на воровстве

Выгодный матч-ап для Фрост ДК, хотя и не всегда предсказуемый. Разбойник уязвим для взрывного урона и заспама стола, но при этом с хорошим заходом может или очень быстро задавить Рыцаря смерти, или найти ответы на всё, что делает ДК. Хорошо то, что для всего этого Разбойнику нужно полагаться на рандомный заход карт, а что-то спасающее его заходить будет далеко не всегда.

Не бойтесь затягивать партию, если противник не играет слишком активно или если у вас много замораживающих эффектов. Валира чаще всего полагается на давление со стола, а без него нанести достаточное количество урона не сможет.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 122

Вы можете наносить летальный урон постепенно и размеренно, не переживая об исцелении. Разбойник может получить +5 брони с помощью героя Творец теней Скаббс — на этом стабильные источники исцеления оппонента заканчиваются.

Не забывайте играть от секретов конкретных классов, если Разбойник разыгрывает их. Самыми опасными станут Ледяная броня, Антимагия, Протестую! и Ледяная ловушка.

Квест Друид

Достаточно сложный поединок для Рыцаря смерти, несмотря на медлительность оппонента. Важен агрессивный старт и быстрая реализация 1-2 дропов. Пользуйтесь тем, что в начале партии у Квест Друида не так много карт и ответов на ваш стол. Чем больше характеристик вы сгенерируете и урона нанесете, тем лучше. Размениваться со старта стоит разве что с Парковой пантерой, и то лучше убрать ее натиском или Ледяным ударом.

В этом матч-апе всегда полезно замораживать героя противника. Но нужно выбирать правильный тайминг. Например, это выгоднее сделать перед ходом с 4 маны противника, чем перед ходом с 5 маны.

Как только у Друида появляется 5 маны, играйте вокруг Назойливой чародейки, если это возможно. Если стол уже уязвим для этого юнита, игнорируйте его и концентрируйтесь на взрывном уроне или генерации ресурсов.

Сложность матч-апа в том, что в мид и лейтгейме ДК не всегда сможет добить противника взрывным уроном из-за массы источников брони Друида. Попытаться все равно нужно в надежде, что оппонент не сможет одновременно чистить стол и копить броню.

Чистый Паладин

Противник практически на 100% играет со стола и достигает пика силы в мидгейме. Значит, у ДК будет достаточно времени для поиска и реализации массовых зачисток, а также замораживающих эффектов. Несколько копий Ярости ледяного змея ставят жирную точку в поединке и не оставляют Паладину никаких шансов. При этом ДК часто быстрее Паладина со старта: здесь важно активно размениваться и не давать Палу зацепиться за игровое поле.

Биг Спелл Маг

Активно наступайте со старта и выманивайте из руки Мага все зачистки и замораживающие эффекты. С ранними дропами Мага старайтесь размениваться оружием, натисками и Ледяным ударом, а также 4/5 натиском с Квартала Мерзости. К 6 ходу Маг захочет сыграть Балинду Каменный Очаг — ее почти всегда можно проигнорировать, даже не замораживая. Но можно раскопать заморозку или ремувал, если партия не близка к завершению.

Важно отыграть от Чародейки-варвара. До выхода этого шестого дропа (учитывайте Монетки в руке Мага) отдавайте Зимний горд и Ледяной удар. Ярость ледяного змея раньше вы разыграть не сможете, но стоимость этого спелла уже не так жалко отдать противнику.

Агро Маг

Выгодный матч-ап для Рыцаря смерти. Противник активно сражается за стол рано, но обычно ДК выходит победителем. Размениваться из существ точно стоит с Троггом Железного рудника и Магом крови Талносом: другие юниты Мага не так опасны. Как и всегда, пытайтесь

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 122

размениваться заклинаниями, натисками и другими эффектами. Старайтесь нанести какой-то урон герою противника в начале и мидгейме, чтобы к ключевым 6-7 ходам уже угрожать оппоненту летальным уроном. Если вы безоговорочно ведете в темпе к мидгейму, партию часто закончит Костесгибатель, а после и Ярость ледяного змея.

Сам Маг может закончить партию взрывным уроном и большим количеством замораживающих эффектов. Многие сделает хорошо сыгранное Дитя смерти: старайтесь не подставиться под это заклинание к 6 ходу противника — или к 5, если ранее он играл Озябшую чародейку.

Даже если Маг захватил стол к мидгейму, Рыцаря смерти спасут Ярости ледяного змея. Джайна может закончить партию и без стола, но обычно у нее не будет так много взрывного урона.

- Рыцарь смерти Нечестивости

Активно навязывайте борьбу за стол в начале партии — вы мало чем уступаете в агрессии Анхоли ДК со старта. Серьезные отличия между вашими стилями игры начнутся только в мидгейме. И пока Анхоли ДК продолжает делать ставку только на стол, у Фрост ДК появляются массовые зачистки стола и Ярость ледяного змея. Разыграв заклинание за 7 маны вы часто поставите точку в противостоянии — ответить на него противнику нечем. До этого момента затягивайте партию и втягивайте Анхоли ДК в размены, считайте, сколько урона нанесут юниты противника под баффом Могильной силы. Если этот спелл залеталит вас, активнее разменивайтесь.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

(Обновлено) Разбойник на воровстве — одна из самых популярных колод меты. Большой

по архетипу

ID: 2326

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-na-vorovstve-rouge>

Дата: 29.03.2023

Тип: Гайды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

Разбойник на воровстве — одна из самых популярных колод меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Разбойника на воровстве в патче 25.6 Марша Короля-лича. Это одна из самых популярных колод меты, которой можно стабильно брать Легенду — если знать, как правильно играть декой.

Текст

Разбойник на воровстве — одна из самых популярных колод меты в мартовском сезоне 2023 года. Дека появилась еще в прошлом дополнении, но игроки продолжают играть ею и сейчас, несмотря на нерф Принца Ренатала и Гнолла Дикой Лапы. Нынешние Разбойники на воровстве куда чаще играют 30 картами, отказываются от синергий секретов, Гнолла Дикой Лапы и Маэстро маскарада. И все же это не мешает им показывать отличный и веселый геймплей.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 122

Играть Разбойником на воровстве достаточно сложно. У колоды огромный потенциал и вариативный стиль игры, а способов победы очень много. Дека может победить любого, вы часто будете спамить стол огромными характеристиками, а порой побеждать необычными и изящными способами. Поэтому Рогу на воровстве так любят в ладдере, несмотря на средние показатели по винрейту.

И все же в умелых руках Разбойник на воровстве показывает хорошие результаты. С ним можно брать Легенду и двигаться дальше вверх, хотя в топе ладдера чаще обращаются к Миракл Разбойнику.

Большой гайд расскажет, как правильно играть Разбойником на воровстве в актуальной мете Марша Короля-лича. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд в марте для патча 25.6. Список изменений:

- Обновлены стартовые колоды и описания к ним
- Дополнен раздел "Как собрать колоду"
- Изменены карты, нужные в стартовую руку против всех классов
- Дополнены разделы о стратегии игры и матч-апах.

- Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Можно ли сделать колоду дешевле
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Все о синергиях воровства
- Что нужно знать о воровстве
- Королева Азшара и Гиганты
- Заклинания других классов
- Секреты других классов
- Существа других классов
- Другие важные карты и комбинации
- Матч-апы

Разбойник на воровстве от VS

Топовая сборка Разбойника на воровстве, которой играют уже очень долго. Не так давно в деке только Разбойное нападение — заклинание из Возвращения в Наксрамас. До этого вместо него использовали Рыбалку.

Разбойник на воровстве с Е.Т.С.

Музыкальный менеджер Е.Т.С.— интересное дополнение колоды. Такой Разбойник становится гибче и вариативнее: он может раскопать исцеление, взрывной урон или повторить сильный ход противника. Возможно, такая сборка не лучше классической, но она хорошо использует новую легендарку и подойдет для тех, кто хочет разнообразить геймплей.

Разбойник на воровстве с Рыбалкой

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 122

В этой сборке появляется Рыбалка. Чаще всего такой колодой играли до выхода Возвращения в Наксрамас, хотя она всё еще хороша.

Разбойник на воровстве с Гноллом Дикой Лапы

- В мете всё еще остаются Разбойники на воровстве со связкой Гнолл Дикой Лапы + Маэстро маскарада. Винрейт у них чуть ниже, но во многом из-за привычек в муллигане: теперь не стоит оставлять Гнолла Дикой Лапы в стартовой руке.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде. У Разбойника на воровстве 27 основных карт. Архетип уже старый и устоявшийся: какие-либо карты убирают из колоды редко.

Если что-то и убирают, то чаще всего это Шаг сквозь тень, Зазубренный костяной шип, Скрытная незнакомка. Но мы не рекомендуем отказываться от этих карт в любом случае, если они есть в вашей коллекции.

Код основы колоды:

Основу колоды нужно дополнить только одной картой. Вы можете взять больше технических карт, если откажетесь от чего-то в основе по бюджетным соображениям или из-за желания поиграть чем-то необычным и удивить противника.

Далее карты, которыми чаще всего дополняют основу.

Воровское нападение — хорошая техническая карта в нынешней мете, где много Фрост ДК и Андед Жрецов. Позволяет темпово разменяться с мелкими и средними дропами после Джекпота! или другого эффекта воровства.

Лоцман сэр Финли — гибкая и универсальная карта, но для нее часто не хватает места в колоде. Можно взять в качестве замены, если вы часто оказываетесь в ситуации, когда в руке только плохие карты.

Рыбалка — еще одна гибкая и универсальная карта, которая не делает чего-то особенного и не обладает какими-то имбалансными синергиями. Просто взять карту со дна колоды — полезная опция за 1 маны.

Двойная игра, Ложные показания, Жуткая могильщица, Соглядатай — набор секретов, который всегда нужно брать вместе. В сборках с 30 картами для секретов нет места: синергии Отваров сильнее. Но в версиях с Принцем Ренаталом синергии секретов появляются всегда.

Злобный удар, Зуб Нефариана — дополнительный взрывной урон всегда полезен, но особенно он хорош в мидрейндж матч-апах, то есть против относительно медленных дек без способов исцеления. Чаще всего для взрывного урона нет места в колоде — другие карты показывают себя лучше.

Мастер-зельевар Мерзоцид — есть в оптимальной сборке Разбойника на воровстве, но это не обязательная карта для архетипа. Рога легко обойдется без Мерзоцида, так что если его нет в коллекции, не тратьте 1600 пыли. В русской локализации в клиенте игры в тексте

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 122

легендарки ошибка: вы получите Отвар за смерть любого существа — своего или вражеского.

Принц Ренатал — после нерфа встречается очень редко, потому что бонус +5 здоровья не так выгоден. Чаще всего здоровье полезно в матч-апах с берн колодами, то есть против Громострел Ханта, Фрост ДК и Агро Мага. Но Принц Ренатал редко станет разницей между победой и поражением.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — хорошая легендарка в деке Разбойника на воровстве, хотя пока что оптимальной называть ее рано. Интересен вопрос, что именно брать в деку вместе с Е.Т.С. Пока что оптимальный набор — Злобный удар + Ванесса ван Клиф + Жрица Ярости Солнца, хотя это и не окончательная тройка.

Спринт — хорошо работает с Изворотливым рептилоидом, но для добора чаще всего нет места. Тем более с Маршем Короля-лича недостаток добора компенсируют Отвары. Поэтому Спринт берут очень редко.

Безумный герцог Теотар — улучшит в первую очередь самые медленные матч-апы с ДК Крови и Рамп Друидом. Может пригодиться и против Громострел Охотника, Фрост ДК и других колод с сильными комбинациями. Но Теотар ужасен в темповых матч-апах, да и названные выше поединки спасет не всегда. Поэтому его берут относительно редко.

Менее популярные опциональные карты: Зельевар, Врата теней, Призрачный удар, Ванесса ван Клиф, Омерзительный алхимик, Бранн Бронзобород, Зловещий аптекарь, Скрывающий покров, Солнечный Колодец, Сир Денатрий и т.д.

Вопрос: стоит ли брать Гнолла Дикой Лапы и Маэстро маскарада?

Ответ: оптимальные сборки не берут эту пару. Но интересно то, что теперь вы можете использовать их отдельно друг от друга. Можно взять только Маэстро маскарада, чтобы путать муллиган противника. Можно взять просто 1-2 копии Гнолла Дикой Лапы, чтобы играть его в темп в мидгейме. Это не оптимальный выбор, но и не такой уж плохой.

к оглавлению

Разбойник на воровстве — достаточно дорогая колода с рядом легендарных карт. Поговорим о том, как можно заменить их, если это возможно.

Гибельная тень — это сильное заклинание, но легко заменяемое. Вместо берите любую опциональную карту: Рыбалку, Зуб Нефариана, Лоцмана сэра Финли и т.д.

Мастер-зельевар Мерзоцид — эту легендарку легко заменить, на силу архетипа она влияет незначительно. Обычно вместо Мерзоцида берут Зуб Нефариана или Безумного герцога Теотара. Возможны и другие замены.

Асталор Кровавая Клятва — лучше скрафтить эту легу, потому что она подходит большинству метовых колод. Но если ее нет, временно Разбойник обойдется и без Асталора.

Королева Азшара — обязательная карта для Разбойника на воровстве, без которой архетип потеряет слишком многое.

Крабато — сильная легендарка, но легко заменяемая. Прямых альтернатив нет, так что берите любые другие опциональные карты из списка выше. Например, Безумного герцога Теотара, Зуб

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 122

Нефариана или Злобный удар.

Тесс Седогрив — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Творец теней Скаббс — сильная карта, которая значительно упростит жизнь Разбойника на воровстве. Но без нее можно обойтись. Вместо берите взрывной урон или Безумного герцога Теотара. Другой карты с похожим эффектом у класса нет.

[к оглавлению](#)

Из колоды Разбойника на воровстве можно убрать много легендарных карт, сохранив основную идею архетипа. Вы точно не обойдетесь только без Королевы Азшары, но все другие карты не так важны. Конечно, бюджетный Рога слабее классического, но все же им можно брать Алмаз, а под конец месяца даже попытаться взять Легенду.

[к оглавлению](#)

Муллиган Разбойника на воровстве достаточно простой. Вы почти всегда будете искать примерно одинаковый набор карт вне зависимости от класса противника. Хотя, конечно, для оптимального выбора карт есть несколько важных правил и исключений.

Сначала мы познакомимся с общими правилами выбора карт в стартовую руку, а после разберем муллиган против каждого класса.

Королева Азшара — лучшая карта в любом матч-апе. Оставляйте всегда.

Черноводная абордажная сабля — всегда оставляйте оружие в любом количестве

Разведка — всегда оставляйте одну копию заклинания. Две копии нужны только с Монеткой.

Зазубренный костяной шип — оставляйте в одной копии только против классов, которые рано генерируют опасных существ — сейчас это Жрец, Паладин, Рыцарь смерти, Охотник и Чернокнижник.

Скрытная незнакомка — нужна далеко не во всех противостояниях в стартовой руке: обычно оставляют против медленных классов, которые полагаются на сильные заклинания (ДХ, Паладин, Шаман и Жрец). Но можно оставить в любом матч-апе — грубой ошибкой это не будет.

Асталор Кровавая Клятва — оставляют только при встрече с Охотником на демонов.

Рыцарь смерти: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Асталор Кровавая Клятва, Зазубренный костяной шип

Охотник на демонов: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Скрытная незнакомка

Воин: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!

Паладин: Королева Азшара, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Зазубренный костяной шип. С хорошей рукой — Скрытная незнакомка

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 122

Охотник: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!. С хорошей рукой — Зазубренный костяной шип

Друид: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!

Разбойник: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!

Шаман: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Скрытная незнакомка

Маг: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!

Жрец: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Скрытная незнакомка, Зазубренный костяной шип. С хорошей рукой — Разбойное нападение.

Чернокнижник: Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Зазубренный костяной шип

[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.

Ключевой элемент геймплея — всегда знать, какие карты других классов вы разыграли. Это важно, чтобы точно понимать, что сделают Тесс Седогрив и Тайник с контрабандой. Эти карты могут выполнять совершенно разные функции в зависимости от того, что было в партии ранее: призывать большие характеристики, чистить стол, добирать карты или наносить взрывной урон.

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

При повторении заклинаний цели выбираются случайно. Наносящие урон спеллы могут попасть в ваших персонажей, а баффы — в существ оппонента.

С выходом патча 25.2.2 почти все Разбойники на воровстве отказываются от Гнолла Дикой Лапы и Маэстро маскарада. Значит, вы всегда начнете своим классом, а в начале партии сможете без опасений играть любые карты в любой удобный момент. Всегда можно использовать Джекпот! или Разведку на второй ход, хорошо в кривую ложится и Пояс со склянками. Не страшно использовать и силу героя — в начале партии Разбойник всё еще действует достаточно пассивно и медленно.

[к оглавлению](#)

Королева Азшара и Гиганты

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 122

Королева Азшара — одна из самых сильных карт в колоде. Разбойник активно ищет эту легендарку со старта и старается как можно быстрее ее реализовать. Все из-за реликвии Рог древних — ее Разбойник выбирает в 99% случаев.

Вы можете брать и другие реликвии, но в редких случаях.

Ксал'атат подойдет, если у оппонента уже осталось мало здоровья, а в вашей руке много заклинаний.

Кольцо приливов полезно, если в руке есть сильное заклинание — обычно взрывной урон, с которым можно закончить партию.

Приливный камень берут реже всего. Обычно эта реликвия нужна только в самых безнадежных ситуациях как инструмент последней надежды.

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.

[к оглавлению](#)

Заклинания других классов

- У Разбойника есть несколько способов сгенерировать заклинания других классов. 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 или Подготовки, а позднее их повторят 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.

Среди спеллов других классов много массовых зачисток, которые могут спасти в одних ситуациях, но навредить в других. Поэтому играйте массовые зачистки с умом.

Еще важно обращать внимание на заклинания на заспам стола вроде Чешуи Ониксии. Опять же, они могут спасти в какой-то ситуации, но заспам стола мелкими угрозами помешает реализовать Гигантов и большие провокации с Разведки при розыгрыше Тесс Седогрив и Тайника с контрабандой.

- [к оглавлению](#)

Секреты других классов

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 122

В большинстве сборок Разбойника на воровстве в Марше Короля-лича изначально нет секретов и синергий с ними. Но есть Скрытная незнакомка, которая открывает доступ к секретам всех 4 классов. Сыграв ее в форме Разбойника, вы всегда раскопаете по секрету Паладина, Охотника и Мага. Но порой Скрытную незнакомку играют до выхода из формы чужого класса. Тогда вы сможете раскопать и секреты Разбойника, что обычно невыгодно.

Чаще всего Разбойник ищет Антимагию и Протестую!. Это самые имбалансные и сильные секреты, с которыми Валира часто победит в партии. Слабее, но все еще хороши Морозная ловушка и Ледяная ловушка. Все другие опции могут быть полезны в зависимости от ситуации — они точно не универсальные.

Все разыгранные секреты других классов повторяют Тесс Седогрив и Тайник с контрабандой, но оппонент увидит, что это за секрет. И все же лучшие секреты дадут много темпа, так что доставят проблемы несмотря на то, что они разыграны в открытую.

Сила изначально разыгранных 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.

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 Лоскутика или Бранна Бронзоборода, что почти всегда 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 существа с большими характеристиками.

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.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 122

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. 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](#)

Существа других классов

Разведка — сильное заклинание, которое открывает доступ к существам с предсмертными хрипами других классов. Здесь Разбойника часто интересуют тяжелые существа за 5+ маны. Их вы сможете разыграть куда раньше за счет изначального удеревшения на 2 маны. А если повезет, можно проверить и комбинацию Подготовка + Зазубренный костяной шип.

Часто сыгранные рано предсмертные хрипы приносят победу в партии не сами по себе, но при розыгрыше после Тесс Седогрив или Тайника с контрабандой.

[к оглавлению](#)

У Разбойника на воровстве много вспомогательных карт, которые напрямую не воруют карты и не активируют их. Но все же эти карты выполняют важные функции и помогают Разбойнику бороться за стол, наносить летальный урон, добирать карты и т.д.

Карты часто многофункциональные или работающие только в комбинациях. Обсудим самые важные карты и их связки.

- Гибельная тень

У этого заклинания огромный потенциал, а повторять оно может фактически любой спелл в руке. Порой Гибельной тенью повторяют даже Монетку, чтобы раньше сыграть провокацию с Разведки или Гиганта с Королевы Азшары. Можно повторять взрывной урон, Зазубренный костяной шип, Отвары, а самым выгодным способом реализации Гибельной тени станет повтор Тайника с контрабандой или тяжелого заклинания за 7+ маны.

Еще одно топовое применение — копирование Шага сквозь тень, чтобы сыграть 2-3 раза за ход Асталора Кровавая Клятва, Тесс Седогрив и т.д.

Плохая идея — дублировать эффект Подготовки.

- Шаг сквозь тень

У заклинания много областей 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. Выгоднее

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 122

всего связка Тесс Седогрив + Шаг сквозь тень, но это далеко не единственный способ реализовать бесплатное заклинание.

В руку можно вернуть Королеву Азшару (3 заклинания для активации боевого клича придется играть сначала), любую форму Асталора Кровавая Клятва, Изворотливого рептилоида, а в темповых матч-апах и Мастера-зельевара Мерзоцида.

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.

- Подготовка

Подготовку обычно играют в мидгейме, дабы повернуть 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.

- Черноводная абордажная сабля

Обычно эту карту обменивают — особенно в начале партии, чтобы удешевить заклинание в руке. Обменивать оружие можно и в случае, если в руке нет заклинаний: все равно есть шанс, что бы топдекнете спелл с обмена и удешевите его.

В агрессивных матч-апах или при подготовке летального урона Черноводную абордажную саблю можно играть и как 2/2 оружие.

- Асталор Кровавая Клятва

Отлично работает с Шагом сквозь тень — возвращать в руку можно любую форму Асталора. Чаще всего Шаг сквозь тень играют на первую или вторую форму, чтобы получить и дополнительный урон, и дополнительную броню в дополнение к финальному эффекту.

Вы можете играть Асталора в любой форме и до активации жажды маны, если другого хода лучше нет. Жажду маны нельзя активировать с помощью Монетки.

- Зазубренный костяной шип

Чаще всего заклинание играют просто для того, чтобы избавиться от существа противника на любом этапе партии. Важно то, что спелл активирует боевой клич Королевы Азшары, а еще отлично работает с Подготовкой. Комбинация Зазубренный костяной шип + Подготовка позволяет удешевить существо или Творца теней Скаббса на 2 маны.

- Отвары

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 122

Отвары — еще одна важная часть колоды. Их роль будет варьироваться в каждом матч-апе. Порой это просто вспомогательные карты, а порой вокруг них можно построить и отдельные способы победы.

Сила Отваров в том, что они могут практически всё. Это и источник урона, и способ зачистки стола, и способ генерации характеристик, добора и получения новых карт в руку. Отвары дают много темпа, их выгодно играть даже за 3 маны, а часто их получается удешевить Подготовкой и Черноводной абордажной саблей.

Мастер-зельевар Мерзоцид дает случайные Отвары — тут выбора у вас не будет. Но с помощью Пояса со склянками можно создавать нужные вам Отвары. Вы дважды раскопаете Отвары: всего их 5, но с каждым выбором вы увидите 3 заклинания. После розыгрыша Пояса со склянками два Отвара в руке объединятся в один. Но если в руке ранее была одна часть Отвара, то она объединится с первым раскопанным Отваром с Пояса со склянками.

Вы можете раскопать два одинаковых Отвара и объединить их в один. Также вы можете повторять отвар с помощью Гибельной тени.

Ужасный отвар — отличный способ борьбы за стол, которым особенно выгодно уничтожать крупные угрозы противника и провокации. Берите, если на столе есть опасное существо или вы ожидаете его розыгрыш в следующие ходы.

Бурлящий отвар — самый простой отвар, который наносит урон вражескому персонажу. Разбойник часто выбирает целью героя противника, хотя в тяжелых ситуациях можно и чистить стол.

Мутный отвар — пусть этот эффект дает в руку случайную карту другого класса, используют такой Отвар редко: слишком он рандомный и непредсказуемый. И все же это может быть инструментом последней надежды или способом восполнения ресурсов в руке.

Слизкий отвар — случайное существо за 3 редко будет чем-то экстраординарным и опасным. Обычно этот Отвар берут в начале партии, пока стол пуст и с вашей стороны, и со стороны противника. Во всех других случаях эта опция достаточно слабая.

Сияющий отвар — простой и сильный отвар, который поможет найти ключевые синергии воровства и другие карты.

- Творец теней Скаббс

Одна из самых сильных лейтгейм 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](#)

Андед Жрец

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 122

Напряженный поединок, в котором Разбойнику нужно подойти к делу творчески. Просто смотреть, как Жрец генерирует стол и добивает вас взрывным уроном — дело гиблое. Надо найти какой-то способ вернуть себе контроль стола и при этом не умереть от взрывного урона. Помогут Антимагия, Морозная ловушка, Протесткую!, а также рано сгенерированные гиганты. Полезны и все источники исцеления, которые вы сможете сгенерировать и рано разыграть.

Если ситуация плохая со старта, рассчитывайте только на удачные топдеки, хорошую генерацию карт и на плохие карты в руке Жреца. Иначе из трудной ситуации в этом матч-апе не выбраться.

Постарайтесь сохранить комбо Подготовка + Зазубренный костяной шип + Творец теней Скаббс на 6 ход, чтобы убраться всё со стола Жреца и накопить жизненно важные 5 брони.

- Рыцарь смерти Льда

- Важно не слишком сильно проиграть старт: вы можете использовать Черноводную абордажную саблю, чтобы убирать со стола первые дропы противника. Играйте в темп и другие ремувалы, лишь бы ДК не нанес вам слишком много урона своими ранними угрозами. Важно сгенерировать какие-то характеристики перед 6 ходом противника, чтобы не получить 10 урона от Костесгибателя. А к 7 ходу ожидайте Ярость ледяного змея: нужно искать провокации, натиски или ремувалы, чтобы избавиться от 5/5 юнита. Получать от него урон в лицо — идея плохая в большинстве ситуаций.

- Ищите Антимагию, Ледяную ловушку и все способы генерации дополнительной брони и исцеления. Играйте ключевые секреты так, чтобы остановить Ярость ледяного змея.

- Квест Друид

- В этом матч-апе вы на таймере: противника нужно победить до того, как он найдет ОТК комбинацию с Бранном + АнуБРеканом + Асталором Кровавая Клятва. От этой комбинации очень сложно защититься, потому что она наносит 56 урона с пустого стола, если разыграть ее оптимальную версию. Можно накопить много брони и сгенерировать очень большой стол, тогда ОТК комбо вас не убьет. Но все-таки основной план Разбойника — задавить Друида большими характеристиками и взрывным уроном. Взрывной урон сам по себе не так хорош, потому что у Друида много способов накопления брони, но берн хорошо дополнит давление со стола.

- Рыцарь смерти Крови

- Простой матч-ап, в котором можно действовать достаточно медленно. Генерируйте тяжелые карты других классов и играйте их, чтобы сделать максимально выгодными Тайник с контрабандой и Тесс Седогрив. Не забывайте, что у ДК может быть несколько копий Лоскутика, которые уберут Тесс Седогрив в руке. Поэтому держите вместе с ней и других существ слабее.

Как и в матч-апе с Рамп Друидом, куда больший акцент следует сделать на существах, а не на взрывном уроне. Пусть у ДК есть ультимативные зачистки, их относительно — особенно в руке противника. Старайтесь истощить руку противника и лишить его всех сильных карт. После этого Разбойник легко закончит партию.

- Разбойник на воровстве (зеркальный матч-ап)

- Если со случайных эффектов зашли сильные Гиганты и существа, которых повторяют Тайник с контрабандой и Тесс Седогрив, не бойтесь затягивать партию хоть до лейтгейма.

В зеркальном матч-апе исход партии часто решит нужный заход карт. Разбойник с Королевой Азшарой или хорошей Разведкой часто окажется впереди по темпу и быстро закончит партию. Важную роль сыграют раскопанные секреты, взрывной урон и в целом здоровье противника. Хотя все же Разбойник на воровстве чаще всего атакует со стола. Поэтому еще одна важная

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 122

карта — Творец теней Скаббс. Если вы наступаете, от этой карты-героя стоит играть редко. Зато если вы отстааете, часто Творец теней Скаббс станет последней надеждой на победу.

Как и всегда, полезен Асталор Кровавая Клятва — не только за счет последней формы, но и за счет бонуса +5 к броне, который защитит от взрывного урона.

- Анхоли Рыцарь смерти

- Анхоли ДК постарается заспамить стол в начале партии и мидгейме. У Разбойника мало ответов на массу мелких существ — придется искать зачистки со случайных эффектов или рассчитывать на раннего Творца теней Скаббса. Можно бороться и с каждой мелкой угрозой индивидуально, но тогда начинать нужно рано, использовать Подготовки, Шаг сквозь тень и другие темповые карты. Только в этом случае Разбойник сможет соревноваться по темпу с Анхоли ДК.

- Агро Маг

- Агро Маг — опасный противник, который давит и со стола, и взрывным уроном. Важно не получить слишком много урона со старта от мелких юнитов Джайны. Старайтесь держаться на равных по темпу с Магом до мидгейма: к этому времени он, скорее всего, переключится на взрывной урон. От взрывного урона защищают секреты, исцеление и другие случайным образом сгенерированные карты.

- Проблема поединка в том, что даже если Разбойник перехватит темп, контрнаступить будет сложно из-за замораживающих эффектов. Тут нужно найти или очень хорошие случайные карты, или рассчитывать на отсутствие идеальной руки оппонента.

- Чистый Паладин

Чистый Паладин на 100% полагается на стол в начале партии и в мидгейме. И даже с легендарками с Графини он редко сможет нанести хоть какой-то неожиданный взрывной урон. Раскапывайте Отвары на уничтожение случайных существ оппонента, ищите массовые зачистки с эффектов воровства, закрывайтесь провокациями и обороняйтесь натисками. План на игру у Паладина достаточно простой и последовательный, а Валире часто нужно что-то придумывать и изворачиваться.

Перед розыгрышем Графини попробуйте активировать любой неизвестный оппоненту секрет Мага. Паладин может испугаться, что это Протестую! и сделать неоптимальный ход.

- Миракл Разбойник

В матч-апе с Миракл Разбойником опасны в первую очередь угрозы на столе. С мелкими и средними существами можно справиться целым рядом способов, куда сложнее ответить на Призраков с большими характеристиками. Самые простые способы — Отвары, уничтожающие случайных существ, а также комбинация Подготовка + Зазубренный костяной шип + Творец теней Скаббс.

У Миракл Разбойника стало больше взрывного урона: в сборках почти всегда появляется Некролорд Дрека. К тому же есть и другие карты: Отвары, Крабато и Асталор Кровавая Клятва. Вы вполне можете остаться без здоровья даже при условии контроля стола, так что пытайтесь обороняться провокациями, ищите исцеление или наступайте быстрее.

- Биг Спелл Маг

Вы легко сможете ответить на Балинду Каменный Очаг и другие крупные угрозы Мага за счет Отваров на уничтожение существ или других ремувалов. Помогают случайные эффекты, Творец теней Скаббс, а часто и Крабато. Поэтому много урона со стола Разбойник получить не должен.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 122

Помните про Чародейку-варвара. Старайтесь обыграть этот шестой дроп (учитывайте Монетки противника — он может сыграть Чародейку-варвара уже на 4-5 ходы), расходуя все бесплатные заклинания в руке. Не так страшно держать в руке заклинания за 3+ маны. Лучше до выхода Чародейки-варвара использовать Джекпот!, чтобы в руке были тяжелые спеллы.

Давить со стола Биг Спелл Мага не так уж легко из-за замораживающих эффектов и массовых зачисток. Но с противником можно легко играть в лейтгейме.

Лучшие секреты — Ледяная ловушка и Антимагия. Часто они самостоятельно принесут победу в партии, потому что заблокируют все ключевые карты оппонента.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Квест Друид — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

ID: 2371

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-kvest-druid>

Дата: 23.03.2023

Тип: Гаиды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

Квест Друид — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

Кратко

Квест Друид — колода с большим потенциалом и отличными матч-апами в текущей мете. Учимся играть Квест Друидом в большом гайде по архетипу.

Текст

Герой гайда — Квест Друид в мете Марша Короля-лича в патче 25.6. Архетип стал популярным только под конец меты дополнения. Сегодня это 4-5 дека по популярности в ладдере, особенно распространенная на высоких рангах и в Легенде. Квест Друида можно назвать лучшим представителем своего класса, а еще декой с большим потенциалом.

Так хорош Квест Друид потому, что переигрывает Рыцарей смерти и Разбойников — пару очень популярных классов в мете. При этом Друид достойно играет с лидером ладдера Андед Жрецом: пусть матч-ап все-таки минусовый, правильные сборки и геймплей помогают в этом противостоянии. В результате получается отлично сбалансированная колода, которой можно уверенно брать Легенду и двигаться дальше в топе. Последний мета-отчет от Vicious Syndicate даже назвал Квест Друида разрушителем меты недели.

Архетип полагается в первую очередь на ОТК комбинацию с Бранном Бронзобородом, АнуБРеканом и Асталором Кровавая Клятва. Квестлайн Заблудившиеся в парке — вспомогательная карта, которая нужна в первую очередь для накопления брони. Часто Друид и вовсе не завершает квестлайн, а значит и не получает финальную награду. Она для победы не нужна.

Большой гайд по Квест Друиду расскажет об основах и тонкостях игры этим архетипом. Вы найдете топовые колоды и способы собрать собственную с учетом коллекции, меты и грядущей ротации. Как и всегда, мы познакомимся с принципами муллигана, стратегий игры и

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 122

популярными матч-апами меты Марша Короля-лича.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Квест Друид после ротации
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Способы победы
- Как играть ключевые карты
- Матч-апы

Есть два подхода к сборкам Квест Друида. Они отличаются оборонительными картами. Первый подход использует Назойливую чародейку и Настырного зомби. Это куда более популярные деки, и их винрейт по статистике выше. Второй подход обращается к связке Чешуя Ониксии + Подземный король. Квест Друиды с этой парой карт появляются реже и их процент побед чуть ниже.

Квест Друид с Назойливой чародейкой

Самая популярная сборка Квест Друида — и одна из самых эффективных. Здесь появляется по две копии Назойливой чародейки и Настырного зомби. Карты отлично работают друг с другом, но при этом будут полезны и отдельно друг от друга.

В остальном колода Квест Друида уже сформировалась и не меняется от одной колоды к другой.

Квест Друид с Е.Т.С.

Квест Друид с новой легендаркой Музыкальный менеджер Е.Т.С. — самая успешная дека, которая использует эту карту. Только у Друида есть время для того, чтобы найти и разыграть эту карту в поисках ключевой карты в матч-апе. Чаще всего внутрь Е.Т.С. берут набор Коронер, Рено Джексон и Безумный герцог Теотар.

Коронер нужен преимущественно для матч-апа с Андед Жрецом. Рено Джексон помогает против того же Андед Жреца, Фрост ДК и других берн колод. А Безумный герцог Теотар полезен в медленных матч-апах — особенно в зеркальном.

Квест Друид с Заключением

Заключение — опциональное заклинание, которое особенно полезно в поединке с Андед Жрецом. Убрав существо в спячку, вы не позволите Андуину воскресить его, что очень важно в матч-апе. Заключение будет полезно и против других дек, которые играют со стола.

Квест Друид с Подземным королем

Набор Чешуя Ониксии и Подземный король помогает в обороне. Эти карты самостоятельнее,

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 122

чем Назойливая чародейка и Настырный зомби, но и стоят больше маны. Если у Друида получится стабилизировать игровую ситуацию с этими семьюми дропами, они будут выгоднее и полезнее. Но проблема в том, что Подземного короля часто недостаточно для зачистки стола, да и убирать вражеских юнитов нужно раньше 7 маны. Поэтому такие деки стали менее популярными. Хотя они все еще конкурентоспособны.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все деки архетипа. У Квест Друида обширная основа колоды, потому что архетип уже давно сформировался и определился с оптимальным набором карт.

Из представленных 26 карт редко исключают что-либо. Вы можете найти сборки без одной копии Звериного неистовства, без Рудника Ледяного Зуба или Первопроходца. Но у Друида должна быть веская причина, чтобы исключить что-то из этих карт — они очень хороши.

Код основы колоды:

Основу колоды чаще всего дополняют оборонительными опциями. Это или набор Настырный зомби + Назойливая чародейка, или Чешуя Ониксии и Подземный король. Порой обращаются и к другим опциональным картам. Подробнее о них далее.

Настырный зомби и Назойливая чародейка — самая популярная оборонительная пара карт. Сыграв их вместе, вы обеспечите 4 тика боевого клича Назойливой чародейки, что зачистит практически любой стол. Тиков может быть больше в зависимости от стола противника. При этом Настырный зомби хорош сам по себе в начале партии, да и Назойливую чародейку можно играть самостоятельно при хороших условиях на столе.

Чешуя Ониксии + Подземный король — альтернативные зачистки стола. Чешуя Ониксии — сильное и гибкое заклинание: можно убрать мелких юнитов, можно одно крупное. Но с зачисткой мелких существ хорошо справляется и Назойливая чародейка, а крупных угроз в мете мало. Чешуя Ониксии лучше в матч-апе с Миракл Разбойником, но он распространен разве что в топе Легенды. Подземный король больше помогает против Фрост ДК и других берн колод, которые полагаются и на давление со стола, и на взрывной урон.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — пока что мало изученная карта, которая может сделать Квест Друида сильнее. Чаще всего вместе с ней берут Коронера, Рено Джексона и Безумного герцога Теотара. Так у Друида появится больше ситуативных ответов на конкретные матч-апы. И казалось бы, всё отлично, но проблема в стоимости Е.Т.С. в 4 маны. За каждую карту вы вынуждены платить дополнительные 4 маны, что уже не делает технические карты такими уж сильными.

Коронер и Заключение — эту пару карт вместе или отдельно друг от друга берут в первую очередь для улучшения матч-апа с Андед Жрецами. Карты хорошие, но не сказать, что необходимые. Квест Друид может справиться с давлением Андуина и без них. Но если Пристов слишком много, что-то из этого полезно включить в деку.

Менее популярные опциональные карты: Друид рифа, Семена сомнения, Знак шипастой черепахи, Находчивый корабель, Порядок судопроизводства, Семя жизни, Хитиновый панцирь, Буйный рост, Зола Горгона, Оракул Элуны, Принц Ренатал, Удушающая звезда, Безумный герцог Теотар, Жизнь из смерти, Жук-убийца, Волшебная поросль, Хранитель склепа и другие.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 122

[к оглавлению](#)

Квест Друид — средняя по стоимости колода. К сожалению, сделать ее дешевле хоть на сколько-то у вас не получится. Любая легендарка или эпическая карта необходима, чтобы архетип работал.

Вы не сможете собрать Квест Друида без квестлайна Заблудившиеся в парке, без ОТК комбинации Бранн Бронзобород + АнубРекан + Асталор Кровавая Клятва. Не обойтись без Культиватора вдовоцвета и без Гаффа Вольное Сердце — ключевого способа разгона по мане.

Квест Друида можно представить без Рудника Ледяного Зуба и Назойливой чародейки. Но заменить эту пару придется другими дорогостоящими картами, например Подземным королем.

Что потеряет Квест Друид с ротацией Стандарта

Обратите внимание, что Квест Друид исчезнет из Стандартного режима вместе с весенней ротацией, когда в Вольный уйдут карты дополнений Закаленные Степями, Сплоченные Штормградом и Разделенные Альтераком. Ротация случится в апреле (точную дату разработчики пока что не назвали) — и до нее осталось не так много времени.

Мы рекомендуем не крафтить слишком много дорогих карт для Квест Друида, если вы не играете в Вольном режиме.

Больше о ротации Стандарта читайте в отдельном гайде.

Квест Друид с Назойливой чародейкой

Сделать Квест Друида дешевле никак не получается. Вы не можете отказаться от легендарных карт: каждая из них жизненно важна архетипу. Ваш единственный выбор — взять вместо комбинации Настырный зомби + Назойливая чародейка связку Чешуя Ониксии + Подземный король. Но стоимость у них одинаковая, вот только Подземный король не уйдет в Вольный режим с ротацией Стандарта.

[к оглавлению](#)

Муллиган Квест Друида достаточно однообразный и простой. Вы всегда оставляете способы разгона по мане, почти всегда квестлайн, а оборонительные опции только против темповых оппонентов. Сначала мы разберем основные правила муллигана, а после назовем карты, которые нужно оставлять при встрече с конкретными классами.

- Заблудившиеся в парке — оставляйте всегда за исключением матч-апа с Друидом. В зеркальном поединке броня не важна, нужно как можно быстрее найти и реализовать ОТК комбинацию, то есть агрессивно искать разгон по мане и добор карт.

Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета — оставляйте эти карты всегда. Вы можете сбросить второй Дар природы, если начинаете без Монетки. Других исключений нет.

Асталор Кровавая Клятва — в зависимости от класса будет хорошим или неплохим кипом. Всегда можно оставлять с хорошей рукой, но не ошибка держать его в руке в любой ситуации. Хотя против медленных классов Асталор полезнее, чем против быстрых.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 122

Парковая пантера — всегда оставляют в темповых поединках. Если в руке есть Монетка и разгон по мане, можно оставить и две копии.

Редко на муллигане оставляют другие карты: Наскок, Глубокую рану и Назойливую чародейку.

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

Рыцарь смерти: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Охотник на демонов: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Асталор Кровавая Клятва.

Воин: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Парковая пантера, Озарение, Глубокая рана, Асталор Кровавая Клятва.

Паладин: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Настырный зомби. С хорошей рукой — Озарение, Наскок.

Охотник: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Друид: Сбрасывайте квест!, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Асталор Кровавая Клятва.

Разбойник: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Шаман: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Парковая пантера. С хорошей рукой — Озарение, Наскок, Глубокая рана, Настырный зомби, Озарение.

Маг: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Парковая пантера, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Наскок.

Жрец: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Парковая пантера. С хорошей рукой — Глубокая рана, Озарение, Асталор Кровавая Клятва.

Чернокнижник: Заблудившиеся в парке, Гафф Вольное Сердце, Дар природы, Культиватор вдовоцвета, Назойливая чародейка, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Наскок, Озарение.

к оглавлению

Основы геймплея

Квест Друид — ОТК колода, которая рассчитывает на завершение партии взрывным уроном с пустого стола с помощью комбинации Бранн Бронзобород + АнубРекан + Асталор Кровавая Клятва. Комбинация уже классическая для Друида: ее использует и Рамп Друид, который тоже иногда встречаете в ладдере.

Вся колода Квест Друида построена так, чтобы как можно быстрее найти и реализовать ОТК

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 122

комбо. У Рамп Друида много разгона по мане, потому что на ОТК комбо нужно 11 маны (подойдут и Монетка или Озарение, если не зайдет Гафф Вольное Сердце). Конечно же, в деке масса способов перебора колоды, есть поиск конкретных карт (Рудник Ледяного Зуба) и защитные инструменты для того, чтобы Друида не задавили до того, как он найдет ОТК комбинацию.

К защитным инструментам относится и квестлайн Заблудившиеся в парке. Пусть дека называется Квест Друид, она далеко не всегда рассчитывает на финальную награду за квестлайн, а чаще всего и не завершает его вовсе. Громила Гафф не нужен для ОТК комбинации, Друид часто обойдется без +8 к броне и +8 к атаке. Квестлайн берут в колоду в первую очередь для первых баффов брони — броня важна в мете, где так много взрывного урона и агрессивных колод. При этом карты, которые дают Друиду атаку, полезны сами по себе как оборонительные инструменты. Они стоят мало маны, позволяют чистить стол от опасных юнитов противника, а в добавок к этому и выполняют первые ступени квеста, то есть дают Друиду броню и добор карты.

Еще один важный способ зачистки стола — комбинация Настырный зомби + Назойливая чародейка. Чаще всего карты используют вместе, потому что так Друид может 4 раза активировать боевой клич Назойливой чародейки, а потенциально и больше, если на столе будут другие существа с нужным запасом здоровья. Это очень сильная зачистка стола, которая будет полезна в большинстве матч-апов. При этом вы можете использовать Настырного зомби и Назойливую чародейку отдельно друг от друга.

В колоде Квест Друида есть Первопроходец — существо, которое не играют в других деках класса. Фишка этого юнита в том, что он работает только с Даром природы — единственным заклинанием с "выберите эффект" в колоде. В результате с Дара природы вы часто сможете брать разгон по мане, а после этого использовать Первопроходца для того, чтобы добрать 3 карты за 3 маны.

В остальном колода использует уже всем привычные карты Друида. Культиватор вдовоцвета, Гафф Вольное Сердце и Дар природы позволяют разогнаться по мане и добирать карты. Направляющий свет луны, Водный облик и Рудник Ледяного Зуба — способы добора ОТК комбинации или других ключевых карт. Озарение — гибкая карта для выравнивая кривой маны в начале партии или для возможности реализовать комбо Бранн Бронзобород + АнубРекан даже без захода Гаффа Вольное Сердце.

В результате Квест Друид получается хорошей и сбалансированной колодой. В начале партии он играет от обороны: быстро разгоняется по мане, а с помощью квестлайна и синергий с ним может постоять за себя и чистить стол, не затрачивая много маны и не расходуя много здоровья. Назойливая чародейка позволит вернуться в игру, если противник все-таки активно заспамил стол. В мид и лейтгейме Друид активно добирает карты и ищет ОТК комбинацию. И сама ОТК комбинация так сильна, что ни одна метовая колода не может ей противостоять. Тем более ОТК комбинацию можно сделать сильнее в случае, если у оппонента много здоровья или брони.

[к оглавлению](#)

Способы победы

1. ОТК комбинация

Есть много вариантов ОТК комбинации за Квест Друида. Самая популярная из них — Бранн

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 122

Бронзобород + АнубРекан + Асталор Защитник (2 форма) + Асталор Поджигатель (3 форма) + Асталор Поджигатель. Для такой комбинации нужно 11 маны, чего можно добиться за счет Гаффа Вольное Сердце или Озарения / Монетки. Других условий нет: Друиду не нужна броня на эту комбинацию — вы получите ровно столько, сколько нужно, с Асталора Защитника и АнубРекана (21 броню). Эта ОТК комбинация нанесет 56 урона с пустого стола, чего достаточно для победы практически во всех ситуациях.

ОТК комбо может не добить противника, если у него будет много существ на столе или больше здоровья/брони. Здесь на помощь придут другие источники урона: Наскок, юниты на столе, дополнительные копии Асталора и т.д. Дополнительных юнитов вы сыграете уже только за ману: эффект АнубРекана уже закончится после розыгрыша 3 существ.

Обратите внимание, что на вашей половине стола должно быть 5 свободных слотов для описанной выше ОТК комбинации.

Есть и другие варианты этой же ОТК комбинации: с розыгрышем Асталора Кровавая Клятва + Асталора Защитника + Асталора Поджигателя в один ход. Или с реализацией дополнительных копий АнубРекана и Асталора (их дает Направляющий свет луны).

2. Давление другими способами

Иногда Квест Друид может задавить противника и другими путями — существами на столе, одной копией Асталора или даже с помощью финальной награды за квестлайн Громила Гафф. Уже сам по себе он наносит 8 урона, его же можно сыграть под Бранном Бронзобородом, чтобы нанести уже 16 урона.

Вы не обязательно должны выбирать: использовать этот способ победы или ОТК комбинацию. Иногда их можно комбинировать вместе, использовать только части ОТК комбинации или не использовать их вовсе.

Особенно в темповых матч-апах Квест Друид редко обращается к ОТК комбинации, а просто выживает до момента, пока у противника не закончатся карты в руке. Тогда Друид может победить любыми юнитами на своей половине стола или, если спешка все-таки есть, то и при помощи взрывного урона.

3. Защита и накопление брони

В мете много берн колод, которые играют очень много взрывного урона. В первую очередь это Андед Жрец, Фрост ДК и Агро Маг. Часто взрывным уроном будет пользоваться ДК Скверны, Миракл Разбойник и Курс Бесолок. Во всех этих поединках Квест Друид может победить просто за счет огромного количества брони.

Важно отметить, что броня спасает только в ситуации, если противник давит только за счет взрывного урона. Если при этом на его половине есть юниты с большим количеством атаки, то вы должны позаботиться об их зачистке. Если от них не избавиться, то юниты противника собьют любое количество вашей брони.

Квест Друид может накопить броню с помощью квестлайна, Звериного неистовства, за счет комбинации Бранн Бронзобород + АнубРекал или Бранн Бронзобород + Громила Гафф.

[к оглавлению](#)

[Как играть ключевые карты](#)

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 122

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 8 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. Всегда надежно играть Водный облик на 8+ маны, но не ошибка делать это с 4+ маны, если в руке нет хороших ходов.

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, если нет другой копии Водного облика.

Наскок, Глубокая рана, Звериное неистовство и Парковая пантера

Все эти карты помогают выполнить квест. Часто их используют в начале партии, чтобы убрать со стола ранние дропы противника. Это самый тяжелый момент в партии для Квест Друида. И эти баффы атаки помогают пережить его.

Чаще всего Парковую пантеру играют так, чтобы она тут же смогла атаковать. А Звериное неистовство используют для баффа к атаке, чтобы убрать что-то со стола противника и получить броню с квестлайна. Вы можете комбинировать другие баффы к атаке с Глубокой ране, чтобы наносить много урона по вражескому юниту.

В медленных матч-апах эти баффы можно использовать для того, чтобы наносить больше урона вражескому герою. Хотя ваш основной фокус всё еще поиск и реализация ОТК комбинации — от нее урона в разы больше.

Рудник Ледяного Зуба

С этим заклинанием всё просто: оно нужно в первую очередь для того, чтобы добрать АнуБрекана из колоды. Если он уже есть в руке, Друид найдет какой-то из пятих дропов (проверьте, что осталось в колоде). Вы почти никогда не должны играть Рудник Ледяного Зуба для того, чтобы найти самую дешевую карту в колоде — толку от этого мало.

Музыкальный менеджер Е.Т.С.

Чаще всего внутрь Е.Т.С. берут Коронера, Рено Джексона и Безумного герцога Теотар. Вы можете играть Е.Т.С. в темп в любой удобный момент, а раскопанную карту оставить на следующие ходы — в зависимости от матч-апа почти всегда понятно, что вам нужно.

Коронер нужен в первую очередь против Андед Жреца. Он же поможет против Балинды Каменный Очаг в матч-апе с Биг Спелл Магом, а еще против крупных угроз Миракл Разбойника и реже Разбойника на воровстве.

Рено Джексон хорош в агрессивных поединках, где противник использует много взрывного урона. Но активным боевой клич станет только в случае, если вы уже добрали много карт из колоды. Следите, сколько пар осталось в деке: Рено не всегда станет хорошим пиком, но если всё сошлось, карта приносит массу выгоды.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 122

Безумный герцог Теотар нужен в первую очередь против других Квест Друидов, у которых вы должны украсть одну из частей ОТК комбинации. Легендарка полезна и против контроль колод в целом: например ДК Крови. Тут целей для воровства больше — всё зависит от игровой ситуации и руки оппонента.

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: Бранна Бронзоборода, Асталора Кровавая Клятва, АнубРекана 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.

Часто Направляющий свет луны играют перед ОТК комбинацией, чтобы найти последнюю ее часть.

Асталор Кровавая Клятва

Не спешите разыгрывать первую и вторую копию Асталора в начале партии и в мидгейме. Все это можно сделать уже в лейтгейме перед розыгрышем Бранна Бронзоборода и АнубРекана. Не так страшно рано сыграть первую форму — Асталора Кровавая Клятва, а вот вторую копию уже оставлять для ОТК комбинации, чтобы получить две финальные копии Асталора и тут же сыграть их.

Важно отметить, механику работы Бранна Бронзоборода с разными версиями Асталора.

- Сыграв Асталора Кровавая Клятва под Бранном, вы получите две копии Асталора Защитника и один раз нанесете 2 урона вражескому персонажу.
- Сыграв Асталора Защитника под Бранном, вы получите две копии Асталора Поджигателя и 5 брони.
- Сыграв Асталора Поджигателя под Бранном вы нанесете 28 урона.

Бранн Бронзобород

Одна из самых ценных карт в колоде, которая станет ключевой частью ОТК комбинации. Впрочем, Бранна можно играть не только для ОТК комбо в темповых матч-апах, где можно победить со стола или просто с одним боевым кличем Асталора Поджигателя.

В темповых поединках хороши и не такие сильные комбинации: например можно просто использовать Бранна вместе с АнубРеканом для накопления 16 брони или с финальной наградой за квест. С Бранном работает даже Гафф Вольное Сердце, хотя комбинация редко стоит потраченного на нее Бранна Бронзоборода. То же справедливо и для Первопроходца.

АнубРекан

Чаще всего Друид старается сыграть АнубРекана в финальный ход после Бранна, а затем реализовать комбинацию Асталор Защитник + Асталор Поджигатель + Асталор Поджигатель.

Но не бойтесь играть АнубРекана и в темп, если ситуация тяжелая или вы планируете

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 122

наступать только со стола. Можно поставить АнубРекана просто в темп на 8 ход, чтобы получить броню. Можно сыграть его и после использовать какой-то тяжелый дроп за 8+ брони для того, чтобы выставить больше характеристик на игровое поле. Иногда в темповых матч-апах даже не столь эффективных комбинаций достаточно для победы, так что старайтесь не жадничать.

к оглавлению

- Андед Жрец

Напряженный поединок, в котором Жрец будет активно давить со стола и взрывным уроном. Друид может чистить стол с помощью баффов атаки, натисков и ремувалов, но на это ему нужно время. В самом начале партии отдавайте приоритет разгону по мане. Если параллельно с этим получается убивать вражеских существ — хорошо. Если нет, рассчитывайте на мощные комбинации за 6+ маны, которые и уберут вражеских существ, и дадут вам какой-то запас брони. Если Жрец останется без стола или с небольшим количеством существ на столе, Друид легко переиграет оппонента, потому что накопит огромное количество брони — пробить это Прист не сможет. Важно дожить до этого момента, то есть пережить стартовую агрессию Жреца. Отчасти матч-ап зависит от захода противника: Друиду будет очень сложно, если Андед Прист скастует немоту на Бестелесного капрала или найдет пару Оживлений мертвых под существ за 3 маны.

Рыцарь смерти Крови

Очень простой матч-ап, в котором у Друида будет достаточно времени на разгон по мане и реализации ОТК комбинации с Бранном, АнубРеканом и Асталором Кровавая Клятва. Оставьте комбинацию Настырный зомби + Назойливая чародейка для того, чтобы убрать нескольких тяжелых существ ДК в лейтгейме. В идеале играть первым номером: наступать с помощью награды за квестлайн и немногочисленных существ. Но даже если Друид отстает, партию сложно запустить до момента, когда ОТК комбинация не сможет закончить бой. Если вы боитесь, что ОТК комбо не хватит, играйте жаднее с Направляющим светом луны и Асталором Кровавая Клятва.

Рыцарь смерти Льда

Фрост ДК начнет агрессивно: Друиду важно пережить тяжелый старт. Как и всегда, отдавайте приоритет разгону по мане, но не запускайте ситуацию на столе: вам помогут Наскок и Глубокая рана, а чуть позднее Парковая пантера и Назойливая чародейка.

Если у Друида получилось сломить стартовую агрессию ДК, дальше партия должна пойти просто. Пусть у Рыцаря смерти есть много взрывного урона, Друид копит изрядный запас брони. Не бойтесь играть ОТК комбинацию частями и в темп, чтобы цепляться за стол и выживать: вы переиграете противника тогда, когда у него закончатся инструменты для наступления.

- Разбойник на воровстве

Интересный и не всегда предсказуемый матч-ап. Разбойник почти наверняка будет наступать: и в первую очередь со стола. Чтобы остановить это давление, ищите и берегите комбинацию Настырный зомби + Назойливая чародейка. Эта связка зачистит стол даже с рандомно сгенерированными гигантами.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 122

Против Разбойника на воровстве Друид чаще всего сохраняет ОТК комбинацию и старается реализовать ее как можно быстрее. Урона нужно много, потому что на столе Разбойника почти всегда будут какие-то юниты, которые впитают в себя часть урона с ОТК комбинации.

- Квест Друид

Зеркальный матч-ап — гонка за ОТК комбинацией. Кто ее быстрее найдет и реализует, тот и победит. Вы можете реализовать ОТК комбо и без Гаффа Вольное Сердце, если сохраните Монетку или Озарение для розыгрыша комбинации Бранн + АнуБРекан: после этого можно реализовать и Асталора Кровавая Клятва.

В этом матч-апе не так важно количество брони, стол и что-либо за исключением ОТК комбо. Поэтому, увидев Друида в противниках, вы должны сбрасывать квестлайн на муллигане. Концентрируйтесь на доборе и разгоне по мане. И как только вы находите ОТК комбинацию, победа ваша.

- Чистый Паладин

Самый сложный матч-ап в мете для Квест Друида. Он так плох, что вы должны играть очень авантюрно: рассчитывать на хороший заход карт вам и на плохой заход парт противнику. Без разгона по мане, ранних зачисток и темповых мид и лейтгейм комбинаций. В ход, когда Паладин сыграет Графиню вместе с другими тяжелыми картами, Друид чаще всего может вернуться в игру только за счет комбинации Настырный зомби + Назойливая чародейка, и то стол часто придется довести до нужной кондиции другими картами вроде Наскока или Глубокой раны. После этого Паладин продолжит давление случайными легендарками: тут Друиду тоже будет сложно. Рассчитывайте на рано зашедшие комбинации с Бранном и АнуБРеканом — можно даже без Асталора, если эта легендарка не зашла.

- Биг Спелл Маг

Равный матч-ап, в котором многое будет зависеть от захода карт Друиду и Магу. В начале партии важно избавиться от Дальней заставы и вовремя разбить Почтового танцора, чтобы не подставить полученную Монетку под Чародейку-варвара. Опасен 6 ход Мага, в который выйдет или Чародейка-варвар (старайтесь разыграть дешевые заклинания до этого момента), или Балинда Каменный Очаг. Справиться с огромными характеристиками Балинды сложно, тем более за ней часто последует Амулет пламени дракона. Можно понадеяться на комбинацию Настырный зомби + Назойливая чародейка, но и ее не всегда будет достаточно. К 6 ходу Мага у Друида должно быть уже много маны, а в идеале он должен уже планировать ОТК комбинацию с Бранном Бронзобородом, АнуБРеканом и Асталором Кровавая Клятва.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====
(Обновлено) Андед Жрец — безоговорочный лидер меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2377

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-priest>

Дата: 20.03.2023

Тип: Гайды

Категория: Марш Короля-лича

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 122

Описание

Андед Жрец — безоговорочный лидер меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Андед Жрец — безоговорочный лидер патча 25.6 с огромными винрейтом и популярностью. Выясняем в большом гайде, как правильно играть этой колодой.

Текст

Герой гайда — Андед Жрец или Жрец на нежити в мете Марша Короля-лича патча 25.6. После нерфа Рыцаря смерти и Эвольв Шамана новым лидером ладдера стал Андед Жрец. Колода давно вырвалась в топы по популярности на всех рангах. Она же показывает и самый высокий процент побед.

Андед Жрец — необычная колода, собранная вокруг нежити и заклинаний школы Тьмы. Дека играет в агрессивном стиле и старается закончить партию в мидгейме с помощью существ на столе и взрывного урона. У Андед Жреца много мощных комбинаций на заспам стола, нанесение урона с существами и без них.

Еще одна особенность колоды — большая вариативность сборок. Декбилдеры уже нашли оптимальную сборку, хотя в ладдере все еще много разных вариаций архетипа. Многие версии Андед Жреца отличаются целым рядом карт и даже играют в разных стилях. Так есть колоды с акцентом на воскрешение юнитов за 3 маны, а есть токен версии, нацеленные за заспам стола мелкими юнитами. Оба подхода работают, хотя Андед Жрец с синергиями воскрешения лучше.

Андед Жрец — очевидный претендент на нерфы. Хотя нерфов с Марше Короля-лича уже может и не быть вовсе. И до следующего обновления доминацию Андед Жреца уже вряд ли кто-то оспорит. Игроки активно ищут контрколоды и адаптируют другие сборки для борьбы с Андед Жрецом, но и Жрец может адаптироваться к новым условиям — потенциал у архетипа огромный.

В большом гайде по Андед Жрецу разбираемся, как работает эта колода и как правильно за нее играть. Вы найдете топовые сборки Андед Приста и научитесь собирать собственные. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апы.

Обновили гайд 20 марта. Список изменений:

- Дополнили вступление
- Добавили новые колоды Андед Жреца и описание к ним
- Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"
- Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
- Добавили описания новых матч-апов, дополнили старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Как сделать колоду дешевле
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Особенности геймплея Резурект Жреца

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 122

- Особенности геймплея Токен Жреца
- Матч-апы

Все колоды Андед Жреца можно разделить на две большие группы.

Первая группа — Резурект Андед Жрецы. Эти колоды полагаются на сильных существ за 2-3 маны и эффекты Оживления мертвых и Мастера костей в дополнение к Верховному сектанту Базалефу. Такие сборки сильно зависят от муллигана нужных карт и уверенного старта. Но если нужные комбинации заходят (а это случается часто), Резурект Андед Жреца мало что может остановить.

Вторая группа — Токен Андед Жрецы. Такие сборки берут больше мелких юнитов за 1-2 маны и отказываются от эффектов воскрешения. Зато у них появляются баффы, а часто и эффекты воровства. Токен Андед Жрецы хороши в зеркальных поединках и против других темповых оппонентов. Но при этом они все еще могут задавить и медленные колоды.

Резурект Андед Жрец с Проклятуном

Такую сборку Резурект Андед Жреца можно назвать классической или близкой к классической. Здесь мало существ за 2-3 маны, но каждое очень сильное и отлично работает с синергиями воскрешения.

Такая колода может просесть по темпу в начале партии при встрече с агрессивными оппонентами, поэтому здесь появляется Игла для тенетки.

- В этой версии похожий набор юнитов, но появляется новый способ отвоевать раннее преимущество противника — Шепот бездны. Лучшей целью для немоты станет Бестелесный капрал, но при необходимости можно выбрать и другие цели этого спелла.
- Еще одна опциональная карта здесь — Асталор Кровавая Клятва. Легендарка помогает выйти в мид- и лейтгейм, особенно хороша она против медленных противников и в случае, если Жрецу не зашел оптимальный старт.
- В дополнение в сборке есть Собор искупления. Универсальная и всегда полезная карта, хотя в Резурект версиях место для нее есть не всегда.

Резурект Андед Жрец с Асталором

Похожая версия, но без Нажьяка Проклятуна. Легендарку можно не крафтить, если ее нет в коллекции карт. Значительно слабее такой Андед Жрец не станет.

Токен Андед Жрец

Токен Андед Жрец отказывается от Оживления мертвых и Мастера костей, а также от многих существ за 3 маны, чтобы сделать сборку более темповой и агрессивной. Такие версии больше похожи на классические агро колоды. Тут больше первых-вторых дропов, с которыми можно уверенно начать партию. В результате Жрец чаще будет давить в начале, а значит и реализовывать Зараженного служителя и Бессмертных союзников. В таких сборках всегда есть и баффы для стола — Собор искупления, Рукотворец.

Эта версия примечательна, потому что в ней появляются Телепатка и Пожиратель разума — синергии воровства. Они особенно хороши в зеркальных поединках, хотя помогут и во всех остальных. Оба юнита — нежить, так что они будут отлично работать с другими картами.

Токен Андед Жрец

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 122

Эта версия Андед Жреца берет другой набор юнитов за 1-2 маны. Здесь появляются Маг крови Талнос и Слияние из глубин. Кроме этого в сборке есть одна копия Иглы для тенетки — на случай, если противник все-таки захватит стол.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Андед Жреца только 18 карт в основе — их используют и Резурект Андед Жрецы, и Токен Андед Жрецы.

Все эти карты станут обязательными для любого Андед Жреца. Исключения — Собор искупления и Гниющий некромант, которые иногда исключают из сборок Резурект Приста и Токен Андед Приста.

Вы должны дополнить основу колоды 12 картами. Для начала нужно определиться, какой версией вы будете играть — Резурект или Токен. Так вы уже заполните значительную часть колоды. И после дело останется за несколькими опциональными картами.

Среди карт Резурект Жреца есть как обязательные для этого архетипа, так и нет. Обязательными станут Оживление мертвых, Бестелесный капрал, Хрусткий зомби, Навязчивый кошмар и Мастер костей. Берите их обязательно, если используете Резурект Андед Жреца. Далее обсудим карты, которые можно взять, а можно исключить.

Шепот бездны — отличный способ совершить темповый переворот и вернуться в игру в начале партии и в мидгейме. Особенно этот спелл полезен против агро колод и других Андед Жрецов. Топовой целью для Шепота бездны станет Бестелесный капрал, хотя наложить немоту можно и на существ с полезными эффектами, если зачистка стола важнее.

Игла для тенетки — у Андед Жреца не так много заклинаний в принципе, так что быстро реализовать это оружие не получится. Хотя руки бывают разными: порой вы сможете за ход реализовать Иглу для тенетки и зачистить стол противника. Оружие в первую очередь помогает вернуться в игру против темповых колод, хотя оно что-то сделает даже в медленных поединках.

Асталор Кровавая Клятва — медленная карта, которая никак не синергирует с другими существами или заклинаниями. Но это и источник взрывного урона, и брони, а еще хороший план на мид- и лейтгейм, если партия затягивается. Брать Асталора или нет — зависит больше от предпочтений игроков и других доступных карт. Андед Жрец хорош и с ним, и без него.

Осколок Бездны — универсальное заклинание, которым можно чистить стол и наносить взрывной урон герою противника в зависимости от ситуации. Эффект похищения жизни особенно полезен в темповых поединках, где здоровье вашего героя особенно важно. Это хорошая карта для зеркальных поединков.

В этом списке карт много опций, которые Токен Андед Жрец использует всегда. Вы не обойдетесь без Гнилого яйца, Рукотворца, Банши и Пожирателя разума. Другие карты в списке опциональные. Кроме этого в сборки Токен Андед Жреца порой попадают и опциональные карты Резурект Приста, о которых мы говорили ниже.

Телепатка — самостоятельно этот первый дроп сделает немного. Это не идеальная карта для

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 122

муллигана или для боя. Но зато это нежить, так что на нее сработают все андед синергии. Боевой клич особенно хорош в зеркальных поединках (ради которых Телепатку и берут), но может помочь и во всех других матч-апах.

Слияние из глубин — берут в сборки для того, чтобы раскопать дополнительную нежить. Неплохая карта сама по себе, хотя и совсем не обязательная для Токен Андед Жреца. Часто этому второму дропу не хватает места в сборках.

Сумеречный обманщик — это не нежить, так что этот второй дроп появляется достаточно редко. Эффект у Сумеречного обманщика тоже не гарантированный, а без добора использовать эту карту стоит редко. Он лучше показывает себя в медленных матч-апах, а в темповых часто бывает слаб.

Менее популярные опциональные карты: Любовь к тени, Маг крови Талнос, Прокаженный из Братства, Теневой упырь, Амулет бессмертия, Бальзамировщик драккари, Кража личности, Нерубский визирь, Яростень Плети, Каннибализм, Нажьяк Проклятун, Неупокоенная послушница, Треснувшая горгулья, Зирелла Благочестивая и другие.

[к оглавлению](#)

Андед Жрец — средняя по стоимости колода. Тут есть несколько эпических и легендарных карт, хотя много и недорогих обычных и редких.

К сожалению, ни Резурект Андед Жреца, ни Токен Андед Жреца нельзя сделать хоть сколько-то дешевле. Все эпика и легендарки обязательны и для той, и для другой версии. Убрать хоть какие-то из них — значит или слишком сильно ослабить архетип, или даже вовсе лишить его основной идеи.

Вы можете выбрать сборку без Асталора Кровавая Клятва и других необязательных эпиков и легендарок. Помимо этого можно собрать Токен Андед Жреца, который чуть дешевле Резурект Приста, хотя разница невелика.

Собирая Андед Жреца, обратите внимание на то, что в конце марта или в начале апреля случится ротация Стандартного режима. В результате в Вольный уйдут карты Закаленных Степями, Сплоченных Штормградом и Разделенных Альтераком. Вот что потеряет Андед Жрец с ротацией.

Ключевые синергии нежити останутся, но в Вольный уйдет Епископ Тьмы Бенедикт. Это важная карта для колоды, без которой архетип как минимум серьезно преобразится, а возможно и вовсе исчезнет из меты.

[к оглавлению](#)

Муллиган Андед Жреца во многом зависит от сборки, которую вы выбрали — Резурект или Токен. В любом случае выбор карт в стартовую руку очень важен и часто определит исход партии, так что к этому вопросу нужно отнестись внимательно.

В первую очередь мы разберем муллиган Резурект Андед Жреца, потому что он сложнее, да и сборка выглядит чуть сильнее. Но и о муллигане Токен версии поговорим ниже.

Бестелесный капрал — оставляйте всегда. Две копии нужны только с Монеткой.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 122

Зараженный служитель — оставляйте всегда одну копию этого первого дропа. Сбрасывайте только при наличии комбинации **Оживление мертвых** + существо за 2-3 маны.

Осененный Тьмой дух или **Навязчивый кошмар** — в любом матч-апе нужно оставить одну копию какого-то из этих юнитов. Вторые копии можно оставить только с **Монеткой**. Если есть и **Осененный Тьмой дух**, и **Навязчивый кошмар**, чаще всего предпочтение отдают **Осененному Тьмой духу**.

Разрывание могил — оставляйте при наличии существа нежити за 2-3 маны. Вторую копию всегда сбрасывайте.

Верховный сектант Базалеф — оставляйте только с очень хорошей рукой, например с **Бестелесным капралом** и **Осененным Тьмой духом** или с парой существ за 3 маны (любых).

Оживление мертвых — оставляйте всегда, если в руке есть любой юнит за 2-3 маны (оставляйте и это существо тоже).

Бессмертные союзники — оставляйте всегда, если в руке есть любой юнит за 2-3 маны (оставляйте и это существо тоже).

Шепот бездны — оставляйте при наличии **Бестелесного капрала** в любом матч-апе, где вы ожидаете раннюю борьбу за стол.

Хрусткий зомби — оставляйте в руке только при наличии **Бессмертных союзников** или **Оживления мертвых**.

Собор искупления — оставляйте с хорошей рукой против **Друидов** и **Магов** в одном экземпляре.

- **Рыцарь смерти**: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф.

- **Охотник на демонов**: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых.

- **Воин**: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Шепот бездны, Игла для тенеткани.

- **Паладин**: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Игла для тенеткани.

- **Охотник**: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Шепот бездны.

- **Друид**: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Собор искупления.

- **Разбойник**: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Шепот бездны.

- **Шаман**: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Шепот бездны.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 122

- Маг: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Хрусткий зомби. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Шепот бездны, Собор искупления.
- Жрец: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Верховный сектант Базалеф, Шепот бездны.
- Чернокнижник: Зараженный служитель, Бестелесный капрал, Осененный Тьмой дух, Хрусткий зомби. С существом за 2-3 маны — Бессмертные союзники, Оживление мертвых. С хорошей рукой — Оживление мертвых, Игла для тенетки.

Муллиган Токен Андед Жреца куда больше напоминает классическую агро колоду.

Вашим главным приоритетом станет поиск первого хода — первого дропа или комбинации двух первых дропов с Монеткой.

Если первый ход есть, ищите хороший второй ход (два первых дропа, второй дроп или третий дроп с Монеткой).

Далее по тому же принципу с третьим ходом.

Собор искупления и Бессмертные союзники — исключения. По одной копии этих карт можно оставлять практически всегда, но лучше не вместе.

к оглавлению

Как работает колода

- Андед Жрец — колода, построенная вокруг двух синергий. Первая — существа-нежить. Вторая — заклинания Тьмы. Эти синергии почти не работают друг с другом напрямую, но обе подталкивают Жреца к агрессивному стилю игры. Андед Жрец играет быстро, наносит огромный урон со стола и с руки. Вы сможете быстро генерировать большие характеристики на столе, баффать существ и добивать противника даже без существ на игровом поле. У Жреца много источников урона по оппоненту — в том числе сила героя на 2 урона с Епископа Тьмы Бенедикта. А еще у Андед Жреца есть массовые зачистки — Игла для тенетки и Слово тьмы: несмертие.

В результате Андед Жрец стал топовой колодой меты, которую мало кто может стабильно переиграть. У героя гайда отличное распределение матч-апов и практически нет слабых сторон. По статистике Жрец играет в плюс с Чистым Паладином, Рыцарями смерти, Разбойниками, Друидами, Чернокнижниками и Охотниками на демонов. Трудности могут доставить немногочисленные и редкие деки — Контроль Жрец, Анхоли ДК, Агро Маг. Пока что всё это неметовые архетипы, которые вы встретите очень редко.

- Для начала разберемся с синергиями заклинаний Тьмы. Андед Жрец берет несколько карт старого Шадоу Жреца. Самая важная — Епископ Тьмы Бенедик, которая изменяет силу героя Приста. Так у вас появляется постоянный источник взрывного урона или способ размениваться с опасными угрозами противника. Жрец не играет силу героя каждый ход — особенно в начале партии. В это время куда важнее генерировать характеристики на столе.
- Чтобы Епископ Тьмы Бенедик работал, в колоде используются только заклинания школы Тьмы. Любой Андед Жрец всегда берет Слово тьмы: несмертие, Разрывание могил, Иссущение разума и Бессмертных союзников. Часто в сборках появляются Оживление мертвых, Шепот бездны и Осколок Бездны.
- В колодах Андед Жреца появляется Игла для тенетки. Оружие, которое работает с

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 122

заклинаниями Тьмы. В сумме оружие может прокнуть три раза, хотя у Жреца не всегда будет достаточно заклинаний для этого даже к мид- и лейтгейму. Оружие полезно хотя бы потому, что наносит в сумме 3 урона герою противника. В темповых матч-апах оно так же полезно и для зачисток стола. Сама по себе Игла для тенеткани редко зачистит игровое поле, но поможет с разменами, собьет божественные щиты или уберет самых мелких юнитов.

- Вторая важная синергия в колоде — нежить. Большинство существ в деке обладают тегом этой расы. Не страшно, что у некоторых юнитов этого тега нет: нужно только внимательно следить за эффектами, которые работают только с нежитью.

- Так много нежити в колоде Андед Жреца преимущественно из-за пяти карт — Бессмертных союзников, Верховного сектанта Базалефа, Разрывания могил, Гниющего некроманта и Слова тьмы: несмертие. Всё это ключевые карты в колоде, которые и сделают Андед Жреца сильной и даже имбалансной декой.

- Бессмертные союзники — заклинание, с которым не стоит жадничать. Часто Жрец использует его уже на 2-4 ходах, чтобы призвать одного или нескольких юнитов с перерождением. По одному выгодно играть разве что юнитов с сильными предсмертными хрипами (Осененный Тьмой дух, Навязчивый кошмар, Хрусткий зомби), а если это другие угрозы вроде Банши, Рукотворца, Телепатки или Пожирателя разума, лучше дождитесь хода, когда можно сыграть 2-3 таких юнита.

Обратите внимание, что Бессмертные союзники дают перерождение только разыгранным, но не призванным существам. Значит, эффекты воскрешения или призыва юнитов не будут работать с этим заклинанием.

- Верховный сектант Базалеф — откровенно имбалансная карта, которую Blizzard баффнула несколько патчей назад, чтобы сделать Жреца конкурентоспособным. Этот четвертый дроп ценен из-за своего боевого клича, который воскрешает погибшую нежить. Учитывается и последний ход вашего противника, и ваш текущий ход. Значит, вы можете легко воскресить 3-4 юнита с этой легендаркой. Но даже воскрешение одного существа уже даст огромное преимущество по темпу.

Если Верховный сектант Базалеф заходит Жрецу к 4-5 ходам, часто партия заканчивается в его пользу.

- Разрывание могил — еще одна карта, которая активируется от смерти нежити в последний ход противника или ваш текущий. Удешевить спелл до 1 маны просто, и только так Жрец его и играет практически всегда.

- Гниющий некромант — этот четвертый дроп лучше проявит себя в сборках Токен Андед Жреца, потому что у него попросту больше нежити в колоде. Но и Резурект Андед Присты тоже используют эту карту — шансы на улов нежити приличные.

Жрец почти всегда ловит нежить со дна колоды, чтобы нанести 5 урона вражескому герою. В редких ситуациях будут случаи, когда выгоднее положить наверх колоды другую карту. Но будут и ситуации, когда нежити в конце колоды просто не будет.

- Слово тьмы: несмертие — очень сильное и универсальное заклинание. Это и источник 4 урона по герою противника, и сильная зачистка стола, с которой можно вернуться в игру. Как и другие карты с подобным эффектом, почти всегда спелл нужно играть только в усиленной форме после смерти нежити в ход врага или ваш.

- Отдельно отметим источники взрывного урона, которые есть во всех и в некоторых колодах Андед Жреца. Чаще всего Прист старается закончить партию со стола, но это получается не всегда. Тем более Жрец часто играет достаточно агрессивно, то есть не заморачивается о разменах. Поэтому стол ему потерять проще, чем, например Фрост или Анхоли ДК.

- Взрывной урон у Андед Жреца есть с силы героя, Иссущения разума и Слова тьмы: несмертие. Всё это можно использовать и для зачистки стола, а можно исключительно для нанесения урона герою противника. Иссущение разума можно сыграть без эффекта на 3 урона герою противника только в начале игры, если это поможет в борьбе за стол. Но и на этих этапах всегда лучше добить вражеского юнита именно этим спеллом.

- В зависимости от сборки у Андед Жреца могут быть и другие источники взрывного урона —

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 122

Игла для тенетки, Осененный Тьмой дух, Хрусткий зомби, Осколок Бездны, Гниющий некромант и другие.

- Отдельного упоминания заслуживает Зараженный служитель. Этот первый дроп играют в темп только на первый ход, если нет юнита лучше. В мид- и лейтгейме же Зараженного служителя ставят на стол только при доминации Жреца — перед тем, как он нанесет урон по герою противника с нескольких источников: юнитов, заклинаний, оружия, силы героя и т.д.

Учитывайте, что Зараженный служитель увеличивает урон и по вам — это особенно важно в матч-апах с другими Андед Жрецами и Фрост ДК, где часто идет гонка "кто кого быстрее убьет".

- Выше мы уже упоминали размены с вражескими юнитами. Андед Жрец как агрессивная колода старается эти размены не совершать. По крайней мере в идеальных ситуациях Жрец этого не делает, а атакует по герою противника всеми способами.

- Чаще всего необходимость в разменах у вас будет в агрессивных матч-апах — с другими Жрецами, Чистыми Паладинами, Фрост Рыцарями смерти, Агро Магами и Бесолоками. Это особенно актуально в начале партии, пока идет стадия активной борьбы за игровое поле.

- Жрец всегда хочет размениваться своими юнитами с вражескими, если это активирует эффект воскрешения Верховного сектанта Базалефа, Оживления мертвых или Мастера костей. Другое условие — активация Слова тьмы: несмертие или Разрывания могил.

- Если эффекты воскрешения и других заклинаний активировать не нужно, старайтесь размениваться не существами, а другими источниками: силой героя, Иссущением разума, Иглой для тенетки, Осколком Бездны и Словом тьмы: несмертие. В редких ситуациях Андед Жрец хочет атаковать своим существом по существу противника, если не для активации спелла в руке, воскрешения или в начале партии против темповой колоды.

[к оглавлению](#)

Особенности геймплея Резурект Жреца

Резурект Андед Жрец использует дополнительные механики воскрешения, которые и станут его основным способом победы. В деке ограниченное количество существ за 1-3 маны из-за Оживления мертвых и Мастера костей.

Главный способ победы Резурект Андед Жреца — рано сыграть любых существ за 2-3 маны и после воскрешать их несколько раз. Поможет бафф перерождения от Бессмертных союзников, хотя он и не обязателен.

Из-за особенностей колоды Резурект Жрецу особенно важно провести правильный муллиган. Он ищет хотя бы одного юнита за 2-3 маны и эффекты воскрешения к нему. И на игре старается как можно быстрее реализовать эти комбинации.

Геймплей в таком стиле во многом зависит от того, какое существо вы найдете и сможете перерождать и воскрешать много раз. Проще всего с Бестелесным капралом, Хрустким зомби и Осененным Тьмой духом. Во всех случаях вы попросту атакуете вражеского героя и полагаетесь на сверхагрессию со стола и потом с руки до самого завершения партии. Если же заходит Навязчивый кошмар, Жрец делает ставку на заспам стола 4/3 юнитами и игру со стола. Тут нужно учитывать наличие массовых зачисток противника — особенно в матч-апах с Андед Жрецами, Блад ДК и Фрост ДК.

Поскольку Резурект Жрец в значительной степени опирается на эффект воскрешения, нужно отметить особенности этой механики. Чтобы воскресить юнита, нужно, чтобы он погиб на вашей половине стола. Смертью не считается превращение, замешивание в колоду или возвращение юнита в руку. Если юнит умер с эффектом немoty на нем, воскрешение всё еще призовет оригинальную копию со всеми изначальными свойствами.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 122

В идеале в каждой партии помнить о том, какие юниты умерли на вашей половине и что вы можете воскресить. Нужно учитывать и особенности воскрешающих эффектов. Оживление мертвых может вернуть к жизни Зараженного служителя, что не очень хорошо в большинстве ситуаций. Лучше держать этот первый дроп в руке до реализации Оживления мертвых. Мастер костей вернет к жизни любую нежить: и Бестелесного капрала, и Хрусткого зомби, и Навязчивый кошмар, и Осененного Тьмой духа, а еще Гниющего некроманта и всю другую нежить, например призванную с эффекта Навязчивого кошмара. Верховный сектант Базалеф тоже возвращает к жизни нежить — обратите внимание, что у Мастера костей нет расы, так что его вернуть к жизни не получится.

Стиль игры Резурект Андед Жреца относительно медленный. Первые 1-2 хода Жрец проводит достаточно пассивно, что может быть критично в сверхагрессивных матч-апах (Токен Андед Жрец, Фрост ДК и другие). Поэтому в колодах часто есть Игла для тенетки, Шепот бездны и Осколок Бездны — дополнительные способы вернуться в игру, если что-то пойдет не так, в дополнение к привычному Слову тьмы: несмертие. Шепот бездны в идеале нужно сыграть на Бестелесного капрала, но если он не зашел, целью можно выбрать и юнита с предсмертным хрипом — лишь бы это помогло вам вернуться в игру.

[к оглавлению](#)

Особенности геймплея Токен Жреца

Токен Андед Жрец — куда более традиционная агрессивная колода без сложных комбинаций с воскрешением и путями перехвата инициативы. С одной стороны, эта простота полезна — колода становится общедоступной и понятной, ее можно порекомендовать новичкам. С другой стороны, у Токен Приста нет возможности захайроллить себе победу с идеальным заходом карт, как это может сделать Резурект Жрец. Лучший заход карт Токен Жреца всё еще крайне силен и часто принесет победу, но по потенциалу он не сравним с Резурект Пристом.

Токен Андед Жрец спамит стол мелкими юнитами с первого хода. Сами по себе они не всегда наносят так уж много урона: тут на помощь придет Зараженный служитель, которого можно играть раньше и увереннее, чем это делает Резурект Прист. В целом возрастает роль баффов: и Рукотворца, и Собора искупления, и Башни. Все эти не обязательно большие баффы в конечном итоге часто становятся разницей между победой и поражением Андед Жреца.

Как и во многих других агрессивных деках, ключевую роль в начале партии сыграет Гнилое яйцо. Если Жрец уже поставил его без бонусов к атаке, разбить этого юнита может быть сложно. Но не стоит тратить на это свои ресурсы вроде силы героя или Иссущения разума — если только не для активации эффекта другой сильной карты.

В мид- и лейтгейме Токен Жрец тоже полагается на взрывной урон. Хотя из-за большого количества добора он может продолжить давление со стола мелкими и средними юнитами.

У Токен Андед Жрецов часто есть несколько карт с синергиями воровства. Почти всегда берут Пожирателя разума, порой появляется и Телепатка. Не сказать, что это ключевые и очень важные карты для колоды, но приятные. Это нежить, которую можно воскрешать Верховным сектантом Базалефом или баффать рядом способов. Украденные карты особенно хороши в зеркальном матч-апе, хотя могут пригодиться и в других поединках. Тут многое зависит от удачи. В любом случае воровство карт делает геймплей Токен Андед Жреца разнообразнее и интереснее.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 122

к оглавлению

- Андед Жрец

В зеркальном матч-апе важно, какой сборкой играете вы и противник. Обычно у Резурект Жреца будет небольшое преимущество над Токен версией, если первому зайдет Шепот бездны — ключевая и темповая зачистка стола.

Уделяйте внимание ранним разменам в этом поединке, если речь идет о 1-2 дропах. Существо за 3 маны с опасными предсмертными хрипами выгодно разменивать не всегда. Часто вы можете проигнорировать вражеского юнита за 3 маны и сыграть своего — противник может с ним размениваться, а может переходить в агрессию. С 3-4 маны разменивайтесь существами только ради активации эффектов воскрешения. Чистить вражеский стол можно силой героя, Осколом Бездны, Исушением разума и ключевым Словом тьмы: несмертие. Последнее заклинание особенно важно: если ситуация равная к 5 ходу, часто победит тот Жрец, который найдет это заклинание и сыграет его. Обыграть массовую зачистку сложно: у Жреца мало юнитов с 5+ здоровья. Но спасти может Собор искупления.

Аккуратнее используйте Зараженного служителя: в идеале играть его или на 1 ход или в самый последний под завершение партии. В противном случае противник может воспользоваться этим первым дропом не хуже вас.

Рыцарь смерти Крови

ДК Крови — очень медленный противник, в матч-апе с которым не всегда нужно спешить. Бывают ситуации, в которых Жрец начинает так агрессивен и быстро, что ДК попросту ничего не в состоянии сделать и быстро умирает. Но чаще всего какие-то способы затянуть партию у оппонента будут: Взрыв трупа, Всплывание крови, Гномоед, Кровь вампира. ДК вполне в состоянии дотянуть до 8 хода, в который сыграет Душекрада и зачистит весь стол, если на нем нет перерождений и предсмертных хрипов. Но даже это не идеальная защита от массовых зачисток из-за Взрыва трупа. Считайте, сколько трупов есть у противника, начиная с 5 хода.

Постарайтесь оставить на Гномоеда все источники урона, чтобы этот шестой дроп не пришлось атаковать вашими юнитами. Играйте максимально жадно и выгодно: не спешите ставить на стол все угрозы сразу же, извлекайте из каждой карты максимум выгоды.

- Разбойник на воровстве

Разбойник на воровстве — непредсказуемый противник, потому что использует случайную генерацию карт. Он может найти и исцеление, и провокации, и зачистки стола, и эффекты немоты. Понять, чем будет обороняться противник сложно. Делайте ставку на агрессивный старт и взрывной урон. Старайтесь нанести много урона до 5-6 ходов противника, потому что после этого уже очень просто лишиться стола. Добить Разбойника можно и взрывным уроном, но не забывайте про то, что на 8 ходу Валира может получить 5 брони с Творца теней Скаббса. Это единственный оригинальный исцеляющий эффект в колоде, но Разбойник может сгенерировать что-то еще — тут всё только в руках рандома.

Рыцарь смерти Льда

Фрост ДК — напряженный поединок, хотя и слегка выгодный для Андед Жреца. Ваши существа на таймере до 7 хода. После розыгрыша Ярости ледяного змея вы сможете наносить урон

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 122

только силой героя и заклинаниями, а весь стол будет заморожен. Попробуйте нанести максимум урона со стола до этого момента, а после выхода Ярости ледяного змея делайте ставку на взрывной урон. Следите за местом на столе, чтобы была возможность поставить Зараженного служителя, Гниющего некроманта и т.д.

Пережить 1-2 Ярости ледяного змея достаточно сложно, если вы еще не близки к леталу. Осколок Бездны и Слово тьмы: несмертие наносят только 4 урона, а у Ледяного змея 5 здоровья. Спасут Игла для тенетки или Иссущение разума.

Квест Друид

Квест Друид — в этом матч-апе лучше всего покажут себя сборки с упором на большие характеристики, если зайдут нужные карты. Навязчивый кошмар и Собор искупления — две великолепные карты в поединке, которые доставят огромные проблемы Малфуриону. Полезны и другие баффы статов — даже мелкие Рукотворец и Банши дают значительную выгоду. Не стесняйтесь играть в темп Зараженного служителя — Друиду сложно ответить и на этого юнита.

В отличие от Рамп Друида, у Квест Друида все-таки есть способы борьбы за стол в мидгейме — баффы атаки, Парковая пантера, а часто и Назойливая чародейка. Но всего этого чаще всего оказывается недостаточно. Не тратьте ману в начале на взрывной урон: пока есть возможность разыграть статы, делайте это. Но следите за тем, чтобы не подставиться под Назойливую чародейку к 5 маны противника.

- Чистый Паладин

Чистый Паладин — равный поединок с небольшим перевесом в пользу Жреца. Тут важно или агрессивно начать, или перехватить инициативу на 3-4 ходах. Паладин будет spamить стол мелкими угрозами. Они не опасны сами по себе, но многое сделают с Печатью крови. В мидгейме Пал сможет закрывать своих юнитов или героя с помощью Светового ската — убрать этого юнита достаточно сложно. Помогает комбинация Игла для тенетки + Слово тьмы: несмертие. Если их нет, придется размениваться существами.

С 4-5 ходов, если инициатива за вами, переходите в наступление и перестаньте контролировать стол. Оставляйте Иссущение разума и Слово тьмы: несмертие для провокаций. Пользуйтесь тем, что у Чистого Паладина нет исцеления, а в дополнение к этому некоторые его карты и наносят урон вражескому герою.

- Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг неплохо играет с Андед Жрецом из-за эффектов заморозки. Вы должны делать ставку на несколько средних или мелких юнитов, а не на одно большое. Если в руке много воскрешающих эффектов, старайтесь разменяться ключевым третьим дропом до того, как Маг его заморозит.

Как и всегда, к 6 ходу играйте вокруг Чародейки-варвара. Важно отдать заклинания за 0-1 маны из руки. Не так страшно подставить под шестой друп Слово тьмы: несмертие или Разрывание могил. Разрывание могил всё так же можно будет удешевить до 1 маны вне зависимости от новой стоимости. Хуже то, что Маг удешевит свой большой spell до 4 маны, но вокруг этого не всегда получается отыграть.

Балинду Каменный Очаг Жрец почти всегда может проигнорировать — к 5-6 ходам вы уже

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 122

должны полностью концентрироваться на агрессии и завершении партии.

Рыцарь смерти Нечестивости

Матч-ап похож на Фрост ДК, но с другой спецификой: в мидгейме вы можете не бояться замораживающих эффектов, так что сможете проще закончить партию, если ведете. Но со старта Анхоли ДК цепляется за стол лучше: нужно пытаться играть темпово и не отдавать слишком большое преимущество оппоненту со старта. Помогут все ремувалы: Игла для тенеткани, Шепот бездны и Слово тьмы: неслертие. Без этих карт вернуться в игру против Анхоли ДК будет сложно.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

к оглавлению

Эволв Шаман — одна из топ колод Наксрамаса. Большой гайд по архетипу

ID: 2337

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-evilv-shaman>

Дата: 28.02.2023

Тип: Гайды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

Эволв Шаман — одна из топ колод Наксрамаса. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Эволв Шамана — одного из лидеров меты Марша Короля-лича. Лучшие колоды, основы и тонкости геймплея, муллигана и матч-апы.

Текст

Герой гайда — Эволв Шаман в Марше Короля-лича в патче 25.4. Архетип появился еще с выходом дополнения — и уже тогда показывал хорошие цифры винрейта. Дека еще до выхода мини-дополнения была сильной и популярной, но настоящей силой Эволв Шаман стал с появлением мини-дополнения Возвращение в Наксрамас.

Сегодня Эволв Шаман — один из лидеров меты по винрейту. Вместе с этим Эволв Шаманом и часто играют: это третья по популярности дека в мете, которая уступает только Фрост ДК и Блад ДК.

Сила Эволв Шамана в выгодных матч-апах. У него практически нет сложных поединков — это только ДК Крови. Даже с лидером меты Фрост Рыцарем смерти Шаман играет на равных — с небольшим перевесом в пользу последнего.

В большом гайде по Эволв Шаману разбираемся в основах и тонкостях игры этой колодой. Вы найдете оптимальные сборки и их вариации, узнаете, как сделать колоду значительно дешевле. Как и всегда, мы подробно обсудим муллиган, стратегию игры и популярные матч-апы в актуальной мете.

Обновили гайд 28 февраля 2023 года. Список изменений:

- Дополнили вступление

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 122

- Изменили оптимальные стартовые сборки и их описания
- Добавили информацию о том, что Эволв Шаман потеряет с ротацией Стандарта в раздел "Вопросы декбилдинга"
- Изменили оптимальные карты на муллигане против некоторых классов
- Дополнили раздел "Матч-апы".

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Способы победы
- Разбор эффектов эволюции
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Эволв Шамана сформировались еще в начале выхода Марша Короля-лича. И только выход мини-дополнения Возвращение в Наксрамас дал новый толчок к развитию архетипа. В колодах всегда появляется Пылающая трансмутация.

Эволв Шаман с Пылающей трансмутацией

Классическая версия Эволв Шамана — самая успешная по винрейту и самая популярная. С уверенностью берите ее, если ищете оптимальную деку и если в коллекции есть все необходимые карты.

- Эволв Шаман с Таддиусом

Таддиуса Чудище можно взять в колоду для того, чтобы улучшить комбо потенциал архетипа. Рано разыграть Таддиуса можно за счет Темного охотника Вол'джина.

Биг Эволв Шаман

- Любители тяжелых ОТК комбинаций могут потестить сборку не только с Таддиусом Чудищем, но и с другими тяжелыми картами в синергию к нему. Едва ли это оптимальная версия архетипа, но точно веселая и необычная.

наверх

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. В основе Эволв Шамана 24 карты — они есть во всех сборках. Исключение — только бюджетные версии, которые могут заменить недостающие легендарки и эпикки.

Код основы колоды:

В основу колоды почти всегда попадают Морозный ветер, Дальнее зрение и пара Темный

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 122

охотник Вол'джин + Нептулон Хозяин Приливов, но теперь с ними конкурируют и новые карты Возвращения в Наксрамас — в частности Таддиус Чудище и Пылающая трансмутация.

Пылающая трансмутация — дополнительный эффект эволюции, который практически всегда появляется в новых деках Эволв Шамана. Сила этого первого дропа в том, что вы сможете выбрать нужную угрозу. Особенно это выгодно, когда вы эволюционируете десятые дропы, которых очень мало. Так просто создать того же Таддиуса Чудище или другие полезные десятки с полезными свойствами или просто самыми большими характеристиками.

Таддиус Чудище — обычно не стоит брать Таддиуса Чудище в колоду. Даже если вы его не возьмете, вы все равно часто сможете играть этой легендаркой из-за Пылающей трансмутации и других эффектов эволюции. Если же Таддиус в руке, чаще всего Шаман призывает его на стол с помощью Темного охотника Вол'джина, а после играет четные или нечетные карты в зависимости от эффекта Таддиуса. Будут ситуации, когда такой ход принесет безоговорочную победу, а будут ситуации, когда Таддиус не принесет значительной пользы помимо своих больших характеристик и провокации.

Оptionальные карты до Возвращения в Наксрамас

Морозный ветер — заклинание полезно в любом матч-апе, в котором идет акцент на контроль стола, а сейчас такие матч-апы встречаются часто. Морозный ветер хорош и против Магов, и против Паладинов, и против других Шаманов. И даже если в поединке нет акцента на стол, Морозный ветер все еще можно реализовать практически всегда.

Обморожение — хорошее заклинание, но для него часто попросту не хватает места в колоде.

Дальнее зрение — берут практически всегда, хотя в старых сборках Эволв Шамана этого спелла нет. Вместо него можно взять Обморожение или другую опциональную карту.

Покров тени — дополнительный способ закончить партию с помощью мелких существ и базовых тотемов, если Жажда крови не заходит. Покров тени помогает и чистить вражеский стол. Берут редко, потому что Жажда крови часто делает то же самое, но лучше — и не дает противнику времени среагировать.

Гниложабер — интересная легендарка, которая может поставить шах и мат противнику при розыгрыше, как и Покров тени. И та же проблема: в деке уже две Жажды крови, а что-то сверху этого Шаману не нужно.

Темный охотник Вол'джин + Нептулон Хозяин Приливов — эту пару карт всегда берут вместе, и они станут оптимальным выбором, если Нептулон есть в коллекции. Если же его нет, то берут пару Морских великанов.

Морской великан — чаще всего это замена набору Вол'джин + Нептулон, о котором мы говорили выше. Сами по себе Морские великаны слабы в матч-апах с Магами и другими Шаманами, но во всех других поединках покажут себя неплохо.

Менее популярные опциональные карты: Раскаленный гейзер, Тотемная улика, Портал: Водоворот, Внимающий страху, Изголодавшийся шут, Королева Азшара, Безумный герцог Теотар, Краг'ва лоа-жаба, Лорд Ледяной Шепот, Осужденная Сильвана, Ал'акир, Гнилокровный берсерк, Преступная организация, Властитель Дракуру, Солнечный колодец, Гигантотем, Сир Денатрий и другие.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 122

Эволв Шаман — средняя по цене колода. Хорошо то, что ее можно сделать намного дешевле, потому что ни одна легендарка не обязательна для деки. Но несколько эпиков придется крафтить в любом случае. Далее обсуждаем все дорогостоящие карты и возможности их замены.

Дальнее зрение — есть в коллекции всех игроков бесплатно. Тратить пыль не нужно.

Первозданная волна — обязательный эпик для Эволв Шамана. Создавайте в двух экземплярах.

Темный охотник Вол'джин — есть бесплатно в коллекции всех игроков, которые открыли хотя бы один комплект карт Закаленных Степями.

Крошечные игрушки — обязательный эпик для крафта в двух копиях.

Глотатель Глугг — легендарку можно заменить любой другой опциональной картой, например Морским великаном, Обморожением или Покровом тени.

Бру'кан мастер стихий — как и Глугга, можно заменить любой опциональной картой из списка выше.

Таддиус Чудище — пока что не спешите крафтить эту легендарку, Шаман вполне может поиграть и без нее. Возможно, в оптимальных сборках Таддиуса не будет.

Нептулон Хозяин Приливов — если его нет, то убирайте из колоды и Темного охотника Вол'джина, а вместо этой пары берите двух Морских великанов.

Что уйдет с ротацией Стандарта

Ротация Стандарта случится с выходом следующего дополнения — в конце марта или начале апреля. В Вольный уйдут карты Закаленных Степями, Сплоченных Штормградом и Разделенных Альтераком. Выше представлены карты, которых лишится Эволв Шаман после ротации. Серые карты точно уйдут в Вольный, а синие — часть Основного набора. Их разработчики могут убрать из Стандарта, а могут оставить.

Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный Эволв Шаман отказывается от всех легендарных карт, но всё еще используют ключевые эпики — их придется скрафтить. Такой декой за 3120 пыли можно уверенно двигаться до Алмаза, а при должном упорстве ею можно и взять Легенду.

Создавая легендарки, обратите внимание на то, что Бру'кан мастер стихий и Темный охотник Вол'джин уйдут в Вольный в марте-апреле 2023 года.

[наверх](#)

Общие правила муллигана

Муллиган Эволв Шамана относительно простой и однообразный: есть несколько оптимальных карт, которые вы будете агрессивно искать в любом поединке. Это значит, что только эти карты оставляют в руке, а все неплохие опции скидывают, чтобы найти лучше.

Сначала мы разберем общие правила муллигана.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 122

Стая на охоте — лучшая карта на муллигане, оставляйте всегда. Вторую копию лучше скидывать.

Предвидение — оставляйте всегда одну копию, а две только с Монеткой.

Рабочий резец — почти всегда оставляют одну копию, хотя можно скидывать оружие в медленных и зеркальных поединках. Второй Рабочий резец сбрасывайте в любой ситуации.

Лужа жижи — часто оставляют одну копию в любом случае, хотя бывают ситуации, когда Лужа жижи нужна только вместе с Гноллом из Златоземья.

Гнолл из Златоземья — обычно оставляют только с хорошей рукой, то есть со Стаей на охоте, а желательно и с Лужей жижи или Убедительной маскировкой. Многое зависит от матч-апа: в каких-то Гнолл куда сильнее, а в других показывает себя посредственно.

Пещера Дикой Лапы — обычно оставляют только против классов, которые часто атакуют (ДХ, Охотник), а также против Разбойника. С хорошей рукой можно взять Пещеру Дикой Лапы в любом поединке.

Первозданная волна — есть смысл держать Первозданную волну против классов, которые активно играют со стола и баффают большие характеристики своим юнитам (Воин, Паладин, Жрец, Чернокнижник).

Пылающая трансмутация — оставляют в случае, если вы уже держите в руке Гнолла из Златоземья.

Другие карты на муллигане оставляют очень редко.

Далее о том, что Эволв Шаман ищет при встрече с конкретными классами.

Мулиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи. С хорошей рукой — Пылающая трансмутация, Дальнее зрение.

Охотник на демонов: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи, Пещера Дикой Лапы.

Воин: Стая на охоте, Предвидение, Лужа жижи, Гнолл из Златоземья, Первозданная волна.

Паладин: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи. С хорошей рукой — Первозданная волна, Гнолл из Златоземья.

Охотник: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи, Пещера Дикой Лапы. С хорошей рукой — Гнолл из Златоземья.

Друид: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи, Гнолл из Златоземья.

Разбойник: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи, Пещера Дикой Лапы. С хорошей рукой — Гнолл из Златоземья.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 122

Шаман: Стая на охоте, Предвидение, Лужа жижи, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой — Темный охотник Вол'джин, Пылающая трансмутация.

Маг: Стая на охоте, Предвидение, Лужа жижи. С хорошей рукой — Пылающая трансмутация, Гнолл из Златоземья.

Жрец: Стая на охоте, Предвидение, Первозданная волна, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой — Пылающая трансмутация, Лужа жижи.

Чернокнижник: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Гнолл из Златоземья, Первозданная волна. С хорошей рукой — Лужа жижи.

[наверх](#)

Как работает колода

Эволв Шаман — уникальная колода в Стандартном режиме. Для Шамана механики эволюции — уже совсем не новая механика, но успешно использовал он их достаточно редко в прошлом. Нынешняя версия Эволв Шамана — самая успешная итерация архетипа в истории Hearthstone.

Свое название колода получила за счет многочисленных механик эволюции. Эта механика обращается к пулу всех существ в Стандартном режиме: вы можете превратить своих и вражеских юнитов в любые угрозы — как нейтральные, так и одного из 11 классов. Поэтому механика эволюции непредсказуемая и интересная. Каждый раз эффект эволюции даст что-то новое с большими или маленькими характеристиками, полезными или вредными свойствами.

Четыре карты в колоде Шамана эволюционируют существ. Лужа жижи, Убедительная маскировка, Пылающая трансмутация и Первозданная волна. Каждая карта со своей уникальной особенностью. Лужа жижи — самый доступный и простой эффект, который можно использовать в течение всей партии, лишь один раз потратив 1 маны. Убедительная маскировка работает точно или массово в зависимости от насыщения, этот spell эволюционирует существ на 2 маны дороже. Первозданная волна — самый универсальный spell, потому что работает и на стол противника. С помощью Первозданной волны можно снимать характеристики, таунты и предсмертные хрипы с вражеских юнитов, а еще просто в среднем понижать их статы. Пылающая трансмутация чаще всего нужна для эволюции десятых дропов, потому что вы с высокой вероятностью раскопаете какие-то десятые дропы с полезными свойствами, например Таддиуса Чудище или Сира Денатрия.

Колода построена так, чтобы извлекать максимум выгоды из своих эффектов эволюции. Главная синергия с эволюцией — Гнолл из Златоземья, которого можно разыграть на 3-5 ходы и эволюционировать после размена. Так вы получите случайный десятый дроп, который будет куда выше по характеристикам, чем 5/4 Гнолл. Благодаря этой комбинации Эволв Шаман может быстро генерировать огромные статы и заканчивать партию.

Вторая важная комбинация с эволюцией — Крошечные игрушки. Этот spell неплох сам по себе из-за наличия Жажды крови в колоде, но на максимум он себя раскроет только с Первозданной волной или насыщенной Убедительной маскировкой. Так вы получите 4 случайных существа за 6 или 7 маны.

Вся колода построена вокруг Предвидения — это одно из самых сильных заклинаний в сборке, которое всегда оставляют на муллигане. Предвидение всегда достанет из колоды существ за 5+ маны, потому что юнитов дешевле в ней попросту нет. Так Шаман и заспамит стол мелкими

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 122

угрозами, и найдет ключевые источники для давления в будущем.

В сборке всего 5 существ за 5+ маны — и вы должны следить за тем, чтобы они оставались в колоде перед розыгрышем Предвидения. Если существ в колоде не осталось, то Предвидение ничего не сделает: ничего не доберет и не призовет 2/3 провокации.

Еще одна ключевая синергия — Темный охотник Вол'джин и существа-гиганты. У Шамана практически всегда мало существ в руке, но много мелких юнитов на столе. А еще из-за Предвидения есть стабильный доступ к добору тяжелых существ. В результате очень просто реализовать комбинацию с ранним призывом гиганта. Обычно это Нептулон Хозяин Приливов, хотя и раннего Глотателя Глугга тоже разыграть полезно.

Шаман почти всегда играет Темного охотника Вол'джина на своих существ, чтобы призвать существо-гиганта. В мете мало матч-апов, где нужно ломать комбинации противника или возвращать каких-то существ в руку оппонента. Хотя и такое может случиться.

С выходом мини-дополнения Возвращение в Наксрамас к существам-гигантам часто добавляют и Таддиуса Чудища: это отличный юнит для того, чтобы достать его из руки рано, потому что после Шаман сможет сыграть многие карты в руке за 1 маны. Перед тем, как призвать Таддиуса Чудище на стол, проверьте, в какой фазе он находится — уделвление четных или нечетных карт. Действуйте в зависимости от этого: порой в руке будет больше четных карт, а порой нечетных.

Наконец, последняя важная карта, которую стоит отметить, — Жажда крови. Часто с помощью этого заклинания Шаман заканчивает партии. Из-за Жажды крови даже мелкие юниты с 0-2 атаки представляют огромную опасность для оппонента.

Оставшиеся карты в колоде — способы добора (Морозный ветер, Дальнее зрение), заспам стола (Рабочий резец, Пещера Дикой Лапы, Веление нептолуна) и универсальный Бру'кан мастер стихий.

наверх

- Способы победы

Эволв Шаман побеждает одним из трех способов. Чаще всего с их помощью наносят летальный урон, хотя бывают случаи, когда для победы нужно 2-3 хода.

- Генерация огромных существ

Эволв Шаман создан для того, чтобы призывать огромные характеристики на стол. В этом помогают комбинации с Темным охотником Вол'джином и гигантскими существами, а также эффекты эволюции вместе с Гноллом из Златоземья или с Крошечными игрушками. Такие связки карт практически всегда дают большие статьи, а значит и способ закончить партию — не обязательно моментально, но в течение нескольких ходов. Порой ваши крупные угрозы остановят провокации и замораживающие эффекты. Если при этом противник старается в течение нескольких ходов убить ваших юнитов, вы можете снова играть на них эволюцию, чтобы превратить их во что-то другое с полным здоровьем. Есть риск, что вы получите статьи ниже, но часто есть возможность получить что-то даже лучше.

Самая крупная угроза, которую может получить Шаман, — Глотатель Глугг. Сам по себе за счет отростков он вырастает до 9/14 характеристик. И еще больше получит за любое другое

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 122

существо, которое умрет на вашей половине стола.

- Мелкие существа и Жажда крови

На столе Эволв Шамана часто будут мелкие и средние существа — базовые тотемы с силы героя или Рабочего резца, 2/3 элеме с Предвидения или Бру'кана мастера стихий. Юнитов призывают Стая на охоте, Пещера Дикой Лапы, Веление Нептулона.

Часто все эти угрозы хороши сами по себе, особенно если сыграть на них эволюцию. Это не всегда оптимальные цели для эволюции, но все же вы можете получить какие-то годные характеристики.

И все же самое опасное в мелких существах — наличие у Шамана Жажды крови. Заклинание чаще всего играют уже в последний ход, чтобы закончить партию. Но бывают случаи, когда Жажду крови используют для разменов или для нанесения нелетального урона по герою противника. Всегда считайте, сколько урона нанесет Жажда крови, если вы можете сыграть это заклинание. Не пропускайте леталы.

Жажда крови особенно хорошо работает с Нептулоном Хозяином Приливов, потому что 4/2 отростки Нептулона атакуют 2-3 раза (2 раза за счет атаки Нептулона с неистовством ветра и 1 раз сами, если вы сыграли Нептулона не в этот ход). Вы можете комбинировать Жажду крови с только что разыгранными Стайнными пираниями и другими натисками, чтобы разменяться с провокациями оппонента.

- Взрывной урон

У Эволв Шамана совсем немного взрывного урона — ставку он делает на урон от существ. И все же можно добить оппонента даже без стола с помощью Бру'кана мастера стихий и его силы героя, а также с помощью Рабочего резца.

Оба источника урона со своими особенностями. При розыгрыше Бру'кана мастера Стихий вы сможете выбрать 2 стихии (одну на урон), а после сила героя будет переключаться в случайном порядке каждый ход. Одна и та же способность не может выпасть два раза подряд, но может появляться через раз. В ход с розыгрышем Бру'кана в силе героя всегда будет одна из двух неактивированных стихий.

- наверх

Разбор эффектов эволюции

Эволв Шаман имеет дело со всеми существами в Стандартном режиме за счет эффектов эволюции. Чаще всего он получит каких-то юнитов на своей половине стола, хотя с помощью Первозданной волны часть рандомных юнитов достанется и оппоненту.

Всего в Стандарте 833 существ (нейтральные и каждого из 11 классов) — и вы, разумеется, не должны знать их все, чтобы правильно распоряжаться эволюцией. Но важно понимать, что из списка случайных существ можно получить как хорошие, так и плохие опции. Здесь есть рывки, провокации, натиски, исцеление и другие полезные свойства. Есть и несколько вредных.

Единственная группа существа, на которую стоит взглянуть полностью, — случайные существа за 10 маны. Их в Стандарте всего лишь 13 штук, но сгенерировать можно только 12

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 122

(гигантов нельзя призвать на стол из случайных эффектов, в т. ч. эволюцией). Вы будете часто генерировать случайные десятые дропы за счет комбинации Гнолл из Златоземья + любая эволюция. Среди случайных десятых дропов целых 4 натиска. То есть шанс сгенерировать натиск — 36,3%. Можно получить Таддиуса Чудище с имбалансным эффектом, удешевляющим все нечетные карты, Сира Денатрия с похищением жизни или двойной натиск с Камнерожденным генералом.

Стоит взглянуть и на случайных существ за 6 и 7 маны — их вы получите после розыгрыша эволюции на Крошечные игрушки. Тут юнитов уже слишком много: 54 существа за 6 маны и 39 за 7 маны. Шансы получить конкретное — около 2%.

- Существа за 6 маны

Среди существ за 6 маны очень много провокаций — около 20% от всего пула. Выгоднее генерировать случайных существ за 6 маны, если вы нуждаетесь в обороне, чем случайных существ другой стоимости. К тому же тут прилично и натисков, а еще есть существа с похищением жизни или другими оборонительными механиками.

- Существа за 7 маны

Среди существ за 7 маны очень много хороших опций с сильными эффектами. Здесь же есть существо с рывком, очень сильные оборонительные и наступательные карты. Есть и посредственные существа, но их мало относительно других пулов стоимости. Старайтесь сделать случайных существ за 7 маны: проще всего повернуть это с помощью комбинации Крошечные игрушки + Убедительная маскировка.

наверх

Полезные советы

Вы можете играть Плающую трансмутацию на вражеских существ. Обычно Шаман делает это, чтобы убрать провокацию с вражеского юнита или снять очень сильный бафф / предсмертный хрип.

- Убедительная маскировка — сильное заклинание как в оригинальной форме, так и с насыщением. Если спелл усилен, то лучше постараться сыграть его на Крошечные игрушки, чтобы призвать случайных существ за 7 маны. Если же заклинание в обычной форме, чаще всего его используют на Гнолла из Златоземья.

Морозный ветер станет важной картой в поединках с другими Эволв Шаманами и в целом с колодами, которые полагаются на больших существ. Старайтесь с умом использовать этот спелл, если он пришел в мидгейме. Часто замороженная крупная угроза противника может стать разницей между победой и поражением.

Если в руке есть Стая на охоте и Предвидение, старайтесь сохранить одну Стайную пиранию для того, чтобы сыграть на нее боевой клич Темного охотника Вол'джина и призвать гиганта.

Не спешите играть всех пираний и для того, чтобы Гнолл из Златоземья стал дешевле (его тоже можно добрать с Предвидения). А еще Стайные пирании хорошо работают с Жаждой крови.

Монетку Эволв Шаман чаще всего оставляет для того, чтобы на третий ход сыграть Пещеру

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 122

Дикой Лапы или Предвидение. Обычно так делают, если в руке есть два четвертых дропа, а это случается достаточно часто из-за муллигана.

Рабочий резец Шаман часто использует как можно быстрее, если на столе есть место. Экономить заряды стоит только в случае, если стол уже полон или вот-вот будет полон.

Сила Первозданной волны во многом зависит от матч-апа. Есть поединки, где спелл в первую очередь используют для борьбы с сильными эффектами оппонента. В первую очередь это матч-апы с Чистым Паладином, Бесолоком, Жрецом и Воином на исступлении.

Если вы обменяете какого-то мелкого юнита на гиганта в руке, не считайте цель боевого клича Темного охотника Вол'джина дополнительным слотом на столе. Его место займет гигант и после призовет максимально доступное количество отростков в зависимости от места на столе.

Веление Нептулона — единственная карта с перегрузкой в колоде. Учитывайте недостающий кристалл маны на следующий ход: он не должен разрушить ваши планы и не дать вам сыграть ключевые карты.

Если вы сделаете несколько действий за ход, сначала старайтесь сыграть что-то с добором или случайными эффектами. Полученные карты или сгенерированные существа с эволюции могут поменять планы на ход — и чем раньше вы об этом узнаете, тем лучше.

наверх

- Эволв Шаман (зеркальный матч)

В зеркальном поединке важно активно чистить вражеский стол с первых ходов и в мидгейме, чтобы противник не реализовал эффекты эволюции, Темного охотника Вол'джина и Жажду крови слишком рано. Многие сделают Морозный ветер и Пещера Дикой Лапы из-за замораживающих эффектов — это пусть и временные, но ответы на комбинацию Гнолл из Златоземья + эволюция. Как-то помешать ей вы не сможете: можно только замораживать существо и рассчитывать на генерацию достаточно сильного стола впоследствии.

Шаман, который раньше сгенерирует большие характеристики с помощью Гнолла Дикой Лапы + эволюции или Темного охотника Вол'джина чаще всего окажется серьезно впереди по темпу и победит. Если вы отстаете, вернуться в игру можно с помощью эволюции десятых дропов и ролла натиска или Таддиуса Чудища. Под Таддиуса в руке должно быть несколько сильных карт с нечетной стоимостью (с эволюции Таддиус всегда появляется с эффектом, удешевляющим нечетные карты).

- Фрост ДК

Равный поединок с небольшим перевесом в пользу Рыцаря смерти. Вы редко сможете захватить стол в первые ходы, так что полагайтесь на Гнолла из Златоземья в комбинации с эволюцией. Если их нет, ослабить стол противника можно с помощью Первозданной волны, хотя это и не решение всех проблем.

Шаман должен точно перехватить инициативу к 6 ходу оппонента, чтобы ваши юниты впитали в себя боевой клич Костесгибателя. К 7 ходу ожидайте Ярость ледяного змея — важно как-то остановить 5/5 юнита противника от атаки на следующий его ход (заморозки, провокации, ремувалы, Темный охотник Вол'джин).

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 122

В мид и лейтгейме ДК полагается на взрывной урон. Шамана может спасти Бру'кан повелитель стихий — это ключевая карта в поединке на поздних этапах. Помимо этого вы можете найти источники исцеления с эволюции, например Сира Денатрия.

- ДК Крови

Это медленный поединок, в котором у ДК есть шансы, хотя матч-ап всё же невыгодный. Потенциально ДК может ответить на любой стол Шамана и сделать это несколько раз подряд. Поэтому Шаман полагается на скорость и темп. Старайтесь сгенерировать крупный стол до 8 маны противника, чтобы не получить зачистку Душекрада. Не делайте ставку на одно существо или даже на одну волну существ на столе, вместо этого распределяйте угрозы так, чтобы осталось что-то после зачистки Рыцаря смерти. Точно не стоит полагаться на одного большого юнита из-за точечных ремувалов ДК. Не так перспективны и попытки задавить оппонента силой героя Бру'кана мастера стихий. У Рыцаря смерти много исцеления, так что только крупный стол (часто под Жаждой крови) принесет победу. Важно подловить ДК на отсутствии зачисток и воспользоваться временной слабостью оппонента.

- Анхоли ДК

Выгодный поединок, хотя и со своими особенностями. В начале партии Анхоли ДК обычно быстрее Шамана: оппонент захватит стол и начнет давить мелкими и средними юнитами. Важно найти какой-то способ вернуться в игру. Проще всего сделать это с Гноллом из Златоземья и эффектами эволюции, но можно воспользоваться и другими картами — часто не такими темповыми, но всё же хорошими. Многое сделает Приливная волна: уберет предсмертные хрипы у Анхоли ДК, часто лишит его юнитов полезных свойств и характеристик. Но Рыцарь смерти всё еще сможет сыграть массовый бафф Могильная сила. Смотрите, есть ли у ДК 5 трупов для этого заклинания. И если есть, то не рассчитывайте на то, что только Приливная волна спасет вас. Поэтому Шаман может не стесняться с розыгрышем Приливной волны рано — даже на 2-3 ходах.

Главная трудность поединка — вернуть себе контроль над столом до того, как ДК задавит вас мелкими существами и разыграет Могильную силу. Если ситуация тяжелая, рассчитывайте на то, что у оппонента нет Могильной силы в руке.

- Разбойник на воровстве

Шаман может играть в обычном стиле и, откинувшись, наблюдать за случайной генерацией Разбойника. Если ему пойдет много зачисток и провокаций других классов, а с ними и повторяющиеся украденные карты эффекты, шансов на победу не будет. Но такое случается не всегда. В обычных условиях Разбойник играет без массовых зачисток до выхода Творца теней Скаббса на 8 маны. Поэтому Валиру легко залеталить с помощью мелких существ и Жажды крови. Уязвим Разбойник и к гигантам, а также к рано сыгранным десятым дропам. Но лучше держать на столе вместе с крупными угрозами и что-то мелкое, чтобы обыграть Отвар, уничтожающий случайное вражеское существо.

- Биг Чернокнижник

Простой матч-ап для Эволв Шамана. Противник достаточно медленный и неповоротливый. Вы можете задавить его как одной крупной угрозой с ранней эволюции, так и мелкими юнитами под баффом Жажды крови. Массовые зачистки у Чернокнижника появятся только к 6 ходу — до этого он вынужден отбиваться точечными ремувалами. Обыграть Лича ужаса Тамсин достаточно

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 122

просто, а Наглый покупатель силен в зависимости от руки противника.

Берегите Первозданную волну, чтобы ответить на тяжелых юнитов Чернокнижника с предсмертными хрипами. В тяжелых ситуациях на предсмертный хрип противника можно сыграть и Пылающую трансмутацию.

- Чистый Паладин

Чистый Паладин — равный поединок с небольшим перевесом в пользу Шамана. Разницу здесь часто делает Приливная волна. Старайтесь использовать заклинание для того, чтобы одновременно навредить противнику (убрать его баффы и хрипы) и помочь себе. Важно держать Паладина в обороне и действовать первым номером, чтобы диктовать размены. В этом случае Шаман легко реализует все доступные ему карты и часто заканчивает партию или с помощью агрессии, или истощая ресурсы Утера.

Если вы отстаёте, вернуться в игру помогают рано выставленные гиганты или комбинации с Гноллом из Златоземья и эволюцией. Важно не затягивать с этими картами, потому что на совсем уж огромных стол Пала вы уже вряд ли ответите даже со всеми топовыми картами.

Вы можете сыграть Темного охотника Вол'джина на мелкого юнита Паладина в надежде достать из его руки Графиню после розыгрыша Порядка в зале суда. Но тут важно словить не только хороший тайминг (когда Паладин доберет Графиню, но еще не сыграет ее), но и удачу, потому что в руке Паладина в любом случае будет как минимум Кровавый крестоносец, а потенциально и другие существа. Поэтому в большинстве ситуаций лучше использовать Темного охотника Вол'джина на своих существ, чтобы достать сильного гиганта. Это куда чаще приблизит Шамана к победе.

- Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг — достаточно простой оппонент, хотя Шаман будет принимать сложные решения по ходу сражения. Пример — сыграть ли Морозный ветер для отыгрыша от Чародейки-варвара или оставить заклинание на Балинду Каменный Очаг. Следите за муллиганом Мага (оставил ли он какую-то карту в руке, не используя ее до 5-6 ходов) и за своей рукой. Если у вас есть Первозданная волна, Пещера Дикой Лапы или на столе много существ, то Морозный ветер можно отдавать раньше и бороться с Балиндой другими способами. Если же другого ответа на нее нет, то лучше отыграть от этой легендарки, чем от Чародейки-варвара. И все же под Чародейку-варвара лучше не держать в руке Монетку и слишком много дешевых спеллов. Заклинания за 5+ маны тратить раньше времени не нужно: пусть с ними Маг и обменивает стоимость своих спеллов.

Пробить Биг Спелл Мага рано достаточно сложно, потому что он будет замедлять партию с помощью замораживающих эффектов. Благо они не чистят стол, а с этим у Мага будут серьезные проблемы. Его может спасти Руна верховного мага, но и этот спелл работает не всегда против большим и даже мелких существ. К тому же Шаман часто должен быть готов сыграть новую волну угроз после массовой зачистки Мага в мидгейме.

- Курс Бесолок

В матч-апе с Бесолоком ключевой картой станет Первозданная волна. Это идеальный ответ на ранний стол Чернокнижника: вы и уберете баффы Нечестивой библиотеки, и превратите существ Лока не в бесов, что ломает все синергии оппонента.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 122

Важно пережить тяжелый старт, в чем помогает не только Первозданная волна. Если в руке нет Гнолла из Златоземья, то отдавайте все ресурсы как можно быстрее для того, чтобы зацепиться за стол. Если Гнолл из Златоземья есть, рассчитывайте на комбинацию с ним и на случайный десятый дроп.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

===== **Анхоли ДК — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу**

ID: 2338

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-unholy>

Дата: 09.02.2023

Тип: Гаиды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

Анхоли ДК — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

Кратко

Рыцарь смерти Нечестивости неожиданно вырвался в топы меты и стал самой успешной колодой Марша Короля-лича. Разбираемся, как правильно играть этой деккой в большом гайде.

Текст

- Герой гаида — Рыцарь смерти Нечестивости или Анхоли ДК в мете Марша Короля-лича февральского рейтингового сезоне. С первых же дней появления Анхоли ДК не показывал хороших результатов и считался самой слабой деккой Рыцаря смерти. Так было и в первые дни после выхода патча 25.2.2. Но потом всё изменилось.

Сегодня Анхоли ДК — самая популярная и самая успешная колода ладдера, которую заслуженно можно назвать разрушителем меты недели. Прорывом стала сборка от Otsuna, в которой отсутствуют слабые карты, появляется больше генерации ресурсов и добора. Эта колода показывает сногшибательный винрейт в ладдере, она быстро захватила Стандартный режим на всех рангах и, кажется, так просто уже не уйдет.

Как и всегда, Анхоли ДК полагается на заспам стола мелкими и средними юнитами. Чаще всего после этого Рыцарь смерти заканчивает партию заклинанием Могильная сила. К тому же в деке есть имбалансные Визгун и Лорд Ребрад, которых баффнули с момента выпуска карт в декабре прошлого года.

Рыцарь смерти Нечестивости полюбился игрокам не только из-за своих результатов. Это быстрая и достаточно простая для игры колода, чем-то напоминающая Агро Друида. Но у ДК геймплей куда интереснее: есть случайные раскопки карт, с которыми можно найти интересные и неожиданные опции. А еще у ДК Нечестивости больше способов вернуться в игру, если старт не задался.

В большом гайде по Анхоли ДК разбираемся, какую колоду выбрать и как адаптировать ее под мету и вашу коллекцию. Как всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы Марша Короля-лича.

- Разделы гаида:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 122

- Опциональные и технические карты
- Можно ли сделать колоду дешевле
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- ДК на разных этапах партии
- Агро и контроль матч-апы
- Полезные советы
- Матч-апы

Оптимальные сборки ДК Нечестивости — версия от Otsuna или вариации этой колоды, которые отличаются 1-2 картами. Пока что декбилдеры не нашли набор карт лучше: возможно, лучше сейчас у Рыцаря смерти ничего и нет.

Анхоли ДК от Otsuna

Та самая колода ДК Нечестивости от Otsuna. От старых версий эту сборку отличает увеличенное количество добора и генерации ресурсов — тут много раскопок карт в дополнение к Изголодавшемуся шуту.

Еще одна особенность сборки — наличие только одной тяжелой карты (Лорд Ребрад). ДК играет достаточно агрессивно и быстро, но всё еще может задавить и тяжелыми угрозами, если партия затягивается.

Анхоли ДК с Троггом

- Крестьянин
- + Трогг Железного рудника
- Часто вместо Крестьянина берут Трогга Железного рудника. Такая замена сделает вас сильнее в матч-апах с Охотником на демонов и другими Рыцарями смерти, но сейчас они встречаются не так уж часто. Во всех других поединках Крестьянин лучше.

Анхоли ДК с Осужденной Сильваной

- x1 Изголодавшийся шут
- + Осужденная Сильвана

Осужденная Сильвана отлично вписывается в колоду Анхоли ДК: вы очень просто активируете насыщение легендарки и сможете использовать ее для кражи вражеского юнита. Обычно для Осужденной Сильваны не хватает места в сборке, но ее можно взять вместо одной копии Изголодавшегося шута.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде. У Анхоли ДК обширная основа колоды, потому что передовые сборки пошли от версии Otsuna. Эту колоду редко меняют, а если и меняют, то незначительно.

Возможно, в будущем Анхоли ДК изменится: какие-то карты уйдут из основы колоды, другие появятся, но пока что здесь конкретный набор карт.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 122

Код основы колоды:

Из основы колоды в теории можно брать много карт: Врайкула-некролита, Слияние из глубин, Нерубского визира, Школьного учителя, Изголодавшегося шута и т.д. Но на их место особо нечего брать, потому что у Рыцаря смерти ограниченный набор карт.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды. В нее нужно взять еще 3 карты.

Крестьянин — отличный первый дроп во многих поединках, особенно если у противника нет силы героя, которая наносит урон. Крестьянин плох в мете, где много Охотников на демонов, но сейчас этот класс встречается редко.

Трогг Железного рудника — альтернативный первый дроп, который можно взять вместо Крестьянина. Хорош преимущественно в ситуациях, если вы начинаете без Монетки. Хотя для Анхоли ДК Трогг полезен всегда из-за массового баффа Могильной силы. И все же этот первый дроп берут реже: добор с Крестьянина важнее.

Мертвый гробовщик — неплохая карта, хотя и не такая сильная. Раскопки Рыцаря смерти сильны, но обычно других рун. У Руны Нечестивости меньше сильных карт: и все они уже есть в колоде. Тем более ДК хватает вторых дропов и без Мертвого гробовщика.

Асталор Кровавая Клятва — после нерфов стал не таким сильным и имбалансным, так что вы вполне можете обойтись без этой легендарки в колоде. В оптимальных версиях Анхоли ДК Асталора не берут: слишком медленный.

Антимагический панцирь — хороший массовый бафф, но в мете мало точечных ремувалов, от которых бы защитил Антимагический панцирь. А характеристик этот спелл дает мало.

Мурлокула — хорошая темповая угроза, которую можно легко превратить в улучшенную форму, но часто у ДК и так мало карт в руке, а Мурлокула дает слишком мало выгоды.

Осужденная Сильвана — очень сильная карта, которую можно взять в сборку вместо Изворотливого шута или другой опциональной карты. Но сейчас в мете не так много больших существ и провокаций, которые вы были бы рады украсть с помощью Осужденной Сильваны.

Плеть — очень сильный спелл, но достаточно медленный. В сборках всегда есть Лорд Ребрад, который пусть и не такой веселый, но куда более надежный и стабильный. А брать две тяжелые карты — перебор.

Менее популярные опциональные карты: Банши, Гнилое яйцо, Зараженное зерно, Коронер, Нечестивое бешенство, Упырь-костекоп, Бранн Бронзобород, Дежурство на кладбище, Замерзший барон, Имирьяр-вестница смерти, Принц Ренатал, Болезнетворный ужас, Стражи гробницы, Войско мертвых, Одержатель, Труп невесты, Лоскутный великан, Сир Денатрий и другие.

[к оглавлению](#)

Анхоли ДК — недорогая колода, которую могут собрать многие игроки. Отчасти поэтому она так популярна. И все же в деке есть несколько дорогостоящих карт. Далее разбираемся, какие из них можно заменить и как, а какие нельзя.

Слияние из глубин — вы можете относительно легко отказаться от этого второго дропа.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 122

Вместо берите Мертвого гробовщика или Асталора Кровавая Клятва.

Визгун — одна из лучших карт в колоде, от которой лучше не отказываться. Крафтите обязательно.

Заводчик крылобегов — сильная эпическая карта, которую лучше взять в двух экземплярах. Если нет, берите вместо Стражей гробницы или Мертвого гробовщика.

Школьный учитель — хороший четвертый дроп в руках Рыцаря смерти, который лучше скрафтить. Но если нет, возьмите Осужденную Сильвану, Стражей гробницы, Мурлокулу или Асталора Кровавая Клятва.

Могильная сила, Лорд Ребрад — эти карты есть бесплатно у всех игроков. Крафтить не нужно.

[к оглавлению](#)

В максимально бюджетной версии всё еще есть Визгун и Заводчик крылобегов — карты слишком сильные, чтобы от них отказываться. Но это единственные дорогостоящие опции в деке, так что в сумме вы потратите немного пыли. Такой сборкой вполне можно взять Легенду.

[к оглавлению](#)

Муллиган Рыцаря смерти Нечестивости не такой уж простой, как может показаться на первый взгляд. Как и всегда в случае с агро колодами, вы ищете кривую маны на первые ходы, то есть сначала первый ход, если есть, то второй и т.д. Но в зависимости от матч-апа ДК должен муллиганить достаточно разные и часто неожиданные карты. Сначала мы разберемся с общими правилами муллигана.

Собирайте кривую маны на 1-3 ходы. Это главный приоритет Рыцаря смерти на стадии выбора карт. Сначала вы должны позаботиться о хороших 1-2 ходах. А если они есть, то и о 3 и даже 4. На второй ход ДК часто может сыграть не существо за 2 маны, а два существа за 1 маны. Но в этом случае у вас достаточно быстро закончатся карты в руке.

Оптимальные карты на первый ход — Собиратель трупов, Крестьянин, Рукотворец. Но не все первые дропы нужно оставлять в любых ситуациях. Например, Крестьянин плох против Рыцарей смерти и Охотников на демонов, а Рукотворец — против агро колод, особенно если вы начинаете с Монеткой. Универсальнее всех Собиратель трупов, хотя и его можно скинуть в самых медленных поединках, чтобы найти Крестьянина или Рукотворца.

Оптимальные карты на второй ход — Боевой некромант и Удар чумы, а также комбинации первых дропов (например, Рукотворец + Скелет-помощник). Вы также можете оставить и Врайкула-некролита, если уверены, что ваш первый ход-нежить выживет. Удар чумы оставляют только против темповых противников, которые точно будут играть существ в свой первый ход. А Боевой некромант хорош практически всегда.

Карты за 3 маны можно сыграть через монетку на 2 ход или на 3 ход, если уже есть хорошие 1-2 ходы. Вы можете оставить любой третий дроп в хороших ситуациях. Часто Визгун может остаться в руке даже в ситуации, если в руке еще нет карт на 1-2 ходы и вы встретились с темповым противником, который будет играть много существ.

Далее о том, какие карты Рыцарь смерти чаще всего оставляете в стартовой руке при встрече

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 122

с конкретными классами.

Рыцарь смерти: Собиратель трупов, Рукотворец, Удар чумы, Боевой некромант

Охотник на демонов: Собиратель трупов, Боевой некромант, Удар чумы. С хорошей рукой — Визгун, Нерубский визирь

Воин: Собиратель трупов, Крестьянин, Врайкул-некролит, Визгун

Паладин: Собиратель трупов, Крестьянин, Рукотворец, Боевой некромант, Удар чумы, Визгун

Охотник: Собиратель трупов, Крестьянин, Рукотворец, Боевой некромант, Удар чумы, Визгун

Друид: Крестьянин, Рукотворец, Скелет-помощник, Боевой некромант, Заводчик крылобегов

Разбойник: Собиратель трупов, Крестьянин, Рукотворец, Боевой некромант, Заводчик крылобегов. С хорошей рукой — Нерубский визирь

Шаман: Собиратель трупов, Крестьянин, Рукотворец, Скелет-помощник, Боевой некромант, Врайкул-некролит, Визгун, Заводчик крылобегов

Маг: Собиратель трупов, Крестьянин, Рукотворец, Боевой некромант, Удар чумы, Заводчик крылобегов

Жрец: Собиратель трупов, Крестьянин, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Нерубский визирь, Изголодавшийся шут, Школьный учитель.

Чернокнижник: Собиратель трупов, Крестьянин, Рукотворец, Скелет-помощник, Удар чумы, Заводчик крылобегов. С хорошей рукой — Визгун.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Рыцарь смерти Нечестивости — агрессивная колода, которая рассчитывает на заспам стола и завершение партии за счет статов и баффа Могильной силы. Геймплей многим знакомый и понятный, хотя и со своими тонкостями и нюансами.

Анхоли ДК старается захватить инициативу с первых же ходов и не отпускать ее до конца партии. Важно играть первым номером, потому что иначе вы не сможете реализовать эффекты многих карт, в том числе сильнейшей Могильной силы. Поэтому в колоде много существ за 1-3 маны — многие из них липкие, то есть призывают что-то после своей смерти. Значит, их не так просто забрать убрать со стола и защититься от Могильной силы. С помощью ранних дропов Рыцарь смерти занимает стол, а в мидгейме пытается реализовать свое преимущество в численности и закончить партию Могильной руной или просто атаками. До лейтгейма Анхоли ДК старается не затягивать.

У Рыцаря смерти практически нет взрывного урона. Если он лишится стола, то не сможет нанести оппоненту серьезный ущерб, как это делает Агро Маг или Курс Бесолок. Какой-то урон без стола можно нанести силой героя (даже в комбинации с Могильной руной) и сгенерированными картами, но обычно так можно добить уже очень поврежденного противника. Основную массу урона вы должны нанести со стола.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 122

Раз так, значит ДК особенно важен контроль стола и он старается не потерять его всеми силами. В темповых матч-апах ДК старается делать выгодные размены и чистить юнитов противника, а в медленных — генерировать липкий стол, чтобы обыграть массовые зачистки противника.

Если Анхоли ДК потерял стол, партия еще не закончена. В колоде есть несколько способов вернуться в игру. В начале и в мидгейме многое делает Визгун — не сам по себе, но в комбинации с другими картами. Это одна из самых сильных карт в колоде Анхоли ДК — особенно в темповых поединках. Еще сильнее Лорд Ребрад, хотя это очень тяжелая карта для колоды. Но уж слишком она хороша. У Анхоли ДК часто будет много трупов, которые особо никуда не расходуются. Всех их помогает реализовать Лорд Ребрад: часто получается сгенерировать огромный стол юнитов с натиском. Так ДК делает выгодные размены, а уже на следующий ход сам угрожает летальным уроном оппоненту даже с полным запасом здоровья.

Пара основных финишеров колоды — Могильная сила и Лорд Ребрад. Обычно Анхоли ДК играет Могильную силу в самый последний ход в партии, чтобы нанести летальный урон. Важно постоянно считать летал с баффом Могильной силы, а еще не смотреть на количество трупов — хватит ли их для баффа +3 к атаке. Впрочем, порой партию можно закончить и с +1 баффом. За счет своей силы героя Анхоли ДК создает дополнительную цель для Могильной силы, которая может атаковать по герою противника. Это 4 дополнительных урона.

Лорд Ребрад чаще всего ставит точку в темповых матч-апах, если дело доходит до розыгрыша этой легендарки. Она генерирует так много характеристик с натиском, что вернуться в игру уже мало кто способен. В медленных поединках Лорд Ребрад выступает просто как еще один источник заспама стола.

Любой Рыцарь смерти использует синергии трупов. Для Рыцаря смерти Нечестивости они особенно важны. Архетип активно спамит стол мелкими юнитами, так что с количеством трупов проблем часто не будет. Только 3 карты расходуют трупы: Боевой некромант, Могильная сила и Лорд Ребрад. Но это три самые важные и сильные карты в колоде. Особенно важно активировать Могильную силу и Боевого некроманта, а для Лорда Ребрада полезно любое количество трупов: чем больше, тем лучше.

Наконец, последняя особенность колоды — большое количество генерации карт. Чаще всего Анхоли ДК будет раскапывать заклинания своего класса: у Рыцаря смерти мало заклинаний в принципе и среди них очень много крайне сильных карт. Пусть вы играете ДК с 3 Рунами Нечестивости, вы все равно можете раскопать спеллы других Рун, в том числе самые сильные заклинания, которые требуют 2-3 Руны Крови или Льда. Вы можете сгенерировать эти спеллы с помощью Нерубского визиря и Школьного учителя. А Слияние из глубин откроет доступ ко всем нежити, зверям и нагам.

Подробнее о случайной генерации карт мы поговорим с конце раздела стратегии.

[к оглавлению](#)

ДК на разных этапах игры

- В начале партии (1-4 ходы) Рыцарь смерти начинает захват стола за счет ранних дропов. В это время вы можете не действовать слишком агрессивно, если противник играет каких-то юнитов. Не стесняйтесь размениваться юнитами без полезных свойств: Собирателем трупов, силой героя, Слиянием из глубин и, конечно же, Ударом чумы. Беречь нужно только Крестьянина, Рукотворца, Боевого некроманта и Заводчика крылобегов. Защищать их можно не

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 122

только разменами, но и провокациями. Но ранний призыв таунта еще не значит, что ДК должен забыть о контроле стола и сосредоточиться только на лице противника. Ваша главная задача — обеспечить себя преимуществом и уверенно выйти в мидгейм, располагая несколькими юнитами.

Параллельно с этим пытайтесь генерировать какие-то карты. Проще всего реализовать Крестьянина, но уже можно играть и раскопки: Слияние из глубин, Нерубского визиря и Школьного учителя. Полученные с них карты не обязательно тут же бросать в бой: там могут быть инструменты для мид и даже лейтгейма.

Не спешите рано играть Визгуна, если полагаете, что в матч-апе есть более удачный момент для розыгрыша этой легендарки. Отличный ход с Визгуном: сыграть его и тут же разменяться всем столом с юнитами противника, чтобы призвать на вашу половину 2/2 провокации. Визгун всё так же хорош в мидгейме, особой спешки с его реализацией нет. То же справедливо и для Могильной силы, которую ДК почти никогда не играет на 4 ход.

В мидгейме (5-9 ходы) Анхоли ДК нацеливается на завершение партии. Чаще всего это происходит с помощью Могильной силы, сыгранной на полный стол существ. Сколько их будет и сколько нужно урона для летала — зависит от матч-апа и хода партии. В медленных матч-апах часто нужно 5-7 юнитов под баффом +3 к атаке для победы. В темповых поединках часто хватает 2-3 существ.

Даже если у Рыцаря смерти нет Могильной силы в руке, он всегда должен играть так, как будто этот спелл есть. А параллельно с этим активно добирать и генерировать карты, чтобы все-таки найти Могильную силу или другие способы закончить партию.

Старайтесь добирать и генерировать карты в последнюю очередь: в приоритете заспам стола и его защита. Только если на столе уже достаточно юнитов или вы играете от массовых зачисток противника, есть смысл активно играть карты на добор и генерацию. То же можно делать и в случае, если ситуация тяжелая и нужно найти какие-то специфичные карты для возвращения в игру.

Самый простой способ вернуться в игру — Лорд Ребрад, который изначально есть в колоде. Но помогают и случайно созданные заклинания класса (особенно много зачисток среди карт с Рунами Льда и Крови).

Рыцарю смерти важно как можно дольше оставаться в игре. Обычно он проигрывает только в момент, когда в руке заканчиваются карты. Поэтому так важна генерация карт: особенно тяжелых и тех, которые дают еще больше добора или генерации.

В лейтгейме (10+ ходы) Анхоли ДК чувствует себя уже не так комфортно. Если вы добрались до этого этапа партии, то старайтесь действовать рискованно и авантюрно. В противном случае вы рискуете проиграть. Большинство колод в мете могут извлечь куда больше выгоды из своих карт, чем Рыцарь смерти Нечестивости. И это даже при условии большого количества генерации ресурсов.

Обычно финальный способ победы Анхоли ДК в лейтгейме: выставить всех существ и надеяться на то, что они переживут ход противника и смогут закончить партию под баффом Могильной силы.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 122

Ключевые карты и комбинации

В агро матч-апах главный приоритет Рыцаря смерти Нечестивости — контроль стола. Всеми силами боритесь за игровое поле, совершайте выгодные размены и размены 1 к 1. Старайтесь по максимуму чистить вражеский стол, чтобы в свой ход противнику пришлось заново выставлять характеристики или, что еще лучше, убирать ваших юнитов.

Особенно важные существа, которые должны продержаться на вашей половине как можно дольше времени, — Крестьянин, Рукотворец, Боевой некромант и Заводчик крылобегов. Защищайте их с помощью разменов, закрывайте их провокациями. Если эти угрозы переживут ход противника, часто вы получите огромное преимущество, с которым сможете легко закончить партию. Вы можете уверенно ставить эти карты в темп в любой ход, если у противника нет очевидного способа разменяться с ними (уже сыгранные юниты и оружие). В особенности это касается Заводчика крылобегов — не бойтесь ставить его на 3 ход без других ранних дропов. Убрать со стола юнита с 5 здоровья не так уж легко.

Визгун — ключевая карта в агро матч-апах. Обычно розыгрыш этой легендарки позволит вам разменяться всеми другими юнитами, убрать всё со стола противника и сгенерировать отличный стол на следующий ход — под бафф Могильной силы или просто для будущих разменов. Визгун часто помогает и вернуть себе контроль над столом, но тут важно не отставать от противника в темпе слишком сильно. Если на вашей половине совсем ничего нет, а у оппонента уже большой стол, никакой Визгун вам не поможет. Поэтому не держите эту легендарку слишком долго в руке, если упускаете инициативу.

Ультимативный способ вернуться в игру — Лорд Ребрад, если у вас есть достаточное количество трупов. Легендарка очень сильная и часто приводит к победе в темповых матч-апах. Но она должна еще зайти в руку, а еще, если Анхоли ДК отстает, ему не всегда будет так уж легко дожить до 8 хода. Но если получится, часто Лорд Ребрад поставит точку в матч-апе.

Порой в темповых поединках вовсе не нужна Могильная сила для завершения партии. Вы можете использовать этот массовый бафф, чтобы разменяться мелкими юнитами с тяжелыми существами противника или чтобы нанести нелетальный урон.

В медленных матч-апах Анхоли ДХ в любом случае будет играть первым номером. Здесь вы почти всегда будете полагаться на Могильную силу, которая должна закончить партию. Но для этого нужно сгенерировать достаточное количество юнитов на столе, а после они должны пережить ход противника. Мешать вам в этом будут массовые зачистки противника. Вы редко сможете отыгрывать от них большими характеристиками и тем более божественными щитами. Но у Рыцаря смерти есть липкие существа (Врайкул-некролит, Заводчик крылобегов), а еще у него много карт для того, чтобы генерировать опасный стол несколько раз подряд.

Наступайте по принципу волн в мидгейме: ставьте сначала одну волну угроз, которая закончит партию с Могильной силой (учитывайте 4 урона с силы героя под массовым баффом). Когда эту волну зачистят, тут же генерируйте новую и т.д. Всё это Анхоли ДК может повторять много раз в течение партии, пока в руке противника не закончатся оборонительные карты. После вы наконец-то сыграете Могильную силу и закончите партию. Вы должны играть в таком стиле, даже если в руке еще нет Могильной силы или на нее нет достаточного количества трупов.

Генерация и добор важны в любом матч-апе, но особенно в медленных. Тут главной проблемой Рыцаря смерти Нечестивости станет нехватка ресурсов в руке. Как только у вас закончатся

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 122

карты для наступления, вы проиграете. Поэтому как можно чаще добирайте карты и раскапывайте жадные и медленные опции, которые принесут много выгоды, например Плеть.

Отличной картой в медленных матч-апах будет Заводчик крылобегов. Вы можете играть эту карту в мидгейме, чтобы вместе с ней разыграть несколько дешевых существ. Далеко не все противники смогут зачистить и изначальный стол, и призванных 1/1 зверей после. А это такие же отличные цели для Могильной силы, как и любые другие юниты.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Чаще всего Рыцарь смерти Нечестивости использует Монетку в начале партии, чтобы выровнять кривую маны и сыграть максимально темпово со старта. Это справедливо для любых матч-апов.

Играйте Крестьянина на пустой стол, если у противника нет силы героя, которая наносит юнитам урон. Если есть, Крестьянина можно играть рано в любом случае, если нет хода лучше. Но в идеале сыграть его одновременно с другим опасным существом или закрыть этого юнита провокацией.

Обращайте внимание на разницу между эффектами Рукотворца и Заводчика крылобегов. Рукотворец дает свой бафф любому призванному существу (в т.ч. с хрипов, с силы героя и с боевых кличей). Заводчик крылобегов даст бафф только существу, которое вы разыгрываете из руки.

Слияние из глубин открывает доступ к огромному пулу существ — как Рыцаря смерти, так и нейтральных. Вы чаще всего должны раскапывать нежить — с ней у ДК больше всего синергий, да и юниты там в среднем сильнее. Реже Слияние из глубин играют на наг или зверей — здесь вы редко раскопаете что-то такое уж сильное.

Перед розыгрышем Слияния из глубин убедитесь, что на столе есть существо хоть с каким-то типом. Не все юниты в деке Анхоли ДК — нежить или любой другой тип.

С помощью Нерубского визиря и Школьного учителя у Анхоли ДК есть доступ ко всем заклинаниям Рыцаря смерти — в том числе с Рунами Крови и Льда. Тут можно раскопать много отличных карт. Далее вы найдете все спеллы Рыцаря смерти.

Все заклинания Рыцаря смерти

Старайтесь всегда активировать боевые кличи существ, если для них нужны какие-то условия. Часто целью боевого клича Скелета-помощника, Слияния из глубин и Врайкула-некролита может стать существо с силы героя.

То же справедливо и для эффектов насыщения. ДК очень легко насыщает все карты, а их усиленные эффекты почти всегда слишком хороши, чтобы не использовать их. Старайтесь не играть Изголодавшегося шута и Осужденную Сильвану в обычных формах.

Сила героя — отличная цель для баффов Скелета-помощника, Рукотворца и Могильной силы. Так ДК получает дополнительный взрывной урон для финального хода.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 122

- Рыцарь смерти Нечистивости (зеркальный матч)
- В зеркальном матче важно получить инициативу со старта. Серьезное преимущество будет у игрока, который ходит первым и без Монетки. Но даже если вы отстаете в начале, у ДК достаточно способов вернуться в игру — в первую очередь Удар чумы и Визгун. Это две самые сильные карты в поединке на начальных этапах и даже в мидгейме. Если этих карт нет или их недостаточно, спасти могут случайные генерации заклинаний — ищите зачистки, замораживающие эффекты и другие сильные карты Рыцаря смерти с Рунами Льда и Крови. Если же отстает оппонент, от отыгрывать от них не стоит.

В поединке важны выгодные размены и борьба за инициативу. Если вы впереди по темпу, то должны закончить партию в мидгейме с помощью Могильной силы или просто за счет больших характеристик. Старайтесь закончить партию до выхода Лорда Ребрада оппонента, если тот копит значительное количество трупов к 7-8 ходам. Вы можете использовать эту легендарку, чтобы вернуться в игру.

- Рыцарь смерти Крови

Достаточно сложный матч-ап из-за огромного количества массовых зачисток. Обыграть Вскипание крови и Взрыв трупа еще относительно просто, а Душекрада — намного сложнее. Чтобы победить ДК Крови, вы должны истощить его руку. Распределяйте мелкие угрозы по ходу партии, генерируйте больше карт, ищите добор и источники выгоды. Спамьте стол мелкими и средними угрозами снова и снова в надежде, что рано или поздно зачистки у ДК Крови закончатся. После вы сможете закончить партию за один ход с помощью Могильной силы.

Пытаться продавить ДК Крови взрывным уроном или периодическим уроном в течение нескольких ходов — плохая идея, у оппонента очень много исцеления.

- Разбойник на воровстве

Достаточно непредсказуемый противник, который во многом зависит от случайной генерации ресурсов. Если он не найдет массовые зачистки, то единственный простой ответ на стол мелких существ — Творец теней Скаббс, который выходит достаточно поздно. Вы можете попытаться задавить Разбойника до этого момента или держать в руке дополнительную волну угроз на случай розыгрыша карты-героя. Отыграть от Творца теней Скаббса помогают Нерубский страж роя и Лорд Ребрад — ДК всегда рад вернуть в руку эти карты, чтобы впоследствии разыграть их снова.

- Биг Спелл Маг

Это выгодный поединок, хотя и напряженный. Вы должны прорваться через многочисленные замораживающие эффекты противника. Сделать это нужно до момента, когда Джайна сможет использовать Руну верховного мага — с высокой вероятностью этот спелл зачистит ваш стол. Можно играть и после, если в руке будет достаточно карт и волн угроз, но ситуация уже сложная: Маг может повторять это заклинание и играть дополнительные копии. Зато в начале партии Маг достаточно уязвим: закрывайте важных юнитов провокациями, разменивайтесь с существами Мага с помощью натисков и заклинаний, а основными силами бейте по герою противника.

Чародейка-варвар опасна, если в руке есть Монетка или Удар чумы — старайтесь потратить их раньше. Могильную силу часто придется пожертвовать, потому что сыграть ее до 5-6 ходов у ДК получается редко, а если получается, то он побеждает в партии. Все недорогие раскопанные заклинания старайтесь тут же играть, чтобы не подставиться под

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 122

Чародейку-варвара.

- Агро Маг

Интересный противник, который тоже действует агрессивно. Но чаще всего Маг не поспевает за темпом ДК и играет вторым номером со старта. Но у него и больше вариантов вернуться в игру. Самый опасный — Дитя смерти. Этот spell Маг может сыграть раньше, если выходила Озябшая чародейка или если в руке есть Монетка. Старайтесь не подставить под этот spell весь свой стол, а еще лучше пытайтесь закончить партию до розыгрыша этого заклинания.

Как и Биг Spell Маг, Агро Маг использует несколько замораживающих эффектов, которые очень сложно обыграть.

- Чистый Паладин

Очень простой оппонент, которого Анхоли ДК может задавить в начале партии. Вы быстрее и темповее Утера, а способов вернуть себе контроль над столом у него мало. Вы можете не размениваться с юнитами противника, если на вашей половине есть провокации, защищающие основные угрозы. Но помните про Печать крови, которая помогает Палу делать выгодные размены даже с крупными юнитами. Если провокаций у вас нет, часто выгоднее совершить размены с юнитами Пала и оставить его без стола.

Опасны ходы Чистого Паладина в мидгейме со Световыми скатами, а после комбинацией Кровавый крестоносец + Графиня. К этому моменту Анхоли ДК должен уже заспамить стол и грозить летальным уроном, пробивая провокации оппонента.

- Эволв Шаман

Равный матч-ап, в котором ДК и Шаман делают в принципе достаточно похожие вещи. Сила Шамана в том, что он может снимать все негативные эффекты со своих существ и позитивные с ваших. Значит, не так хороши будут Визгун и Заводчик крылобегов. Еще Шаман может сделать очень сильный ход с Темным охотником Вол'джином и существами-гигантами. К 5 маны противника важно оставить его без стола.

Часто ДК играет агрессивнее со старта. И его задача: закончить партию как можно быстрее, потому что в мид и лейтгейме у Шамана много способов вернуться в игру. У ДК тоже есть сильный Лорд Ребрад, но вы не всегда успеете разыграть его до завершения партии или полностью зачистить вражеский стол с помощью этой легендарки.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Миракл Разбойник — новый король меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2324

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-miracle-rouge>

Дата: 09.01.2023

Тип: Гайды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 122

Миракл Разбойник — новый король меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Миракл Разбойник триумфально возвращается в мету, несмотря на многочисленные нерфы. Выясняем в большом гайде, как работают актуальные версии Миракл Роги в Марше Короля-лича.

Текст

Герой гайда — Миракл Разбойник в мете Марша Короля-лича в январском рейтинговом сезоне. Эта колода вернулась в мету несколько недель назад неожиданно для многих. Дело в том, что Миракл Рогу и класс в целом нерфили очень много раз, в том числе и в последнем балансном патче. И все же Миракл Разбойник доказал, насколько он силен и конкурентоспособен.

Сегодня Миракл Разбойник — топ-1 колода по популярности на многих рангах. Число Миракл Рог существенно растет к Алмазу и Легенде. В Легенде практически четверть всех игроков выбирает этот архетип. И не зря — Миракл Разбойником достаточно сложно играть, но в умелых руках это одна из лучших, если не лучшая дека меты. В последнем мета-отчете от Vicious Syndicate Миракл Рогу назвали сломанной колодой и разрушителем меты недели.

Действительно, Миракл Разбойник великолепно чувствует себя в ладдере, хотя по статистике не показывает лучший винрейт в мете. Дело всё, скорее всего, в том, что колода достаточно сложная для игры. Этот гайд поможет разобраться в основах и тонкостях геймплея Миракл Роги. Вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы подробно обсудим муллиган Миракл Разбойника, стратегию игры и поведение колоды в конкретных матч-апах.

- Разделы гайда:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Можно ли сделать колоду дешевле
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Способы победы
- Ключивые карты и комбинации
- Матч-апы

Сборки Миракл Разбойника похожи друг на друга, хотя в них часто есть несколько принципиальных изменений, которые могут улучшить или ухудшить показатели в конкретных матч-апах. Далее три лучшие колоды Миракл Роги, которыми мы рекомендуем играть в текущей мете.

Миракл Разбойник с Крабато

Такая колода нацелена на самые популярные матч-апы в Легенде и около нее — с Охотниками на демонов и другими Разбойниками. Тут много способов добора (Рыбалка, Врата теней), которые помогут Разбойнику проворачивать миракл комбинации с Кладбищем Грехопада и при этом не проседать по ресурсам в руке.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 122

Самый популярный Миракл Разбойник

- Убрано: Крабато, х1 Рыбалка

- Добавлено: Зазубренный костяной шип

Это самая популярная версия Миракл Разбойника в ладдере. Тут есть две копии Зазубренного костяного шипа — они помогут в поединках с колодами, которые играют от стола (Паладины, Маги, Охотники, Шаманы). Но заклинание слабое в зеркальных матч-апах и против Охотников на демонов. Поэтому такую сборку чаще используют вне Легенды, где она может быть даже сильнее версии выше.

Берн Миракл Разбойник

- Убрано: Рыбалка, Врата теней

Добавлено: Злобный удар, Зазубренный костяной шип

Эта колода использует Злобный удар — дополнительный источник взрывного урона. Особенно хорош этот спелл против других Разбойников, Магов, Фрост ДК и Охотников. Но в результате в сборке остается не так много добора, так что в медленных матч-апах можно просесть по ресурсам.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке. У Миракл Роги 25 карт в основе — дека уже старая, так что игроки уверены во многих существах и заклинаниях.

В основе ключевые миракл комбинации (Кладбище Грехопада, Эдвин главарь Братства, Торопливый стенографист и дешевые заклинания), синергии воровства (Маэстро маскарада и Гнолл Дикой Лапы) и самые сильные комбинации отваров. Тут же есть универсальный Асталор Кровавая Клятва, которого используют в большинстве колод ладдера.

Код основы колоды:

Из основы колоды редко исключают Торопливого стенографиста, а порой и некоторые легендарные карты из бюджетных соображений. Но чаще всего все 25 карт выше остаются в любой хорошей деке Миракл Разбойника.

Дополнить основу нужно еще 5 картами. Далее о том, что это за карты.

Удар в спину — используют редко, потому что Разбойник и так хорошо сражается за стол, а по герою противника Удар в спину не бьет. У архетипа есть карты сильнее.

Врата теней и Рыбалка — дополнительные источники добора, которые помогут проворачивать миракл комбинации и не оставаться без ресурсов в руке. Можно взять только две копии какого-то конкретного спелла или брать 3-4 карты. По функционалу они очень похожи.

Ванесса ван Клиф — веселая и необычная карта, которая может удивить противника, а порой и принести победу в партии. Но стабильной эту легендарку не назвать: обычно ее берут

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 122

вместо недостающих легендарок — хотя это не оптимальная замена.

Злобный удар — хорошее и универсальное заклинание, но часто для него не хватает места в колоде. Злобный удар не так хорош в темповых матч-апах и против самых медленных контроль колод вроде ДК Крови, Рамп Друида или Контроль Воина.

Почтовый танцор — это существо хорошо показывало себя в старых сборках, сейчас же чаще всего место для него в колоде не находится. Хотя дополнительные Монетки помогают проворачивать миракл комбинации.

Зазубренный костяной шип — заклинание полезно в любом матч-апе, где идет активная борьба за стол рано. Советуем брать этот спелл, если вы еще не добрались до Алмаза 4 или Легенды. В топе рангов лучше отказаться от этого заклинания, потому что куда популярнее становятся Охотники на демонов и другие Миракл Роги, а против них Зазубренный костяной шип слаб.

Скрывающий покров — старое заклинание, которое часто использовали до появления синергий отваров. Скрывающий покров все еще неплох, но места для него в сборках почти никогда нет.

Воевода Северного Волка — неплохая карта для миракл комбинаций, но для нее попросту не хватает места: всегда есть что-то лучше.

Королева Азшара — делает Миракл Разбойника тяжелее, что полезно против Рамп Друидов, ДК Крови и других медленных оппонентов. Но эти матч-апы не так популярны, как и Королева Азшара в сборках Миракл Роги.

Некролорд Дрека — после нерфа эта легендарка стала слишком медленной и неудобной. Не рекомендуем брать ее в сборку.

Спринт — если Разбойнику не хватает ресурсов в руке, он чаще обращается к Рыбалке и Вратам теней, потому что они куда быстрее и не тратят целый ход Валиры. К тому же в доборе помогают синергии Отваров.

Крабато — отличная и универсальная карта, которая и наносит урон, и чистит стол. Хороша во всех матч-апах за исключением Охотника на демонов. И все же даже в Легенде, где ДХ встречается часто, Крабато берут ради улучшения других матч-апов.

Менее популярные опциональные карты: Вымогательство ШРУ, Двойная игра, Зуб Нефариана, Маг крови Талнос, Разведка, Скрытая незнакомка, Бранн Бронзобород, Зловещий аптекарь, Скаббс Маслорез, Удушающая звезда, Творец теней Скаббс и другие.

к оглавлению

Миракл Разбойник — достаточно дорогая колода, в которой много легендарных карт. Хорошо то, что многие из них можно достаточно легко заменить. Далее обсуждаем все дорогие карты в колоде Миракл Роги и их возможные замены.

Гибельная тень — сильное заклинание, но не ключевое для архетипа. Берите вместо Рыбалку, Врата смерти или Зазубренный костяной шип.

Маэстро маскарада — обязательная легендарка, без которой Миракл Рога потеряет Гноллов

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 122

Дикой Лапы, а значит и ключевой способ генерации характеристик и реализации миракл ходов.

Мастер-зельевар Мерзоцид — без этой легендарки можно легко обойтись. Берите вместо него Злобный удар, Скрывающий покров, Зазубренный костяной шип или что-то из пары Рыбалка / Врата теней

Асталор Кровавая Клятва — заменяется тем же самым, чем и Мастер-зельевар Мерзоцид. Но мы рекомендуем скрафтить Асталора в любом случае, потому что его используют почти все колоды в ладдере.

Эдвин главарь Братства — очень сильная и важная карта, без которой Миракл Разбойник уже не будет напоминать себя. Почти вся колода построена вокруг миракл ходов, в ней много дешевых существ и заклинаний, которые раскачивают Эдвина. Поэтому рекомендуем скрафтить.

Крабато — сильное существо, но не обязательное. Вместо можно взять Злобный удар и другие опциональные карты, названные выше.

[к оглавлению](#)

Миракл Рогу можно сделать значительно дешевле. В этой сборке три легендарки: Маэстро маскарада, Асталор Кровавая Клятва и Эдвин главарь Братства. Вы можете убрать и Асталора, если его пока что нет в коллекции. Но без Маэстро и Эдвина Миракл Рога уже перестанет быть Миракл Рогой.

Бюджетная версия обращается к Почтовому танцору и Скрывающему покрову, которые улучшат миракл комбинации и игру от стола.

[к оглавлению](#)

Пусть Миракл Разбойник — очень сложная колода, на стадии муллигана всё очень просто. Практически во всех ситуациях Разбойник агрессивно ищет 4 карты и сбрасывает все остальные.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана, а после разберем, что Миракл Рога оставляет при встрече с конкретными классами.

Пояс со склянками — оставляйте всегда в одном экземпляре. Вторую копию держите в руке только с Монеткой или Черноводной абордажной саблей.

Черноводная абордажная сабля — оставляйте всегда в любом количестве.

Гнолл Дикой Лапы — оставляйте всегда в любом количестве

Кладбище Грехопада — всегда оставляйте одну копию. Вторую сбрасывайте с любой рукой и в любом матч-апе.

Омерзительный алхимик — оставляйте только в случае, если в руке уже есть Пояс со склянками, а желательно и Кладбище Грехопада или Черноводная абордажная сабля.

Эдвин главарь Братства — оставляют только с очень хорошей рукой в медленных матч-апах (обычно с Монеткой).

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 122

Асталор Кровавая Клятва — можно оставить с очень хорошей рукой при встрече с Охотником на демонов и Жрецом.

Другие карты на муллигане оставляют очень редко. Вам не нужны Зельевар, Призрачный удар, Шаг сквозь тень и т.д. в самом начале партии.

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

Рыцарь смерти: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада

Охотник на демонов: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Асталор Кровавая Клятва.

Воин: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик.

Паладин: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Зельевар.

Охотник: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Зазубренный костяной шип.

Друид: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Эдвин главарь Братства.

Разбойник: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада.

Шаман: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик.

Маг: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Эдвин главарь Братства.

Жрец: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Асталор Кровавая Клятва.

Чернокнижник: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада.

к оглавлению

Как работает колода

Миракл Разбойник — необычная комбо колода, которая полагается на миракл синергии, высокий темп, давление со стола и из руки. 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. Миракл Рога использует связку Маэстро маскарада и Гнолл Дикой Лапы. Другие синергии

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 122

воровства колоде вовсе не нужны, 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 10 оставшихся классов. И каждая взятая не нейтральная карта после муллигана Разбойника удешевит Гноллов Дикой Лапы на 1 маны. Черноводная абордажная сабля помогает удешевить Гноллов быстрее, а еще обмен не превращает вашего героя в Разбойника, что важно. Чаще всего Миракл Рога становится самим собой после розыгрыша карт на 2-3 ходах, а до этого момента обменивает карты или использует силу героя.

Важно, что Гнолла Дикой Лапы удешевит любой генератор Отваров. Особенно хорош Пояс со склянками, потому что он в сумме добавит в руку 3 карты Разбойника (2 отдельных Отвара и третью их смешанную копию). В результате вы сделаете Гнолла дешевле на 3 маны, если сыграете Пояс со склянками в форме другого класса.

Миракл комбинации вращаются вокруг Кладбища Грехопада — это способ сгенерировать огромные характеристики в маскировке. Кладбище Грехопада требует розыгрыша большого количества карт за ход, в чем помогут Гнолл Дикой Лапы, бесплатные заклинания, Подготовка, Зазубренный костяной шип, Торопливый стенографист и другие карты. Кладбище Грехопада и Некролорд 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 5-6 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.

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 4-6 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 взрывным уроном, 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.

Отвары — еще одна важная часть колоды Миракл Разбойника. Их роль будет варьироваться в каждом матч-апе. Порой это просто вспомогательные карты, а порой вокруг них можно построить и отдельные способы победы.

Сила Отваров в том, что они могут практически всё. Это и источник урона, и способ зачистки стола, и способ генерации характеристик, добора и получения новых карт в руку. Отвары дают много темпа, их выгодно играть даже за 3 маны, а часто их получается

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 122

удешевить Подготовкой, Черноводной абордажной саблей и Омерзительным алхимиком. В результате вы сможете использовать Отвары и как часть миракл комбинаций.

Зельевар и Мастер-зельевар Мерзоцид дают случайные Отвары — тут выбора у вас не будет. Но с помощью Пояса со склянками можно создавать нужные вам Отвары. Вы дважды раскопаете Отвары: всего их 5, но с каждым выбором вы увидите 3 заклинания. После розыгрыша Пояса со склянками два Отвара в руке объединятся в один. Но если в руке ранее была одна часть Отвара, то она объединится с первым раскопанным Отваром с Пояса со склянками.

Вы можете раскопать два одинаковых Отвара и объединить их в один. Также вы можете повторять отвар с помощью Гибельной тени.

Все комбинации Отваров

- Ужасный отвар — отличный способ борьбы за стол, которым особенно выгодно уничтожать крупные угрозы противника и провокации. Берите, если на столе есть опасное существо или вы ожидаете его розыгрыш в следующие ходы.
- Бурлящий отвар — самый простой отвар, который наносит урон вражескому персонажу. Разбойник часто выбирает целью героя противника, хотя в тяжелых ситуациях можно и чистить стол.
- Мутный отвар — берут редко. Это может стать инструментом последней надежды, способов удешевить Гнолла Дикой Лапы на 1 маны или же найти что-то для разгона Кладбища Грехопада в этот ход или в следующий.
- Слизкий отвар — случайное существо за 3 редко будет чем-то экстраординарным и опасным. Обычно этот Отвар берут в начале партии, пока стол пуст и с вашей стороны, и со стороны противника. Во всех других случаях эта опция достаточно слабая.
- Сияющий отвар — простой и сильный отвар, который поможет найти миракл комбинации, взрывной урон и другие полезные карты.

ВАЖНО! Отвары — самый большой рандомный элемент в колоде. И этого хорошо, потому что Разбойник часто может играть от рандома и рассчитывать на заход специфичных Отваров. Например, он может надеяться на двойной Бурлящий отвар, который нанесет 6 урона герою противника — так можно найти летальный урон даже в тяжелой ситуации.

Пользуйтесь рандомом и рассчитывайте на него в тяжелых ситуациях.

[к оглавлению](#)

Способы победы

Спам стола мелкими и средними угрозами

Часто нынешним версиям Миракл Разбойника вовсе не нужны Кладбище Грехопада и Эдвин главарь Братства для победы. Он может просто заспамить стол средними существами — Гноллом Дикой Лапы, Торопливым стенографистом, ранними дропами и чем-то призванным с Отваров. Часто в ход с розыгрышем этих существ вы оставите оппонента совсем без угроз на столе — тут особенно хороши Гнолл Дикой Лапы и Торопливый стенографист из-за натиска. И часто противник не сможет тут же ответить на сгенерированный стол, ведь выставить всю свою руку можно уже к 3-5 ходам, а это очень рано в нынешней мете.

За один ход мелкие и средние существа партию не закончат, но после вы сможете добить противника взрывным уроном. К тому же вам будет проще генерировать и крупные угрозы с

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 122

Кладбища Грехопада, играть Крабато и Эдвина главаря Братства.

Генерация больших характеристик

Большие характеристики помогают сгенерировать миракл комбинации. Миракл комбинации вращаются вокруг двух ключевых карт, но не менее важны все бесплатные и недорогие карты, которые активируют Кладбища Грехопада и помогают раскатать Эдвина главаря Братства. Со старта партии нужно бережно относиться ко всем дешевым картам и стараться не играть их до первых миракл ходов.

Кладбища Грехопада — ключевая карта для миракл комбинаций. 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 повернуть 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.

Кладбища Грехопада всегда призывает Призрака в маскировке справа от себя. Это важно для игры вокруг некоторых карт.

Важно отметить, что с Кладбища Грехопада далеко не всегда нужно призывать огромных существ с 10/10+ характеристиками. Часто хватит даже 3/3 или 4/4 существ в дополнение к другим угрозам на столе. Особенно это актуально для темповых матч-апов, в которых у противника нет исцеления и зачисток стола.

Эдвин главарь Братства — карта с совсем другой механикой, которая использует ресурсы не в руке, а в колоде. Обычно его играют в последнюю очередь и как можно позднее чтобы восполнить ресурсы в руке. Другой вариант — сыграть его в миракл ход под Кладбища Грехопада, чтобы найти много бесплатных карт с боевого клича Эдвина.

Эдвина главаря Братства редко играют на четвертый ход, потому что какой-то маны взятые карты часто будут стоить. Будет здорово, если в руке перед розыгрышем Эдвина главаря Братства будет Подготовка. Эдвин главарь Братства станет не только сильнейшим источником перебора колоды, но и большой угрозой, если повезет с добором и розыгрышем.

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 баффать 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, 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 Кладбища Грехопада.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 122

Торопливый стенографист — тоже миракл карта, которую вы сыграете рано только вместе с целым рядом других карт. Но у нее далеко не такой большой потенциал с точки зрения давления, зато это существо помогает размениваться со столом противника и улучшает другие миракл карты.

Взрывной урон

С помощью взрывного урона Миракл Разбойник часто добивает противника, если он уже зачистил вашу половину стола или сам грозит летальным уроном. Пусть изначально в деке Миракл Разбойника часто почти нет взрывного урона, его можно сгенерировать в достаточном количестве по ходу партии.

Асталор Кровавая Клятва — в своей первой форме нанесет 2 урона. Часто достаточно даже этого, особенно если сыграть на него Шаг сквозь тень. Зачастую эта легендарка полезна даже за счет своей первой формы, а вторую и третью Миракл Рога даже не играет. Хотя порой партия и затягивается до 8+ ходов, так что вы сможете реализовать все три формы Асталора.

Много урона наносит Крабато за счет сгенерированного 4/1 оружия. Сам Крабато редко переживет ход противника, так что с оружия в сумме вы нанесете обычно только 6 урона, а не 8.

Все способы генерации Отваров могут дать наносящий 3 урона Отвар. Две копии такого Отвара можно объединить вместе, чтобы нанести 6 урона, а еще такие Отвары можно копировать с помощью Гибельной тени.

Есть и минорные источники взрывного урона — Призрачный удар, Черноводная абордажная сабля и базовая сила героя.

[к оглавлению](#)

Ключевые карты и комбинации

- Гибельная тень

У этого заклинания огромный потенциал, а повторять оно может фактически любой спелл в руке. Порой Гибельной тенью повторяют даже Монетку, чтобы разогнать Кладбище Грехопада. Самое же выгодное использование — повтор двойного Отвара с хорошими свойствами.

Еще одно топовое применение — копирование Шага сквозь тень, чтобы сыграть 2-3 раза за ход Асталора Кровавая Клятва, Омерзительного алхимика, Зельевара и т.д. Все это поможет в раскачке Кладбища Грехопада, нанесении урона или наращивании высокого темпа.

Плохая идея — дублировать эффект Подготовки.

- Рыбалка и Призрачный удар

Тут все просто: в 99% ситуаций играйте эти заклинания только с активной серией приемов.

- Шаг сквозь тень

Вернуть в руку можно любое существ в колоде. Даже Маэстро маскарада может стать целью

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 122

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 и Торопливого стенографиста, но целью часто становятся Эдвин главарь Братства, Асталор Кровавая Клятва, Землевар, Омерзительный алхимик, а порой и Мастер-зельевар Мерзоцид.

Правильно реализовать Шаг сквозь тень сложно: старайтесь играть спелл только как часть миракл хода. Но если ситуация тяжелая, Шаг сквозь тень можно отдать и для других синергий. Возвращая в руку Асталора Кровавая Клятва, вы и наносите много урона противнику, а выходите в лейтгейм, потому что сможете несколько раз сыграть финальную копию этой легендарки. Хотя это **ОЧЕНЬ** медленный и жадный план на игру.

- Подготовка

Старайтесь играть заклинание только в миракл ходы — под Кладбище Грехопада, 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. Всегда Часто Разбойник играет Подготовку и для Пояса со склянками или для удешевления Отваров. В крайнем случае Подготовку можно играть просто так или с бесплатными заклинаниями после — просто для того, чтобы баффнуть миракл комбинации.

Вы можете отдавать Подготовку вне миракл ходов, если ситуация тяжелая или вы играете в темповом матч-апе, где важно не потерять стол.

- Черноводная абордажная сабля

Обычно эту карту обменивают — особенно в начале партии, чтобы удешевить Гнолла Дикой Лапы и заклинание в руке. Обменивать оружие можно и в случае, если в руке нет заклинаний: все равно есть шанс, что бы топдекнете спелл с обмена и удешевите его.

В агрессивных матч-апах или при подготовке летального урона Черноводную абордажную саблю можно играть и как 2/2 оружие.

- Врата теней

Не обращайте особое 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 размениваться (по необходимости), а потом играть уже пробаффанные Врата теней.

- Асталор Кровавая Клятва

Делает всё, что нужно Миракл Разбойнику. Наносит урон, хорошо работает с Шагом сквозь тень, копит броню для матч-апов, где противник делает ставку на взрывной урон. С Асталором вы сможете выйти в лейтгейм и угрожать противнику финальной формой. А если вы сыграете Шаг сквозь тень на любую из трех форм, то получите уже два боевых клича финальной формы Асталора.

Не стесняйтесь играть эту легендарку и до активации жажды маны в любой форме, если у вас нет хода лучше.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 122

- Мастер-зельевар Мерзоцид

У этой легендарки очень большой потенциал. В теории вы можете заполнить хоть всю руку Отварами, особенно если он переживет ход противника или вы сыграете на него Шаг сквозь тень. Отвары будут случайными, но там почти всегда универсальные и сильные эффекты, которые сделают что-то полезное.

Стоит ли возвращать Мерзоцида в руку Шагом сквозь тень — вопрос сложный. Тут все зависит от того, есть ли еще какие-то хорошие цели для этого спелла в руке. А еще важно, как вы предполагаете продолжение боя. Будут ли еще активные размены? Сможете ли размениваться вы и стоит ли это делать? Сможет ли противник вообще убить 1/4 легендарку в свой ход? Если нет, то и возвращать Мастера-зельевара Мерзоцида в руку не стоит.

- Крабато

Легендарка простая, но очень сильная. Это и источник взрывного урона, и способ зачистки стола, и генератор огромных характеристик. И все это Крабато делает одновременно.

Играть легендарку просто в большинстве ситуаций. Делайте это на 5-7 ходах — обычно хода лучше у Разбойника не будет, хотя исключения встречаются.

к оглавлению

- Миракл Разбойник (зеркальный матч-ап)

В зеркальном поединке важно генерировать большие характеристики и искать ответ на большие характеристики противника. Ключевым станет Отвар, который уничтожает случайное существо противника, — это идеальный ответ на Эдвина главаря Братства и Призраков противника. Важно быть готовым и к ответу на средних существ (Гнолл Дикой Лапы, Торопливый стенографист) — на них можно ответить своими же угрозами с натиском или заклинаниями.

Обычно оба Миракл Разбойника тратят очень много ресурсов в руке для контроля над столом и зачисткой всех существ. Порой доходит и до того, что оба Разбойника остаются без карт в руке и рассчитывают на топдеки. И тут важными станут все способы добора и генерации ресурсов: тот Разбойник, который их найдет, получит преимущество в партии и часто сможет закончить поединок в свою пользу. Поэтому так важны Рыбалка и Врата теней — в том числе в этом матч-апе.

- Разбойник на воровстве

В этом матч-апе нужно действовать с позиции силы, потому что в лейтгейме Разбойник на воровстве сильнее. Чем больше времени вы ему дадите, тем больше он найдет случайных карт, которые смогут ответить на ваши крупные угрозы. К тому же с 7-8 ходов противник может сыграть Творца теней Скаббса, который уберет со стола всех ваших существ. Опасны и Отвары, которые чистят стол, но от них отыгрывать не стоит. Разве что старайтесь ставить на стол не только огромного Призрака или Эдвина главаря Братства, но и каких-то других существ мелкого и среднего размера.

Матч-ап достаточно сложно предсказуемый из-за большого количества возможностей оппонента. Он может обороняться массовыми зачистками, секретками, Отварами, натисками,

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 122

гигантами и многими другими способами. Но при этом Миракл Разбойник играет всегда одинаково: давит всеми способами и рассчитывает на то, что противнику не придут идеальные ответы. Вы часто сможете задавить оппонента даже без стола, используя взрывной уроно — исцеления у класса мало, хотя все же у Разбойника на воровстве всегда будут Асталор Кровавая Клятва и Творец теней Скаббс.

- Громострел Охотник

В этом поединке Разбойник тоже должен играть первым номером и наступать. Охотник может генерировать ранние дропы в 1-3 ходы, пока Валира играет достаточно пассивно. Но на 4-5 ходах часто нужно перехватывать инициативу натисками, оружием и заклинаниями, а после этого наступать до победного конца. Существ Охотника часто можно игнорировать или по крайней мере размениваться с ними заклинаниями и натисками, но не существами, которые могут атаковать по герою противника. Как и всегда, в какой-то момент вы можете или потерять стол, или даже умереть от ОТК комбинации с Громострелами. Но тут поделаться вы мало что сможете: остается только рассчитывать на то, что ваших стола и взрывного урона будет достаточно для победы.

- Рыцарь смерти Крови

Медленный поединок, в котором редко получится победить одним большим Призраком или раскаченным Эдвином главарем Братства. Слишком много у ДК ремувалов. Но попытаться все же надо. На одну крупную угрозу у Рыцаря смерти может найтись Асфиксия, но на вторую — уже не факт.

Плохая идея — пытаться продавить ДК Крови только взрывным уроном без поддержки стола. В исцелении противник очень силен, так что готовить урон нужно преимущественно со стола.

В этом матч-апе часто можно сыграть финальную форму Асталора Кровавая Клятва — и даже несколько раз за счет Шага сквозь тень.

- Рыцарь смерти Льда

В матч-апе с Фрост ДК ожидайте гонку: успеет ли Разбойник нанести достаточное количество урона со стола до 6-7 ходов противника. К этому моменту ДК почти всегда сыграет Ярость ледяного змея и оставит вас без стола — вероятно, до конца партии. Даже без стола Разбойник может добить оппонента взрывным уроном: то же будет пытаться сделать и Рыцарь смерти, но при поддержке существ. Важно убрать 5/5 Ледяного змея с помощью Отвара или другим способом, а в идеале сыграть и вторую форму Асталора Кровавая Клятва для бонуса +5 к броне.

Как-то защититься от взрывного урона Рыцаря смерти Разбойник не может. Поэтому его ставка только на раннюю агрессию, существ на столе, а после 6-7 ходов — на взрывной урон.

- Рамп Друид

Очень хороший противник, которого можно легко задавить тяжелыми угрозами. У Друида нет зачисток стола, все провокации уязвимы для Отваров, а броня не помогает ответить на огромных существ. Поэтому сконцентрируйтесь на миракл комбинациях: чем раньше вы их провернете, тем лучше. Можно затягивать игру и в лейтгейм, но уже с рисками: у Друида есть мощный способ победы, а еще огромное множество способов вернуться в игру и в

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 122

контроле стола, и по количеству здоровья. Но на это Малфуриону нужны время и специфичные карты. Цель Разбойника — играть быстро и не давать Дрииду времени для разгона по мане и поиска карт.

- Квест Охотник на демонов

Этот матч-ап не назвать интерактивным. Динамика в нем простая: Разбойник играет в обычном стиле, генерирует стол любых размеров, наносит взрывной урон всеми способами и рассчитывает на то, что ДХ не убьет его и не зачистит стол. Вынуждайте противника обороняться и тратить карты на зачистку стола, а не на перебор колоды и поиск ключевых смертельных комбинаций. Как-то обыграть Леди Стэно или Клеймо греха очень сложно, как и массу взрывного урона противника в принципе. Просто надейтесь на то, что убьете оппонента быстрее со стола и взрывным уроном, чем это сделает взрывным уроном противник. Существ он ставить на стол не будет, так что все ресурсы можно смело направлять в лицо оппонента.

- Биг Спелл Маг

Это интересный матч-ап, в котором и карты Разбойника контрят Мага, и карты Мага контрят Разбойника. Вы легко сможете ответить на Балинду Каменный Очаг и другие крупные угрозы Мага за счет Отваров на уничтожение существ и натисков. Но при этом и Маг сможет легко держать ваши крупные угрозы в замороженном состоянии, а в лейтгейме он попытается зачистить их Руной верховного мага или Мордрешем Огненный Глаз. Обыграть замораживающие эффекты у вас не получится, но важно оставлять на своей половине стола 1-2 слота для розыгрыша ключевых натисков и боевых кличей, если остальные слоты будут заморожены с помощью Варден Луч Рассвета.

Часто в матч-апе придется нанести куда больше 30 урона по герою противника, так что только на взрывной урон полагаться не стоит. Благо Призрака в маскировке Магу очень сложно заморозить, так что один раз он почти всегда ударит.

Помните про Чародейку-варвара. Старайтесь обыграть этот шестой дроп (учитывайте Монетки противника — он может сыграть Чародейку-варвара уже на 4-5 ходы), расходуя все бесплатные заклинания в руке на миракл ходы. Не так страшно держать в руке заклинания за 2-3 маны, хотя в идеале избавиться и от них.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

Громострел Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2321

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-gromoklin-hunter>

Дата: 27.12.2022

Тип: Гайды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

Громострел Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 122

Громострел Охотник вернулся! И это вновь лучшая колода Марша Короля-лича, несмотря на нерф Громострела. Изучаем архетип в большом гайде.

Текст

Громострел Охотник вернулся в мету Стандартного режима с патчем 25.0.4. И вернулся громко. Архетип появился еще в первые дни Марша Короля-лича, но разработчики быстро понерфили Громострела, потому что за 2 маны этот зверь был слишком силен. Затем о Громострел Охотники забыли, но с выходом патча 25.0.4 всё изменилось. Громострел Охотник стал куда сильнее, хотя напрямую его не баффнули. Причины две: топовые колоды меты стали слабее из-за нерфов, а еще куда менее популярными стали деки с Принцем Ренаталом. Героев с 30 или 35 здоровья куда проще пробить взрывным уроном, на который и полагается Громострел Охотник.

Сегодня Громострел Охотника — тир-1 колода с самым высоким процентом побед в мете. При этом архетип можно назвать недооцененным: играют им куда реже, чем он того заслуживает. Громострел Охотник показывает отличное распределение матч-апов. Во многих поединках он безоговорочный лидер (Разбойник на воровстве, Рамп Друид, Блад ДК), и даже в самых трудных матч-апах (Агро Маг, Эволв Шаман) у Охотника есть хорошие шансы. Совсем уж безнадежных поединков у Громострел Ханта нет, что очень важно.

Отметим, что Громострел Охотник уже не тот, что в первые дни Марша Короля-лича. Тогда архетип на 100% полагался на комбинацию Бранн Бронзобород + Громострел + Громострел. Теперь же Охотник комбинирует этот способ победы с классическими наступательными инструментами класса. Хант может задавить противника со стола или пользоваться другими источниками взрывного урона. Громострелы только добивают противника, и то не во всех поединках.

Большой гайд по Громострел Охотнику расскажет всё самое важное об архетипе в конце декабря и начале января. Вы найдете оптимальные сборки архетипа и научитесь собирать собственные с учетом локальной меты и коллекции. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы ладдера.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Способы победы
- Как играть ключевые карты
- Матч-апы

Громострел Охотник достаточно быстро нашел основной принцип создания колоды в новой мете — всё благодаря NoHandsGamer, который еще в первые дни патча 25.0.4 взял своей версией Громострел Ханта с Асталором Кровавая Клятва и Троггами Железного рудника топ-6 Легенды.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 122

Его сборка стала самой популярной во второй половине декабрьского сезона — и одной из самых эффективных.

Громострел Охотник от NoHandsGamer

Та самая колода от NoHandsGamer из топ-6 Легенды. В ней есть не только синергии с Громострелом, но и классические наступательные инструменты Охотника. Многие делают Гидралодон, Зверолов Тавиш и синергии Диких семян.

Особенность этой конкретной сборки в сравнении с другими — наличие Острого глаза. Этот третий дроп используют не так часто. Еще тут есть Асталор Кровавая Клятва и Трогг Железного рудника.

Громострел Охотник от DerpagerVilly

- Крестьянин, x1 Собатрон, Гарпунная пушка, Погонщица Песни Войны
- + Замышляющий гость, x1 Кровоискатель, Острый глаз, Барак Кодобой

Более темповая и агрессивная сборка, которая использует Крестьянина и Собатрона для уверенного старта. Тут же есть и Гарпунная пушка для разгона Громострела и поиска ключевых зверей. В этом же помогает и Погонщица Песни Войны.

Громострел Охотник от SuperiorDavid

- Асталор Кровавая Клятва, Острый глаз, Барак Кодобой, x1 Кровоискатель
- + Магический колчан, Гарпунная пушка, x1 Баран Грозовой Вершины, Бранн Бронзобород

Эта версия использует больше способов добора и генерации ресурсов, благодаря чему стабильнее находит Громострела и другие важные карты. Две копии Барана Грозовой Вершины и Гарпунная пушка помогают рано играть Гидралодона, который может самостоятельно принести победу в партии.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки. В основе Громострел Охотника 23 карты — не только синергии с Громострелом (оружие, способы его добора), но и другие звери, а также самостоятельные и универсальные карты вроде Гидралодона, Зверлова Тавиша, Диких духов и т.д.

Код основы колоды:

Чаще всего от каких-либо карт в основе отказываются только из бюджетных соображений. Изредка встречаются версии, которые заменяют Кровоискателя Гарпунной пушкой, хотя порой используют и то, и другое оружие.

Далее о том, какими картами чаще всего дополняют основу колоды.

Крестьянин — сила этого первого дропа во многом зависит от меты. Если вы редко встречаете ДХ, Друидов, Магов и Рыцарей смерти, это отличный первый дроп, который может принести много выгоды со старта.

Трогг Железного рудника — отличный первый дроп, особенно если Охотник ходит первым, то

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 122

есть без Монетки. Помогает рано захватить стол, нанести урон герою противника или разменяться с его существами. Часто доставит много проблем оппоненту в начале партии, но позднее становится практически бесполезным, потому что баффов у Охотника нет.

Асталор Кровавая Клятва — легендарка отлично выглядит в любом поединке. Полезен и бафф +5 брони, потому что Охотник часто сталкивается с гонкой "кто кого быстрее убьет", и финальный боевой клич, наносящий урон или чистящий стол.

Магический колчан — дополнительный способ добора. У Громострел Ханта мало заклинаний (чаще всего это Всепожирающий рой, Выслеживание, Сотворенная стрела и Дикие духи), так что эффект Магического колчана будет предсказуемым. Бафф +1 к урону от заклинаний очень важен для Сотворенной стрелы, которую часто и раскапывают с Магического колчана, хотя и не всегда. Порой Охотнику куда важнее найти Всепожирающий рой для комбинаций с Громострелом.

Собатрон — неплохой второй дроп, которому не всегда найдется место в колоде, но при этом хуже он ее не сделает. Эффект улова полезен и сам по себе, даже если вы не призовете первый дроп с розыгрышем Собатрона.

Собачье лакомство — заклинание помогает Охотнику играть активно со старта. С баффом характеристик можно нанести много урона в начале партии, если Рексар уже впереди. Если же он отстает в темпе, Собачье лакомство можно обменять и дать только что разыгранному существу натиск. Хорошая карта, но ей чаще всего не хватает места в колоде.

Гарпунная пушка — еще одно оружие для разгона Громострела, которое к тому же дает всегда полезный эффект улова. Если повезет, вы достанете из колоды удешевленного зверя, с которым сможете проворачивать сильные комбинации.

Острый глаз — отлично работает с любым оружием, а в особенности со Свечкострелом. Эти комбинации особенно хороши в мете, где есть много крупных угроз в начале партии — это особенно полезно в матч-апах с Эволв Шаманом, Бесолоком и Биг Спел Магом.

Боевой Грозовой Вершины — темповый зверь, который помогает раньше играть комбинации с Громострелом или просто Гидралодона. Одну копию берут почти во все сборки, а нужна ли вторая — вопрос сложный, для нее часто не хватает места.

Погонщица Песни Войны — дополнительный способ найти Громострела, Барана Грозовой Вершины или Гидралодона в дополнении с Разборчивому заводчику. Карта не всегда нужна, порой она слишком медленная и тяжелая, поэтому ее используют редко.

Аралон — сильная легендарка, но часто слишком медленная для игрового стиля Громострел Ханта. Вы сможете сыграть его только на 5 ход, а реализовать себя Дикие семена смогут только еще через несколько ходов. К этому времени Охотник уже старается закончить партию или со стола, или взрывным уроном. Поэтому Аралона всё чаще исключают из сборок.

Барак Кодобой — позволяет добрать Выслеживание, Сотворенную стрелу и Диких духов из колоды. Легендарка достаточно медленная, но все же выгодная и сильная: встречается во многих сборках, хотя у Охотника есть и другие способы добора.

Менее популярные опциональные карты: Иглы морского ежа, Рикошет, Чародейский выстрел, Взрывная ловушка, Маг крови Талнос, Молодой хмелевар, Укротитель Плети, Зола Горгона, Коррозионная гадюка, Принц Ренатал, Школьный учитель, Крысиный король, Горный медведь.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 122

[к оглавлению](#)

Громострел Охотник — далеко не самая дорогая колода в мете, хотя для ее создания потребуется несколько специфичных легендарных карт. Хорошо то, что все из них заменимы. Далее обсуждаем все дорогостоящие карты в колоде и способы их замены.

- Асталор Кровавая Клятва — без этого второго дропа Охотнику проще всего обойтись. Вместо можно взять любую другую опциональную карту: не обязательно за ту же стоимость. Карт с похожим эффектом у Ханта нет, так что выбирайте то, что вам больше нравится.

Бранн Бронзобород — есть бесплатно у всех игроков, крафтить и заменять не нужно

Дикие духи — слишком сильная эпическая карта, которую Охотник всегда ищет на муллигане. Поэтому постарайтесь скрафтить в двух экземплярах, если планируете играть Громострел Хантом.

Барак Кодобой — без этой легендарки очень просто обойтись. Вместо нее берите Магический колчан или Собачье лакомство. Можно задуматься и о Погонщице Песни Войны.

Зверолов Тавиш — нет похожей карты, которая делала бы то же самое, что и Зверолов Тавиш. Но герой и не делает чего-то слишком важного для Громострел Охотника, без чего невозможно обойтись. Это просто сильная самостоятельная карта, которая помогает во многих ситуациях — когда Охотник и наступает, и защищается. Заменяйте любой другой опциональной картой на ваш выбор.

Гидралодон — самая важная легендарная карта, которую нужно постараться скрафтить в первую очередь, если вы планируете играть Громострел Хантом. Обойтись без нее можно, но тогда вы будете куда хуже играть от стола, обороняться и наступать. К тому же без Гидралодона не так хороши будут и Баран Грозовой Вершины, и Гарпунная пушка. Заменить эту легендарку можно на Аралона, Асталора Кровавая Клятва или Собачье лакомство.

Максимально бюджетный Громострел Хант

Громострел Охотник может обойтись совсем без легендарных карт, но две копии Диких духов обязательны для колоды. В первую очередь очень важно скрафтить Гидралодона — с ним ваша колода станет намного сильнее. На этом можно остановиться, хотя дополнение колоды Звероловом Тавишем тоже улучшит ваш общий винрейт.

Даже бюджетной колодой можно взять Легенду в конце месяца. Такой бюджетный Хант куда больше полагается на агрессивный старт. Вы можете поэкспериментировать с Собачьим лакомством.

[к оглавлению](#)

- Общие правила муллигана

- Муллиган Громострел Охотника относительно однообразный и незначительно меняется при встрече с разными классами. Есть несколько общих принципов, которые вы должны изучить. И с ними вы сможете корректно выбирать карты в большинстве матч-апов.

- Далее об общих правилах муллигана Громострел Ханта.

Всегда оставляйте одну копию оружия. Не важно, о каком оружии идет речь, вам всегда

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 122

нужна только одна копия. Если стоит выбор между Кровоискателем и Свечкострелом, в большинстве ситуаций полезнее Свечкострел. Хотя все зависит от других карт в руке. Например, если у вас уже есть Трогг Железного рудника, оставляйте Кровоискателя. А если есть Ловец духов, оставляйте Свечкострел.

Думайте о стартовой кривой. Ищите карту для 1-2 ходов, а если они есть, задумывайтесь о 3+ ходах.

Всегда оставляйте Диких духов в любых количествах. Заклинание слишком сильное со старта.

Ловец духов — отличный второй дроп, особенно если в руке есть Дикие семена. Всегда оставляйте одну копию. Второго Ловца духов лучше сбрасывать.

Замышляющий гость — обычно этот первый дроп оставляют только в темповых матч-апах. Если вы не ожидаете, что противник сыграет каких-либо существ в начале партии, Замышляющий гость достаточно слабый, потому что наносит только 1 урона.

Трогг Железного рудника — оставляйте всегда одну копию, если начинаете партию без Монетки. С Монеткой оставляют только против классов с большим количеством заклинаний (Друид, Шаман, Жрец и Чернокнижник).

Зверолов Тавиш — героя можно оставить в любом матч-апе при наличии хорошего старта, например связки оружие + существо за 1-2 маны

Баран Грозовой Вершины — чаще всего оставляют с хорошей рукой в матч-апах, где важно ответить на средние угрозы противника на 3-5 ходах. Хороший кип — Разборчивый заводчик + Баран Грозовой Вершины, потому что так вы сможете сыграть Гидралодона на 5 ход.

Разборчивый заводчик — чаще всего оставляют только с Бараном Грозовой Вершины, а в других случаях этот второй дроп не такой уж сильный в начале партии, хотя и не совсем ужасный

Другие карты оставляют на муллигане редко. Порой можно задуматься о Всепожирающем рое, Выслеживании, Асталоре Кровавая Клятва, Остром глазе и Бараке Кодобое. Подробнее об этом ниже в обсуждении муллигана против конкретных классов.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов. С хорошей рукой — Зверлов Тавиш. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Охотник на демонов: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Замышляющий гость, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Зверлов Тавиш, Острый Глаз. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Воин: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Острый глаз, Баран Грозовой Вершины. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Паладин: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Зверлов Тавиш, Всепожирающий рой. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 122

Охотник: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов. С хорошей рукой — Баран Грозовой Вершины, Острый глаз. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Друид: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Трогг Железного рудника. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Острый глаз, Барак Кодобой.

Разбойник: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов. С хорошей рукой — Острый глаз. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Шаман: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Трогг Железного рудника, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Баран Грозовой Вершины.

Маг: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Баран Грозовой Вершины. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

Жрец: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Замышляющий гость, Трогг Железного рудника. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Барак Кодобой, Острый глаз.

Чернокнижник: Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Трогг Железного рудника, Замышляющий гость, Разборчивый заводчик.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Громострел Охотник — смесь ОТК и темпо архетипов. Если старые сборки сразу после выхода Марша Короля-лича почти всегда полагались на комбинацию Бранн Бронзобород + Громострел, то нынешние делают это куда реже. Громострел всё еще важен, но это не единственный источник урона. Теперь Громострел Хант может задавить и ранними дропами, оружием, силой героя, Гидралодоном и финальной формой Асталора Кровавая Клятва. Или по крайней мере все эти карты нанесут весомый урон, а Громострел только закончит партию. Совсем не обязательно играть идеальное комбо Бранн + Громострел + Громострел за 9 ман. Порой хватит и только части этой комбинации.

Основной принцип игры очень простой: в начале партии вы играете как классический Охотник, а в мид или лейтгейме добиваете оппонента комбинацией с Громострелами. В большинстве матч-апов Охотник придерживается такой стратегии — и с большими успехами.

Но важно отметить, что вы далеко не всегда играете в 100% агрессию. Охотник часто разменивается с помощью оружия, натисков, боевых кличей, а остальными существами часто предпочитает бить по вражескому герою. Хотя и это не всегда корректно: порой размениваться можно существами, а в других ситуациях атаковать всеми возможными источниками урона по герою противника.

Ключевым навыком для игрока станет умение готовить летальный урон в течение нескольких ходов. У Громострел Ханта много источников урона, которые игнорируют провокации. Это не только Громострел, но и сила героя, а еще часто и секреты Зверолова Тавиша. Урон к тому же наносят существа, оружие и другие источники. Все это важно учитывать при планировании ходов и реализации способов победы. Думайте, сколько урона вы можете нанести в течение нескольких ходов: хватит ли на это маны, помогут ли топдеки, может ли оппонент восстановить здоровье и накопить броню, сможет ли он убить вас раньше, если вы

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 122

откажетесь от контроля стола.

Важно, как построена колода вокруг Громострела и синергий зверей в принципе. Ключевую роль играет Разборчивый заводчик, который всегда раскопает 3 зверей из колоды, если не все они еще зашли в руку.

С Разборчивого заводчика можно брать не только Громострела: многое сделает Гидралодон, а если он уже есть в руке, отличным выбором станет Баран Грозовой Вершины.

Разборчивый заводчик делает колоду куда более стабильной и предсказуемой: зверя в деке всего три, так что вы всегда найдете то, что нужно, сыграв этот второй дроп.

Еще одна синергия, вокруг колода хотя бы отчасти построена, — Барак Кодобой и заклинания за 1, 2 и 3 маны. Всего их в колоде три: Выслеживание, Сотворенная стрела и Дикие духи. Опять же, вы точно будете знать, что даст Барак Кодобой. Учитывайте то, что какие-то спеллы вы могли достать из колоды в двух экземплярах ранее.

У Громострел Охотника есть несколько синергий Диких семян. Самая важная карта здесь — Дикие духи, а еще их генерирует Ловец духов, а реже и Аралон, если вы используете колоду с этой легендаркой.

Дикие семена — скорее вспомогательные карты, которые нужны просто для давления и защиты. Хотя Дикое семя: олень экипирует оружие, которое и наносит урон вражескому герою, и баффает ключевой боевой клич Громострела. Вместе со Свечкострелом и Кровоискателем эти оружия станут основными источниками прокачки Громострела.

Важная карта в колоде — Гидралодон. Охотник сможет играть ее почти в каждой партии из-за Разборчивого заводчика. Более того, комбинация с Бараном Грозовой Вершины позволяет сыграть Гидралодона уже на 5 ход.

Гидралодон — очень сильное существо, которое часто закрепит преимущество Охотника на столе и не даст противнику вернуться в игру. Если оппонент не может ответить на этого гиганта, вы часто сможете нанести летальный или близкий к летальному урону, а это равносильно победе. Поэтому обращайтесь на Гидралодона особое внимание и не фокусируйтесь исключительно на Громострелах. Охотник может победить и вовсе без них.

Зверолов Тавиш — еще одна очень сильная карта, которая выполняет целый ряд функций. Это и источник брони, и способ нанесения дополнительного урона, и возможность найти какие-то защитные опции.

Сейчас у Охотника есть 6 секретов, которые он может раскопать со Зверолова Тавиша. Чаще всего полезны 4 из них: Взрывная ловушка, Ледяная ловушка, Морозная ловушка и Судебный запрет. Каждый секрет выполняет разные функции, полезен в различных ситуациях и матч-апах. Если вы хотите нанести максимум урона по герою противника, лучшим выбором станет связка Судебный запрет + Взрывная ловушка. Ледяная ловушка защитит Охотника от зачисток и сильных заклинаний оппонента, а Морозная ловушка уберет со стола опасное существо противника или еще не выставленные угрозы с рывком или натиском.

Важно знать, что розыгрыш Зверолова Тавиша снимает с героя замораживающие эффекты, так что вы сможете атаковать по вражеским персонажам в этот ход, даже если начали его замороженными.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 122

[к оглавлению](#)

Способы победы

Способы победы Громострел Охотника важно комбинировать между собой и использовать одновременно. Чем-то одним победить получается далеко не всегда, а если и получается, то не всегда максимально быстро и надежно. Сила Охотника в том, что он всё делает быстро, а это возможно только при сочетании способов победы и нанесении летального урона разными способами.

- 1. Бранн Бронзобород + Громострел + Громострел

Для реализации этого способа победы нужны не только отмеченные карты, но и баффнутый Громострел. Усиливают его атаки вашего героя, что в идеале Охотник делает каждый или почти каждый ход, потому что оружия в колоде очень много.

Полная комбинация требует 9 маны, но Охотник далеко не всегда полагается на 4 выстрела Громострела. Часто достаточно и двух, то есть найти нужно только комбинации Громострел + Громострел или Бранн + Громострел.

Вы можете множить количество Громострелов с помощью Всепожирающего роя. Используйте это заклинание после розыгрыша Громострела, чтобы вернуть его в руку. Так можно вернуть и Бранна Бронзоборода, и других существ — лишь бы у противника было большое существо. С помощью Всепожирающего роя комбинации с Громострелом можно проворачивать и несколько раз, хотя в этом далеко не всегда будет необходимость. Но в тяжелых ситуациях Громострелом можно убрать существо противника, а после вернуть в руку ключевого зверя, чтобы в будущем реализовать с ним летальную комбинацию.

2. Взрывной урон

Громострел — не единственный способ нанести летальный урон даже без стола. Это можно сделать и другими источниками: оружием, силой героя, Хафером после розыгрыша Зверолова Тавишем, а еще финальной формой Асталора Кровавая Клятва.

Все эти источники урона должны работать в дополнение к комбинациям с Громострелом в тот же ход или ходом ранее, или ходом позднее.

3. Давление со стола

Охотник может нанести значительный урон (а порой и летальный) существами на столе. В начале партии Хант полагается на ранние дропы и Дикие семена, которых защищает натисками, заклинаниями и атаками оружием. В мидгейме в бой вступает Гидралодон — самое опасное существо Охотника, которое смогут зачистить далеко не все оппоненты.

За исключением Гидралодона у Охотника не такие уж сильные и темповые угрозы по своим характеристикам и свойствам. Но важно то, что Рексар хорошо защищает их оружием и заклинаниями, так что даже мелкие существа могут стабильно атаковать по герою противника и наносить критически важный урон.

[к оглавлению](#)

Как играть ключевые карты

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 91 / 122

Свечкострел, Кровоискатель

Самый важный вопрос, касаемый оружия, — когда им стоит атаковать, а когда нет. В идеальной ситуации Охотник хочет атаковать каждый ход: по существам, если необходимо, или по герою противника. Но по герою можно не бить, если в руке нет другой копии оружия или способа призыва Диких семян (с них часто выпадает Олень и дает оружие).

Не расходуйте заряды оружия на атаки по герою противника, если в руке нет другого и Диких семян, а до летального урона с Громострелов еще далеко.

Особый эффект Кровоискателя получается активировать далеко не всегда: относитесь к нему как к необязательному бонусу, а не как к ключевой механике. Вы можете просто дважды атаковать Кровоискателем по любому персонажу, а после взять в руки другое оружие из руки или с Дикого семени: олень.

Всепожирающий рой

Чаще всего Всепожирающий рой используют для того, чтобы вернуть в руку Громострела. Боевым кличем можно нанести урон вражескому герою или опасному существу противника. Вернувшегося в руку Громострела можно сыграть тут же еще раз или на следующий ход. Нужно выбрать такое существо оппонента, которое точно убьет всех ваших существ, чтобы они вернулись в руку. В теории вы можете вернуть и всю тройку Бранн Бронзобород + Громострел + Громострел, но такие медленные и жадные ходы нужны очень редко. Вы можете возвращать в руку и другие ценные угрозы: Асталора Кровавая Клятва, Бранна Бронзоборода и мелкие угрозы. Делайте это, если необходимо зачистить опасную угрозу оппонента, а других способов сделать это нет.

Выслеживание

Заклинание простое и по механике, и по использованию. Отметим только то, что играть его стоит в самом начале хода, пока есть мана на другие карты. Так делают, потому что раскопанная карта может изменить планы на ход.

Еще важно использовать Выслеживание только в случае, если в этот ход действительно есть 1 свободная мана. Вы играете темпо колодой, так что всю ману лучше тратить в первую очередь для генерации стола и нанесения урона по герою противника.

Асталор Кровавая Клятва

Партия не всегда затягивается до 8-10 маны, чтобы разыграть финальную форму Асталора. Но здорово то, что и первые две копии этой легендарки полезны. К тому же Асталор создает угрозу для противника, который знает, что получит 8-16 урона с Асталора к 8-10 ходам. Старайтесь всегда играть Асталора с активным эффектом жажды маны. Но если нет другого хода, все 3 формы Асталора можно ставить раньше. Это лучше, чем пропускать ход.

Сотворенная стрела

Охотник почти всегда старается использовать это заклинание только на 6+ ходах, чтобы добрать карты. До этого Сотворенную стрелу лучше держать в руке и чистить стол другими источниками. Только в очень тяжелых ситуациях заклинание отдают раньше, не добирая с него карты.

Бранн Бронзобород

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 122

Чаще всего играют вместе с Громострелом, но порой с Бранном можно повторить и другие боевые кличи. Например, связка Бранн + Разборчивый заводчик позволит добрать двух Громострелов из колоды, чего часто хватит для летального урона. Другой вариант — вы можете генерировать две копии Асталора вместе с Бранном. Но обратите внимание, что эффект жажды маны Асталора не повторяется под Бранном Бронзобородом.

В любом случае, разыгрывая Бранна Бронзоборода в темп, вы всегда будете вынуждать противника отвечать на 2/4 легендарку, что бывает не просто.

Бранн работает не только с существами, но и со всеми другими боевыми кличами. В том числе со Звероловом Тавишем. 10 брони вы не получите, но сможете раскопать 4 секрета.

Острый глаз

Не бойтесь играть этот третий дроп в темп, даже если у вас нет оружия или вы не атакуете им по большим существам. Далеко не во всех матч-апах в принципе есть крупные угрозы, с которыми Охотник мог бы разменяться с помощью Острого глаза. Большие угрозы чаще всего появляются на столах Рамп Друида, Биг Спелл Мага и Эволв Шамана.

Баран Грозовой Вершины

Удешевляющий эффект Барана Грозовой Вершины работает и на Громострела, и на Гидралодона. Обе цели хороши. Гидралодона можно сыграть в темп на 5 ход после Барана на 4й. А удешевленный Громострел отлично работает с Бранном или с Всепожирающим роем — так можно исполнять мощные комбинации за небольшое количество маны.

к оглавлению

- Рыцарь смерти Льда

Фрост ДК — равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Рыцаря смерти. В этом поединке у оппонента будет много взрывного урона, так что в мидгейме ожидайте гонку "кто кого быстрее убьет взрывным уроном". Исход в этой гонке во многом зависит от действий Охотника со старта. Если вы уверенно начали партию и захватили стол, то почти всегда сможете продавить оппонента в мидгейме быстрее. Если же ситуация равная или вы отстаете в контроле стола, противник может задавить вас раньше. Старайтесь получать минимум урона от существ противника: с ними лучше размениваться натисками, заклинаниями или даже существами, а всем оружием за исключением Свечкострела бить по герою противника.

Атакуйте оружием активнее в начале, даже если в руке нет других копий. У ДК много замораживающих эффектов, так что нужно пользоваться каждым ходом, в который ваш герой способен атаковать.

Поскольку этот поединок — гонка взрывного урона, важную роль сыграют все источники брони, что есть у Охотника. Со Зверолова Тавиша раскапывайте Ледяную ловушку и Судебный запрет. Он полезен и из-за +5 брони, как и Асталор Кровавая Клятва.

- Разбойник на воровстве

Выгодный поединок, хотя и не всегда предсказуемый. Оппонент может провернуть очень сильные ходы со случайными картами других классов, к чему вы редко будете готовыми. Спасти ситуацию может Острый глаз, а если Разбойник генерирует слишком большой стол или чистит его, полагайтесь только на ОТК комбинацию с Бранном Бронзобородом и Громострелом.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 93 / 122

Как и у Охотника, у Разбойника есть 2 источника брони — Асталор Кровавая Клятва и герой — Творец теней Скаббс. Герой опасен еще и потому, что полностью зачистит стол. Благо к 8 ходу вы уже должны делать ставку на взрывной урон и ОТК комбинацию. Не играйте от массовых зачисток до 8 хода: они могут зайти противнику, но шанс не такой уж высокий. Но если Валира уже дала зачистку другого класса, она сможет повторить ее с помощью Тесс Седогрив и Тайника с контрабандой.

- Рыцарь смерти Крови

В этом поединке Охотник чаще всего делает ставку на ОТК комбинацию, причем полномасштабную. Понадобятся две копии Громострела и Бранн Бронзобород, а возможно и несколько их розыгрышей с Всепожирателя роя. Помимо этого важны и другие источники урона: как от существ, так и с боевых кличей и заклинаний.

Если ДК Крови найдет идеальные карты, вы вряд ли сможете его победить. Но это случается редко. Куда чаще Охотник попросту поймает Рыцаря смерти на отсутствии зачистки стола или достаточного количества исцеления. Вы должны действовать агрессивно, чтобы у оппонента не хватило времени на розыгрыш Лоскутика, Мутануса Пожирателя и Безумного герцога Теотара.

- Рамп Друид

Еще один поединок, похожий на ДК Крови. Здесь тоже нужно делать ставку на полноценную комбинацию, давить оппонента всеми способами и не бояться уходить в лейтгейм до тех пор, пока вы играете первым номером.

Опасная карта в колоде Друида — Назойливая чародейка. Это идеальный ответ на Гидралодона, потому что 3/1 головы будут призываться снова и снова, пока не умрет основное тело, а вместе с ними и весь стол Охотника.

- Агро Маг

Агро Маг неплохо играет с Громострел Охотником, хотя матч-ап относительно равный и лишь с небольшим перевесом в пользу Джайны. Здесь важно играть темпово и не давать Магу цепляться на стол — особенно существами с уроном от заклинаний. Помимо этого важно играть от Дитя смерти, а если это невозможно, успевать засетапить летальный урон самостоятельно. Не забывайте, что у Мага часто есть Асталор Кровавая Клятва, а еще всегда есть Нераскрытое дело. Все это важные источники брони. Конечно же, нельзя представить Агро Мага без замораживающих эффектов, которые не позволяют вашим существам хозяйничать на игровом поле, даже если вы впереди. Тут сложно что-то поделывать: часто нужно просто рассчитывать на то, что Маг не найдет все замораживающие эффекты вовремя.

Успевайте атаковать с помощью оружия до тех пор, пока Маг не захватил стол и не призвал 1/1 элемов с Подземельщицы-ледоманта.

- Зеркальный матч-ап

В зеркальном поединке вас опять же ждет гонка взрывного урона в мидгейме. Каждая единица здоровья на счету, так что старайтесь не терять стол в начале и середине партии, а также ищите связку Баран Грозовой Вершины + Гидралодон, потому что она почти всегда приносит победу в партии. В остальном матч-ап достаточно предсказуемый и простой: тут важны хороший заход карт, источники брони и секреты со Зверолова Тавиша.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 122

- Биг Спелл Маг

В мат-апе с Биг Спелл Магом важны два фактора.

Первый — Балинда Каменный Очаг. Ответить на нее можно или комбинацией Острый глаз + оружие или Морозной ловушкой со Зверолова Тавиша. Второй важный момент — игра вокруг Чародейки-варвара. Старайтесь раньше отдать Всепожирающий рой и Выслеживание, а в идеале и другие заклинания, чтобы Маг не получил дешевый спелл. Помните, что Маг может сыграть Чародейку-варвара раньше с помощью Монеток — их в том числе генерирует Почтовый танцор.

Биг Спелл Маг может накопить значительный запас брони с помощью Глубоководной пробудительницы, у него много замораживающих эффектов и есть рандомная руна верховного мага. Все это тоже может стать проблемой в мат-апе, хотя само по себе всё это не так опасно. В большинстве встреч Громострел Охотник все-таки выходит победителем.

- Эволв Шаман

В мат-апе с Эволв Шаманом очень важна Острый глаз. С помощью этой карты и оружия вы сможете ответить на ранние 10 дропы противника. Помимо этого важно играть вокруг Жажды крови, даже если на столе много мелких и не столь опасных существ. Не игнорируйте базовые тотемы и других мелких существ, если здоровья уже мало и вы отстаете в темпе. Защитить от Жажды крови могут секреты со Зверолова Тавиша: Ледяная ловушка и Взрывная ловушка. Так же хорошо чистит стол и Гидралодон.

Опасны 3/4 элемы с Пещеры Дикой Лапы, потому что они замораживают вашего героя. Старайтесь отвечать на них с помощью Барана Грозовой Вершины или с комбинацией Острый глаз + Свечкострел — в неуязвимости вас нельзя заморозить.

- Агро матч-апы

В агрессивных матч-апах (Бесолок, Агро Друид, Спелл ДХ, Чистый Паладин, Анхоли ДК, Воин на исступлении) важно не жадничать с Громострелами и частями комбинации. Все это можно отдавать рано для борьбы за стол, если других способов играть темпово в руке нет. Точку в партии часто поставит Гидралодон или Зверолов Тавиш. Можно перехватить инициативу и без этих карт, важно только не слишком сильно просесть по темпу в начале боя.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Большой гайд по Рамп Друиду в мете Марша Короля-лича

ID: 2288

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-ramp-druid>

Дата: 18.12.2022

Тип: Гайды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

Большой гайд по Рамп Друиду в мете Марша Короля-лича

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 122

Кратко

Подробно изучаем Рамп Друида в мете Марша Короля-лича. Лучшие колоды, основы и тонкости муллигана, геймплея и игра в популярных матч-апах декабрьского ладдера.

Текст

Герой гайда — Рамп Друид в мете Марша Короля-лича. Это уже не новый и проверенный временем архетип. Рамп Друид отлично показывал себя в мете Убийства в замке Нафрия, а с Маршем Короля-лича получил целый ряд новых сильных карт.

В первые дни Марша Короля-лича Рамп Друид был самой популярной и самой сильной колодой меты. После разработчики ослабили Сира Денатрия, в результате герой гайда перестал быть лидером ладдера. Но это все еще очень популярная колода с большим потенциалом. Сегодня это топ-3 колода по численности на всех рангах, которой стабильно пользуются от Бронзы до Легенды.

Результаты Рамп Друида по статистике средние, винрейт держится около 50% — выше он на низких рангах и в Легенде. Колода достаточно сложная и специфичная в геймплее, так что не у всех получается оптимально играть ею. К тому же по ладдеру ходит много неоптимальных колод Рамп Друида. Если же вы знаете, как пользоваться этой декой, она покажет стабильные результаты, а еще порадует уникальным геймплеем. Будьте готовы к имбалансным ОТК комбинациям на 30+ урона с пустого стола, огромным запасам маны и брони.

Большой гайд по Рамп Друиду расскажет всё самое важное об этом архетипе в мете Марша Короля-лича. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную с учетом локальной меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы декабрьского сезона Марша Короля-лича.

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

Есть много идей, как собрать Рамп Друида. Архетип может использовать много классовых и нейтральных карт, которые повлияют на специфику архетипа. Далее 4 самые сильные сборки, которые мы рекомендуем для игры в нынешней мете.

Классический Рамп Друид

Одна из самых популярных и стабильных колод Рамп Друида. В ней много оборонительных опций, а вместе с тем есть и Зола Горгона, с которой вы сможете проворачивать ОТК комбинации через Бранна Бронзоборода, АнуБРекана и Асталора Кровавая Клятва.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 96 / 122

Антиагро Рамп Друид

Похожая сборка, но вместо Золы Горгоны и Осужденной Сильваны здесь появляются защитные антиагро карты: Назойливая чародейка и Удушающая звезда. Такой Рамп Друид будет хуже играть в медленных поединках и против других Рамп Друидов, но больше шансов появится при встрече с Разбойниками на хрипах, Агро Друидом, Бесолоком, Паладином и другими темповыми противниками.

Рамп Друид с Тюремщиком

Эта колода делает ставку на медленные поединки. Тут появляется связка Леди Анакондра + Парад планет, а еще Тюремщик. Всё это медленные и жадные способы победы, особенно эффективные в зеркальных поединках и в матч-апах с Рыцарем смерти Крови.

Рамп Комбо Друид

Интересная комбо версия без Принца Ренатала. Такая колода делает ставку на ОТК комбинацию Бранн + АнубРекан + Асталор Кровавая Клятва. Как можно быстрее помогают найти ее Порядок судопроизводства и другие карты на добор. Тут же есть и Дальняя застава для матч-апа с Разбойником. Ранний розыгрыш Дальней заставы и Порядка судопроизводства может принести победу в матч-апе с этим классом.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все колоды архетипа. У Рамп Друида большая основа колоды из 35 карт — тут появляется и Принц Ренатал, которого используют практически всегда.

В основе так много карт, потому что Рамп Друид существует уже давно, так что декбилдеры уверены в том, что стоит брать в колоду, а что нет.

Код основы колоды:

Классические сборки Рамп Друида редко исключают какие-то карты из основы. Вы можете убрать Принца Ренатала и целый ряд других карт, если собираете Комбо Рамп Друида (сборка представлена выше). Можно отказаться от Асталора Кровавая Клятва и Топиора Огнекуста в пользу комбинации Леди Анакондра + Парад планет — этот вариант мы тоже обсуждали в прошлом разделе.

И все же все эти колоды — скорее исключение. Основная масса Рамп Друидов использует все 35 основных карт. Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

Лоцман сэра Финли — легендарка, которую часто использовали в Убийстве в замке Нафрия. Однако теперь места для Лоцмана сэра Финли не осталось из-за новых карт Марша Короля-лича.

Сонный садовник — улучшает агрессивные матч-апы, но обычно в сборке нет места для этой карты. Куда чаще берут Назойливую чародейку, у которой куда больше потенциала, чем у этого первого дропа.

Дальняя застава — техническая карта против Разбойника на предсмертных хрипах. У этой колоды много добора, но почти нет способов убрать 2/3 существо в начале партии. И если

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 97 / 122

этого не сделать, Дальняя застава может чуть ли не самостоятельно принести победу в партии или по крайней мере выиграть огромное количество времени для Друида.

Порядок судопроизводства — чаще всего берут только в агрессивные колоды, которые делают ставку на ОТК комбинацию с Асталором Кровавая Клятва. В классические колоды Рамп Друида этот spell попадает редко.

Зола Горгона — в первую очередь нужна для ОТК комбинации, чтобы сыграть на АнубРекана под Бранном Бронзобородом. Так у Рамп Друида будет огромное количество брони, с которым на стол можно будет поставить всех существ в руке и нанести летальный урон даже ДК Крови или вражескому Рамп Друиду.

Удушающая звезда — техническая карта, которая найдет применение во многих матч-апах. Это способ убрать баффы характеристик Паладина, предсмертные хрипы Разбойника, огромные статьи Ненасытного пожирателя Друида и т.д.

Друзья-плавунцы — практически не встречается в сборках в этом дополнении, потому что для заклинания не хватает места. Но может встречаться в бюджетных антиагро колодах.

Назойливая чародейка — хорошая карта для матч-апов с агрессивными колодами, которые делают ставку на игру от стола. Может спасти матч-апы с Агро Друидами, Бесолоками и Паладинами. В других поединках Назойливая чародейка не так хороша.

Безумный герцог Теотар, Мутанус Пожиратель — чаще всего берут только одну из этих карт, для двух места не хватает. Обычно предпочитают Теотара, но если его нет, можно взять и Мутануса. С этими картами можно разрушить комбинации противника и оставить его без способа победы. Особенно полезно в зеркальных поединках.

Леди Анакондра + Парад планет — комбинация для медленных поединков, с которой вы сможете очень просто реализовывать ОТК комбинации или комбинации для накопления огромного количества брони. Но слабее станут темповые матч-апы.

Осужденная Сильвана — хорошая легендарка для многих поединков, хотя и не обязательная. Часто заменяют на другие технические карты.

Лортемар Терон — интересный выбор для зеркальных поединков и других медленных матч-апов. Сборки с Лортемат Тероном встречаются, но едва ли они оптимальные в нынешней мете. Хотя и не самые слабые.

Алекстраза Хранительница Жизни — обычно берут в сборки с Леди Анакондрой и Парадом планет или как замену Рейдовому боссу Ониксии.

Тюремщик — медленный способ победы, особенно эффективный против других Рамп Друидов. Поможет и против ДК Крови, и против Контроль Жрецов.

[к оглавлению](#)

Рамп Друид — дорогая колода, в которой есть целый ряд легендарок и эпиков. Какие-то из них просто заменить, другие невозможно. Далее обсудим все дорогостоящие карты в классической сборке и возможности их замены.

- Асталор Кровавая Клятва — рекомендуем скрафтить эту легендарку, потому что она

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 98 / 122

подходит не только Рамп Друиду, но и многим другим колодам. Но если пока что на Асталора нет чародейной пыли, можно обойтись и без него. Но нужно взять другие медленные способы победы: Тюремщика, Лортемар Терона и т.д.

- Бранн Бронзобород — есть бесплатно в коллекции у всех игроков в Основном наборе.
- Принц Ренатал — есть бесплатно у всех игроков, которые открыли хотя бы один комплект карт Убийства в замке Нафрия.
- Гафф Вольное Сердце — лучшая классовая карта Друида, которую стоит скрафтить в любом случае.
- Осужденная Сильвана — сильная легендарка, но легко заменяемая. Если нет, берите вместо нее Безумного герцога Теотара, Назойливую чародейку, Золу Горгону и другие карты.
- Топиор Огнекуст — можно убрать из колоды, а вместо этого дракона взять любую другую опциональную карту. Например, Лортемар Терона, Золу Горгону или Удушающую звезду.
- Подземный король — очень сильный эпик, который обязательно скрафтить в двух экземплярах.
- АнубРекан — имбалансная легендарная карта, вокруг которой строятся ОТК комбинации Рамп Друида. Обязательна для крафта.
- Ненасытный пожиратель — постарайтесь скрафтить хотя бы одну копию этого эпика, если играете классическим Рамп Друидом.
- Рейдовый босс Ониксия — вместо нее можно взять Алекстразу Хранительницу Жизни, а можно и другие опциональные карты.
- Сир Денатрий — есть бесплатно у всех игроков, которые открыли хотя бы один комплект карт Убийства в замке Нафрия.

Рамп Комбо Друид

Если не хватает пыли на классического Рамп Друида, рекомендуем собрать сборку Комбо Друида от lupaloveeee8 — эта та же колода, что и в первом разделе гайда. Сделать ее еще дешевле не получится, но она уже достаточно бюджетная в сравнении с классической сборкой. А потенциально она и сильнее, хотя пока что ей играют только в топе Легенды, так что большой статистики у нас нет.

к оглавлению

Муллиган Рамп Друида — один из самых простых в Стандартном режиме. Вы всегда агрессивно ищите 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.

- 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. Топиора можно скидывать в случае, если вы играете с очень медленной колодой, которая не делает ставку на контроль стола.
- Семена сомнения — еще одна карта для темповых матч-апов, обычно оставляют только с хорошей рукой
- Асталор Кровавая Клятва — можно оставить в медленных матч-апах при наличии 2 карт с разгоном по мане.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 99 / 122

- Чешуя Ониксии — оставляйте в темповых матч-апах, если уже есть разгон по мане и Монетка или Озарение.
- Сир Денатрий — оставляйте только с очень хорошей рукой при встрече с Друидом или Магом.
- Другие карты на муллигане не нужны в большинстве ситуаций.

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

Рыцарь смерти: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы.

Охотник на демонов: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Асталор Кровавая Клятва.

Воин: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Семена сомнения, Асталор Кровавая Клятва.

Паладин: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Асталор Кровавая Клятва, Чешуя Ониксии, Топиор Огнекуст.

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

Друид: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Сир Денатрий, Асталор Кровавая Клятва.

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

Шаман: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Асталор Кровавая Клятва.

Маг: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Сир Денатрий.

Жрец: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Топиор Огнекуст, Удушающая звезда.

Чернокнижник: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Хитиновый панцирь, Чешуя Ониксии.

к оглавлению

Как работает колода

Рамп Друид — многофункциональная и вариативная колода, которая способна на многое. В большинстве сборок 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

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 100 / 122

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.

В Марше Короля-лича Друид может исполнять ОТК комбинацию и без Гаффа с большим количеством маны, но куда проще сделать это после розыгрыша героя. Друид всегда оставляет Гаффа на муллигане, а получив в руку, старается разыграть его как можно быстрее

Важная особенность Рамп Друидов после выхода Марша Короля-лича — возможность исполнять ОТК комбинации. Для ОТК комбо нужны 3 карты: Бранн Бронзобород, АнубРекан и Асталор Кровавая Клятва.

Дополнительные условия: наличие брони, Асталор в первой или второй формах, а еще и Зола Горгона.

Суть комбинации простая: вы играете Бранна и АнубРекана, получая 16 брони. На эти 16 брони вы теперь можете сыграть любых существ из руки. Ставьте Асталора в 1 или 2 формах, получайте бонусы от их боевых кличей (урон, броня) и завершайте партию последней формой Асталора — их в руке может быть 2 копии и даже больше. Потенциально ОТК комбинация может нанести 50+ урона с пустого стола по персонажам противника. Если брони будет очень много, в комбинацию можно включить еще и Сира Денатрия и других существ.

Важным фактором станет количество брони. АнубРекан под Бранном дает 16 единиц. Еще 5 даст вторая форма Асталора. Если в этот ход есть дополнительная мана, можно потратить ее на Земляную чешую или Хитиновый панцирь — основные источники брони.

Если в сборке есть Зола Горгона, чаще всего ее играют на АнубРекана, чтобы получить больше брони. Но можно скопировать и Асталора, если брони достаточно, но не хватает урона.

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, несмотря на нерф легендарки. Всё из-за Чешуи Ониксии и других эффектов, которые призывают мелких существ. К тому же Сира Денатрия можно усилить с помощью Бранна Бронзоборода. Провернуть такую комбинацию можно на 13+ маны после Гаффа Вольное Сердце или после розыгрыша АнубРекана.

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. Это особенно актуально в матч-апах с ДХ и Магом, которые делают ставку на взрывной урон.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 101 / 122

Еще одна важная составляющая колоды — Топиор Огнекуст. Этот легендарный дракон заходит 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. А еще они разгоняют карты с насыщением, коих у Рамп Друида очень много.

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 и даже больше. Ненасытный пожиратель съедает и существ в маскировке, вот только выбрать их целью он не может — нужно, чтобы рядом стояла угроза, которую можно выбрать целью боевого клича. Ненасытный пожиратель ничего не делает существам в неуязвимости.

Еще один набор новых карт Марша Короля-лича — Хитиновый панцирь, Подземный король и Хранитель склепа. Это достаточно простые для реализации карты, с розыгрышем которых не должно произойти особых проблем. Хитиновый панцирь используется в любой удобный момент, когда на это есть мана, или перед розыгрышем Хранителя склепа (в этот ход или в следующий).

Подземный король хорош сам по себе, но его можно играть и как часть ОТК комбинации после АнуБРекана, если у противника есть существо, об которое можно разбить Подземного короля.

Хранитель склепа чаще всего используется в любой удобный момент, когда он стоит 0 маны или около того. Это оборонительная и наступательная карта в зависимости от матч-апа и ситуации.

Тюремщик — тяжелый и часто самостоятельный способ победы. Он появляется не во всех сборках Рамп Друида, но когда появляется, то существенно меняет геймплей. 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.

Вы самостоятельно уже не сможете убрать со стола неуязвимых существ, так что следите за лимитом в 7 юнитов на столе. Особенно это важно, если вы ранее сыграли Топиора Огнекуста.

Неуязвимых существ нельзя убить уроном или съесть Ненасытным пожирателем, но их можно:

- Заморозить (Варден Луч Рассвета, Ярость ледяного змея)
- Вернуть в руку (Творец теней Скаббс)
- Превратить в других существ (Первозданная волна, Массовое превращение)
- Убрать со стола ультимативными массовыми зачистками (Водоворот, Круговерть Пустоты, Душекрад)

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 102 / 122

Геймплей на разных этапах игры

В этом разделе поговорим 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 в большинстве матч-апов. Если разгон не зашел, его можно искать с помощью источников добора: Водного облика, Направляющего света луны и Семяна сомнений. Но подгадывайте самый последний момент для розыгрыша этих заклинаний, чтобы найти разгон по мане и уложиться в кривую. Например, Водный облик нет смысла играть на 2 мане: лучше сделать это на 3 мане, отыскать Буйный рост и тут же его разыграть.

Важно правильно распорядиться Буйным ростом, Культиватором вдовоцветов, Гаффом Вольное Сердце и Даром природы. Цель Друида — совершить ходы манаэффективно, 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.

Подземный король, Хранитель склепа, 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

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 103 / 122

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 свержагрессивно, 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 и других тяжелых карт.

В конце партии (10+ маны)

К лейтгейму Друид активно ищет Гаффа Вольное Сердце, если он еще не оказался в руке. Без этого героя вы не станете разрушительно сильными, хотя задавить противника все же возможно просто самостоятельными тяжелыми картами и даже ОТК комбинациями.

Рамп Друид побеждает одним из двух способов. Первый — просто давление со стола. Друиду доступны как огромные существа (Ненасытный пожиратель, Волшебная поросль, 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 — ОТК комбинации с Бранном Бронзобородом при поддержке АноубРекана или без него. Так можно разыграть Асталора Кровавая Клятва (2+ раза и все разы с удвоенным боевым кличем) или Сира Денатрия. Такие связки и чистят стол, и генерируют огромные характеристики, и копят Друиду здоровье/броню, и наносят часто летальный урон вражескому персонажу. В общем они делают всё, что нужно для победы в любом матч-апе, лишь бы на реализацию этих комбинаций были все необходимые карты и другие ресурсы.

[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

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 104 / 122

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.

Все заклинания Друида

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, Ненасытного пожирателя, Асталора Кровавая Клятва, АнубРекана, Бранна Бронзоборода, Хранителя склепа 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, Фрост ДК, Релик Охотником на демонов, 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 Хранителю склепа или Подземному королю, а в медленных поединках часто целью становятся провокации с Волшебной поросли, Рейдовый босс Ониксия и другие самые тяжелые карты.

Если всё хорошо, оставляйте Земляную чешую для хода с АнубРеканом.

Асталор Кровавая Клятва

Не спешите разыгрывать первую и вторую копию Асталора в начале партии и в мидгейме. Все это можно сделать уже в ход с ОТК комбинацией через Бранна Бронзоборода и АнубРекана. Не так страшно рано сыграть первую форму — Асталора Кровавая Клятва, а вот вторую копию уже оставлять для ОТК комбинации, чтобы получить две финальные копии Асталора.

Важно отметить, что Бранн Бронзобород удваивает только изначальный боевой клич, но не эффект жажды маны. Асталор Кровавая Клятва нанесет под Бранном только 2 урона боевым кличем, а вторая форма Асталора даст только 5 единиц брони. Асталор Поджигатель наносит 24 урона боевым кличем

Бранн Бронзобород

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 105 / 122

Одна из самых ценных карт в колоде, которая станет ключевой частью ОТК комбинации. Впрочем, Бранна можно играть не только для ОТК комбо — это медленный способ победы в первую очередь для контроль матч-апов. Все еще можно проворачивать комбинацию Бранн Бронзобород + Сир Денатрий. В темповых поединках хороши и не такие сильные комбинации: например можно просто использовать Бранна вместе с АнубРеканом для накопления 16 брони или с Подземным королем. Можно сыграть Бранна и Топиора Огнекуста, чтобы призывать по 2 дракона заклинаниями Природы. Вы можете сыграть комбо Бранн + Зола Горгона, чтобы в руке было 2 Бранна на будущие комбинации.

С Бранном работает даже Гафф Вольное Сердце, хотя комбинация редко стоит потраченного на нее Бранна Бронзоборода.

Зола Горгона

В идеальной ситуации Золу Горгону используют после розыгрыша Бранна Бронзоборода и АнубРекана, чтобы получить 2 копии АнубРекана в руку и тут же поставить их. В этом случае вам хватит брони на розыгрыша 3+ финальных копий Асталора Кровавая Клятва. Можно играть Золу Горгону и на эту легендарку, если брони у вас достаточно.

Если ситуация тяжелая, копировать можно и других ценных существ: Подземного короля, Хранителя Склепа, Ненасытного пожирателя, Осужденную Сильвану и т.д. Не так хороша копия Сира Денатрия, потому что насыщение на ней придется раскачивать с самого начала.

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.

АнубРекан

Чаще всего Друид старается сыграть АнубРекана в финальный ход после Бранна, а затем реализовать несколько боевых кличей Асталора Кровавая Клятва в финальной форме.

Но не бойтесь играть АнубРекана и в темп, если ситуация тяжелая или вы планируете наступать только со стола. Можно поставить АнубРекана просто в темп на 8 ход, чтобы получить броню. Можно сыграть его и после использовать какой-то тяжелый дроп за 8+ брони для того, чтобы выставить больше характеристик на игровое поле. Часто даже не столь эффективных комбинаций достаточно для победы, так что старайтесь не жадничать.

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.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 106 / 122

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

- Разбойник на хрипах

Разбойник на хрипах — мало для кого простой матч-ап, в том числе и для Рамп Друида. Проблем в поединке несколько. Первая — Разбойник может сгенерировать огромные характеристики очень быстро, так что вы не успеете разогнаться по мане и найти ответы на стол противника. Тут мало что можно поделаться: только рассчитывать на то, что Валире не зайдет идеальная рука.

Вторая проблема — Заразный вурдалак, от которого будет очень сложно избавиться, если противник уже разогнал его предсмертный хрип. В этом случае часто имеет смысл не чистить стол и даже не ставить союзных существ, а просто терпеть: копить броню и добирать карты. По крайней мере в этом случае вы не позволите оппоненту заполнить весь стол 5/4 Заразными вурдалаками — справиться с этим Друид практически не в состоянии. Ситуацию могут спасти Удушающая звезда и/или Назойливая чародейка. Эти карты очень полезны в матч-апе с Разбойником. Еще одна отличная техническая карта против Разбойника на хрипах — Дальняя застава. Если этот второй дроп есть в колоде, агрессивно ищите его на муллигане против этого класса и ставьте как можно быстрее.

Если вам удалось пережить мидгейм, пытайтесь победить противника с помощью ОТК комбинации или с помощью комбо Ненасытный пожиратель + Земляная чешуя.

- Реликт Охотник на демонов

И Спелл, и Квест версии — достаточно выгодные противники, хотя опытные игроки всё еще могут доставить много проблем в этом матч-апе.

Охотник на демонов хорош в нанесении взрывного урона, так что копите больше брони и восстанавливайте здоровье. Только взрывным уроном ДХ вас вряд ли продавит. Проблемой станут только существа, но их в достаточном количестве Охотник на демонов генерирует только в мид и лейтгейме, так что у Друида будет время на разгон по мане и поиск ответов. Многое делает Ненасытный пожиратель, на которого нужно постараться сыграть Земляную чешую. Часто такой ход поставит точку в противостоянии. Если не зашел Гафф Вольное Сердце, держите в руке Монетку или Озарение для этого хода.

Если со здоровьем всё плохо и вы боитесь летала с Джейса Темного Ткача, играйте все карты на накопление брони. Например, можно использовать комбо Бранн Бронзобород + АнуБРекан, не расходуя после этого броню на существ, если они не помогут чистить стол и копить еще больше армора.

- Рамп Друид

В зеркальных поединках партия не часто доходит до ОТК комбинаций и Сира Денатрия, а

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 107 / 122

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 существо 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 существо 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 Осужденной Сильваны, так что эти карты тоже важны в зеркальном матч-апе. Копируйте Ненасытного пожирателя и Осужденную Сильвану с помощью Золы Горгоны.

В начале партии многое решит заход разгона по мане, а после и большого количества добора. Тут у вас не так много выбора, так что нужно рассчитывать только на удачу.

Рыцарь смерти Крови

Выгодный матч-ап, в котором нужно сделать ставку в первую очередь на ОТК комбинацию. Но при этом давите и со стола большими и огромными существами: Рыцарю смерти будет сложно ответить на них после выхода двух копий Асфиксии и Душекрада. К тому же можно поймать ДК на том, что эти карты не зашли в руку — перебирает колоду противник далеко не так же хорошо, как Рамп Друид.

ОТК комбинации могут не сработать из-за наличия у Рыцаря смерти Мутануса Пожирателя, Лоскутика и Безумного герцога Теотара. Держите в руке больше слабых карт и существ, чтобы у оппонента было меньше шансов лишить вас ключевых карт. Рассчитывайте не на полные ОТК комбинации, а на какие-то их части. Сделайте несколько копий Бранна Бронзоборода с помощью Золы Горгоны.

- Миракл Разбойник

В поединке с Миракл Разбойником важно успеть разогнаться по мане и быстро прийти до ключевых тяжелых дропов. Многое 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. Друду 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 первые 3-4 хода.

Уделяйте особое внимание доступным вам провокациям. Лучше ставить их уже после миракл ходов противника и избавления от мелких существ, которые могут с этими провокациями разменяться. В идеале добиться того, чтобы ваши таунты впитали одну атаку оружия противника или огромного существа с Кладбища Грехопада.

Контроль Жрец

Простой матч-ап, в котором вы должны делать ставку в первую очередь на ОТК комбинацию через Асталора Кровавую Клятву. Как-то противостоять этому Жрец может только Распространителем чумы. Обыгрывайте этот четвертый дроп, держа в руке слабых существ вроде Принца Ренатала.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 108 / 122

Если часть ОТК комбинации все же потеряна, рассчитывайте на давление со стола или на ОТК комбо с Сиром Денатрием. Жреца вполне можно поймать на отсутствии зачисток стола, несмотря на то, что их у оппонента очень много. Друид может сгенерировать еще больше существ, а еще поймать Жреца на отсутствии ресурсов в руке.

Мида Чистый Свет — опасная карта Жреца. Старайтесь украсть ее с помощью Осужденной Сильваны.

Рыцарь смерти Льда

Очень простой поединок, в котором достаточно накопить достаточный запас брони. Фрост ДК полагается на взрывной урон, но его редко хватит для того, чтобы снести 40 здоровья Друида и огромное количество брони, которые вы можете накопить. Проблемой могут стать существа Рыцаря смерти, если вы вовремя на них не ответите. Задавить Фрост ДК может вас только со стола, так что берегите натиски и ремувалы на средние и крупные угрозы Рыцаря смерти. Будьте готовы к тому, что выставленных вами средних и крупных существ ДК заморозит. Пытайтесь не попадать в бордлок — ситуацию, когда на вашей половине 7 замороженных существ, от которых вы не можете избавиться, а значит не можете сыграть и ключевые боевые кличи на зачистку стола или исцеление (Сир Денатрий, Ненасытный пожиратель, АнубРекан и т.д.).

- Агро Друид

Самый трудный матч-ап для Рамп Друида. Тут важно броситься в бой с самого старта партии и находить ответы хотя бы на часть выставленных угроз противника. Помогут Семена сомнения, Удушающая звезда, да и просто сила героя.

Другой способ победы — быстро разогнаться по мане и вернуться в партию с помощью Чешуи Ониксии, Волшебной поросли, Топиора Огнекуста и других тяжелых карт. 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.

- Бесолок

В этом агрессивном матч-апе важно правильно распорядиться рано пришедшими картами. Как и в других темповых поединках, Друид может или агрессивно разогнаться по мане в надежде вернуться в игру за счет Чешуи Ониксии, Подземного короля, Хранителя склепа, Рейдового босса Ониксии или Топиора Огнекуста, или же темпово играть со старта, обороняясь ранними дропами и заклинаниями, что изредка все-таки возможно за счет Семян сомнений или же с очень плохим заходом Бесолока.

Вы можете встретить разные версии Бесолока: классические агрессивные или с Глубинным проклятием. 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, Земляную чешую и все доступные ремувалы. Все это важные карты в поединке, если они, конечно, окажутся в руке. Играйте

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 109 / 122

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. Этого можно и не делать, если вы уже смогли накопить большой запас здоровья или брони.

[к оглавлению](#)

Разбойник на предсмертных хрипах — имба Марша Короля-лича. Гайд по архетипу

ID: 2307

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/king-lich-roga-na-hripah>

Дата: 13.12.2022

Тип: Гайды

Категория: Марш Короля-лича

Описание

Разбойник на предсмертных хрипах — имба Марша Короля-лича. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Разбойника на предсмертных хрипах — лучшую колоду меты с огромным потенциалом и винрейтом. Разбираем основы и тонкости геймплея, декбилдинга, муллигана, а также ключевые матч-апы Марша Короля-лича.

Текст

Герой гайда — Разбойник на предсмертных хрипах в мете Марша Короля-лича патча 25.0.3. Этот архетип уже старый, но до этого он еще никогда не обращал на себя так много внимания. Даже в первые дни Марша Короля-лича Разбойник на хрипах практически не встречался в ладдере, а главной силой класса считался Миракл Рога. Только в последние несколько дней о Разбойнике на хрипах вспомнили — и не зря.

Разбойник на хрипах — одна из лучших, если не лучшая колода в ладдере по винрейту. На всех рангах архетип показывает огромный винрейт и великолепные матч-апы. Особенно хороши поединки с Рамп Друидом и Рыцарем смерти Крови, в которых Рога побеждает без каких-либо проблем. Но хороши и другие поединки: с Охотником на демонов, с Миракл Разбойником, Анхоли ДК, Паладинами и многими другими. Даже в самых трудных матч-апах герой гайда не так уж слаб и вполне может бороться за первенство.

Кажется, герой гайда станет идеальной колодой для игры на этой неделе. Многие уже это поняли: на высоких рангах Разбойник на хрипах поднимается в топы по популярности, обгоняя Миракл Рогу. Мы ожидаем, что популярность Разбойника на хрипах будет только расти. Колода и сильная, и интересная в геймплее, и недорогая, и имбалансная в своих ранних и мидгейм комбинациях.

- В большом гайде по Разбойнику на предсмертных хрипах разбираемся, как правильно играть этим архетипом. Мы познакомимся с оптимальной сборкой и способом ее адаптации под мету и

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 110 / 122

вашу коллекцию. Как и всегда, вы найдете разбор основ и тонкостей муллигана, стратегии игры, а также основных матч-апов Марша Короля-лича.

- Разделы гайда:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Можно ли сделать колоду дешевле
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Ключевые комбинации
- Планы на игру
- Правильное использование карт
- Матч-апы

Удивительно, что Разбойник на хрипах очень быстро нашел оптимальный набор из 30 карт, который уже вряд ли изменится до следующего балансного патча. Берите первую колоду в этом разделе, а к другим обращайтесь только ради экспериментов или из соображений ограниченной коллекции.

Классический Разбойник на хрипах

Сборка от McBanterFace отказывается от Морских мин, с которыми раньше играл этот архетип. Вместо них колода фокусируется на давлении со стола и больших характеристиках. Появляются и синергии нежити: Иллюзионист Плети, Заразный вурдалак и Непобедимый. Эта версия подходит для всех рангов — рекомендуем брать ее и ничего не менять, если у вас есть все необходимые карты.

Разбойник на хрипах с Морской миной

- Убрано: Зазубренный костяной шип, Заразный вурдалак, Непобедимый
- Добавлено: Призрачный удар, Морская мина, x1 Поддельный клинок

Такую колоду собрали еще до выхода Марша Короля-лича во время теорикрафта. Она не так уж далека от оптимальной версии и показывает не такой уж плохой винрейт, хотя в целом чуть слабее колоды от McBanterFace. Зато она дешевле из-за исключения Непобедимого

Разбойник на хрипах от Briarthorn

- Убрано: Зазубренный костяной шип, Поддельный клинок, Изворотливый рептилоид, Послушник Пылающего Клинка, Заразный вурдалак, Дымовая завеса
- Добавлено: Гибельная тень, Вымогательство ШРУ, Призрачный удар, Зуб Нефариана, Злобный удар, Гость в маске

Необычная колода, которая делает еще большую ставку на Непобедимого. Тут меньше существ, так что вы с большей вероятностью найдете и эту легендарку, и цели для баффа. К тому же в сборке есть Гость в маске — еще один способ призвать предсмертный хрип из колоды. А еще в этой колоде больше взрывного урона, так что задавить противника можно и без стола.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 111 / 122

Скорее всего, такая колода слабее классической, так что берите ее только в случае, если вам захочется поиграть чем-то необычным.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. Разбойник на хрипах быстро определился с оптимальным набором карт, так что основа у него обширная. В течение следующей недели меты в основу могут попасть и 29-30 карт в колоде. Но пока что их 26.

Код основы колоды:

Вы можете убрать из основы Врата теней, Шаркуна-разрушителя и Заразного вурдалака, тем самым поменяв акценты в колоде с контроля стола на взрывной урон. Но это не лучшее решение в нынешней мете, где так много Рамп Друидов и Блад ДК с огромными запасами брони и здоровья. Куда эффективнее давить большими характеристиками, что и делают карты в основе.

Далее обсудим карты, которыми чаще всего дополняют основу колоды.

Гибельная тень — легендарное заклинание хорошо для любой колоды класса, но у Разбойника на хрипах не так много ключевых спеллов, которые можно было бы повторить. Кладбище Снегопада не сыграть повторно на следующий ход, а Дымовую завесу в большинстве случаев играют только через Изворотливого рептилоида. Остальные спеллы оказывают не так много влияния на игру, так что копировать их не всегда полезно.

Лоцман сэр Финли — как и другие колоды, Разбойник на хрипах может застрять с плохой рукой или добрать в руку все предсмертные хрипы, так что не будут работать некоторые эффекты карт. Поэтому Финли хорош, но проблема в том, что для карты часто нет места в колоде, да и у Разбойника достаточно добора, то есть можно найти всё необходимое.

Призрачный удар — хорошая и универсальная карта, которая вполне подходит Разбойнику на хрипах. Можно взять вместо Рыбалки или Врат теней, но вместе с ними обычно не используют, потому что в колоде не хватает места.

Зазубренный костяной шип — хорошее темповое заклинание, которое поможет и в агрессивных матч-апах, и в медленных. Особенно силен Зазубренный костяной шип вместе с Подготовкой: такая комбинация позволяет раньше играть тяжелых существ.

Злобный удар — дополнительный взрывной урон, который часто берут в сборки для того, чтобы добивать противников на низком здоровье после потери стола. Не лучший выбор в мете, где много Рамп Друидов и ДК Крови.

Морская мина — та же проблема, что и у Злобного удара: это взрывной урон, которым сейчас не так выгодно пользоваться. Куда лучше сосредоточиться на тяжелых характеристиках, с которыми тяжелее совладать лидерам меты.

Поддельный клинок — приятная карта в дополнение к имеющимся синергиям предсмертных хрипов, но редко ключевая и переворачивающая игру. Часто берут одну копию, но от оружия можно безболезненно отказаться в пользу другой опциональной карты.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 112 / 122

Гость в маске — необычная и экспериментальная карта, которая порой может быть или слишком медленной, или вовсе бесполезной, потому что в колоде не останется предсмертных хрипов. В оптимальных сборках ее не используют.

Непобедимый — сильная легендарная карта, которая может дать огромные характеристики задолго до того, как Разбойник наберет 8 маны для розыгрыша этой легендарки. Важно, что бафкает Непобедимый только с нежитью (Офицер Отрекшихся, Иллюзионист Плети и Заразный вурдалак). Непобедимого используют в оптимальной сборке, хотя колоду можно собрать и без него, если нет 1600 пыли на эту карту.

Творец теней Скаббс — героя используют редко: часто к 8 ходу Разбойник закрепляется на столе и не хочет возвращать существ в руку. А если ваша половина стола пуста, то вы, вероятно, уже проиграли. Но Скаббс все еще остается не такой уж плохой экспериментальной опцией, которая может быть полезна в зеркальных матч-апах, если они станут популярнее в ближайшие дни.

Менее популярные опциональные карты: Удар в спину, Вымогательство ШРУ, Зельевар, Гниющий вредитель, Зуб Нефариана, Мастер-зельевар Мерзоцид, Омерзительный алхимик, Разведка, Пояс со склянками, Принц Ренатал, Коррак Кровопуск, Распространитель чумы, Крабато, Треснувшая горгулья, Мясное чудище, Камнерожденный генерал и т.д.

[к оглавлению](#)

Разбойник на предсмертных хрипах — недорогая колода, которую смогут собрать многие игроки. В оптимальной сборке только одна легендарка и несколько эпиков. Далее о том, можно ли их заменить и как это сделать.

Подготовка — карта есть бесплатно в коллекции всех игроков

Офицер Отрекшихся — обязательный эпик в двух экземплярах. Заменять не стоит.

Поддельный клинок — можно легко отказаться в пользу любой опциональной карты, например Призрачного удара или Лоцмана сэра Финли.

Иллюзионист Плети — ключевая эпическая карта, без которой архетипом играть не стоит

Непобедимый — можно убрать из колоды, но прямых замен ему нет. Берите вместо любую опциональную карту, например второй Поддельный клинок, Злобный удар или Призрачный удар.

[к оглавлению](#)

Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетная версия мало чем отличается от оптимальной. Здесь нет Непобедимого и одной копии Поддельного клинка. Вместо них взят Призрачный удар. При желании это заклинание можно заменить на другие опциональные карты, о которых мы говорили выше.

Сделать Разбойника на хрипах еще дешевле не получится: все другие эпики слишком важны для архетипа.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 113 / 122

Стадия выбора карт для Разбойника на хрипах очень простая. Вне зависимости от класса противника вы будете оставлять одни и те же карты и комбинации с минимальными вариациями.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана, а потом поговорим о том, что оставлять при встрече с каждым классом — небольшие изменения в выборе карт все-таки есть.

Ненадежные сведения — лучшая карта на муллигане. Оставляйте в любых количествах.

Офицер Отрекшихся — оставляйте всегда за исключением матч-апа с Охотником на демонов. Вторую копию почти всегда сбрасывают.

Шаркун-разрушитель — всегда оставляйте одну копию. Вторая не нужна.

Кладбище Снегопада — всегда оставляйте одну копию этого заклинания, а вторую — сбрасывайте.

Черноводная абордажная сабля — всегда оставляйте в любых количествах. Оружие почти всегда обменивают в первые ходы.

Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса — оставляйте эти карты только вместе в одном экземпляре. Если они приходят отдельно друг от друга, то лучше их сбросить.

Подготовка — оставляют только с хорошей рукой. Чаще всего с Ненадежными сведениями.

Зазубренный костяной шип — оставляют только в случае, если ожидают темповое противостояние, и то исключительно с другими хорошими картами, а чаще всего и Монеткой. Есть смысл задуматься об этом заклинании при встрече с Паладином, Магом и Чернокнижником.

Другие карты — оставляют на муллигане очень редко и только с идеальной рукой. Например, при встрече с агрессивным противником можно оставить Послушника Пылающего Клинка вместе с Офицером Отрекшихся или с Шаркуном-разрушителем, а лучше и с тем, и с другим.

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

Рыцарь смерти: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Охотник на демонов: Ненадежные сведения, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Воин: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Паладин: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка, Зазубренный костяной шип. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 114 / 122

Охотник: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Друид: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Кладбище Снегопада, Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Разбойник: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Шаман: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Маг: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка, Зазубренный костяной шип. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Жрец: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка, Изворотливый рептилоид, Дымовая завеса.

Чернокнижник: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка, Зазубренный костяной шип. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Разбойник на хрипах — необычная комбо колода, которая полагается на синергии предсмертных хрипов для заполнения стола. Архетип почти на 100% играет от стола, то есть заполняет свою половину крупными угрозами и только на следующий ход атакует ими по персонажам противника. В колоде почти нет взрывного урона за исключением оружия. И это намеренный выбор: взрывной урон плохо показывает себя в мете, полной Рыцарей смерти Крови и Рамп Друидов — они очень хороши в накоплении брони или здоровья, так что пробить их взрывным уроном практически невозможно. Зато они слабы в зачистке стола, чем и пользуется Рога на хрипах. Колоды даже отказываются от Морских мин, потому что они не оказывают давления со стола.

Колода делает ставку на давление со стола. Есть несколько существ и комбинаций, с которыми можно сгенерировать огромные характеристики очень рано. С удачным заходом уже к 3-4 ходам можно заполнить чуть ли не весь стол большими стататами — даже больше, чем у Миракл Разбойника. Важно и то, что часто это будет липкий стол, который не убрать одной массовой зачисткой. Да и массовые зачистки в мете встречаются редко, а если и встречаются, то стоят 8+ маны. Разбойник может задавить противника задолго до этого момента.

Ключевые предсмертные хрипы в колоде — Послушник Пылающего Клинка и Заразный вурдалак. Эти пятые дропы часто получается сыграть куда раньше за счет Ненадежных сведений и

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 115 / 122

Иллюзиониста Плети, а еще их хрипы можно копировать Кладбищем Снегопада, Офицером Отрекшихся и Поддельным клинком.

Послушник Пылающего Клинка особенно хорош в обороне. Карта станет ключевой при встрече с агрессивными колодами из-за провокаций. Валира часто сможет закрыться стеной из нескольких 5/8 провокаций задолго до того, как агро колода сгенерирует достаточно опасный стол. Но Послушник Пылающего Клинка хорош и в медленных матч-апах — это карта не только для обороны.

Заразный вурдалак — самая липкая карта в Стандартном формате, от которой противнику будет не так-то легко избавиться. Сила Заразного вурдалака не только в том, что он может перепризываться бесконечно, но и в том, что Разбойник может множить его предсмертный хрип с помощью Кладбища Снегопада. Так один погибший Заразный вурдалак даст хрип на призыв уже двум существам (или одному существу дважды), а если существо с хрипом на призыв Заразного вурдалака умрет под Кладбищем Снегопада, то призовет чуть ли не целый стол 5/4 существ. Всё это особенно хорошо в медленных поединках, где Разбойник на хрипах может извлекать бесконечную выгоду и постоянно держать на столе 5+ существ.

Самое важное в колоде Разбойника на хрипах — то, насколько рано он может проворачивать имбалансные комбинации. Тут многое зависит от захода, так что важен правильный муллиган. Но во многих случаях Разбойник может уже на 3-4 ход сгенерировать огромные характеристики с провокацией или без. Но этого будет более, чем достаточно, для уверенного завершения игры. Главными двигателями таких имбалансных комбинаций станут Ненадежные сведения и Иллюзионист Плети. Хотя помогают и другие карты: Офицер Отрекшихся, Кладбище Снегопада и Шаркун-разрушитель.

У Разбойника на хрипах есть и другие сильные связки карт, о которых мы подробнее поговорим чуть ниже.

Разобравшись с ключевыми комбинациями и связками карт, вы получите колоду с достаточно простым и последовательным геймплеем. Самые сложные шаги — разбор всех механик и грамотная реализация комбинаций карт. После этого Разбойник на хрипах достаточно прост в исполнении. Вы будете снова и снова генерировать огромные характеристики и спамить стол, а противник в большинстве случаев никак не сможет на это ответить — настолько быстро Рога ставит огромные статьи на стол, что каких-то ответов в Стандарте на это попросту не существует. А далее уже часто не так важно, размениваетесь вы или играете агрессивно, в каком порядке используете карты и насколько эффективно. Если Разбойник на хрипах побеждает, то часто с огромным запасом прочности — хватит места сразу нескольких ошибок. А проигрывает Разбойник часто не из-за своих миссплеев, а потому, что ему не зашли нужные карты или противнику зашли идеальные ответы на ваш стол. Хотя в абсолют это наблюдение возводить не стоит: ваши действия всё еще важны — и с точки зрения понимания механик колоды Разбойника, и с точки зрения понимания матч-апа.

Далее разберем, как работает колода Разбойника на хрипах, ее отдельные карты и комбинации. А о матч-апах, то есть взаимодействиях Разбойника с другими колодами, мы поговорим в последнем разделе гайда.

[к оглавлению](#)

Ключевые комбинации

- В этом разделе вы найдете ключевые комбинации карт, которыми Разбойник на хрипах

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 116 / 122

пользуется в большинстве партий.

- Офицер Отрекшихся + предсмертный хрип

Очень простая комбинация, для которой нужен Офицер Отрекшихся и любой другой предсмертный хрип. Вы можете ставить Офицера Отрекшихся в темп в любой удобный момент, а существо с хрипом в любой ход далее. До розыгрыша предсмертного хрипа не атакуйте Офицером Отрекшимся и держите его в маскировке. Здорово и то, что можно сыграть комбо Офицер Отрекшихся + предсмертный хрип в один ход и тут же разбить 2/2 копию благодаря натиску.

В мете очень мало способов достать даже 2/2 существо из маскировки на начальных этапах партии. Легко сделает это только Охотник на демонов (Обстрел Скверны, Леди Стэно, Реликвия истребления, Метка презрения). В большинстве других матч-апов вы можете с уверенностью ставить Офицера Отрекшихся в темп, а предсмертный хрип играть на следующий ход или даже позднее.

- Ненадежные сведения + Иллюзионист Плети

Ненадежные сведения могут достать из колоды только одну карту — Иллюзиониста Плети. Важно проверить, чтобы хотя бы одна копия этого четвертого дропа осталась в деке.

Благодаря Ненадежным сведениям вы не только получите Иллюзиониста Плети, но и активируете его предсмертный хрип. Этот хрип даст в руку еще одну карту: Заразного вурдалака за 1 маны, Послушника Пылающего Клинка за 1 маны или Непобедимого за 4 маны. Этим и сильны Ненадежные сведения, а после их использования можно проворачивать действительно имбалансные комбинации с удешевленным хрипом и синергиями с ним (Кладбище Снегопада, Офицер Отрекшихся и т.д.).

Изворотливый рептилоид + Дымовая завеса

Эту пару карт Разбойник почти всегда играет вместе. Других спеллов для Изворотливого рептилоида в колоде попросту нет, а Дымовая завеса сама по себе очень дорогая — партия не всегда затягивается до 8 хода.

Потенциал у этой комбинации огромный, особенно если сыграть ее с активным Кладбищем Снегопада. Теоретически эта пара карт может самостоятельно принести победу в партии, если Разбойник доберет 2+ предсмертных хрипа. Порой такой исход станет последней надеждой на победу в сложной партии.

Будут случаи, когда вы не доберете предсмертных хрипов с Дымовой завесы вовсе. И это не так страшно в большинстве случаев: вы все еще потратили только 4 маны, чтобы добрать 5 карт и поставить 2/2 существо на стол — это очень сильный ход.

Кладбище Снегопада + предсмертные хрипы

Кладбище Снегопада — одна из самых сильных карт в колоде, с розыгрышем которой Разбойник сможет реализовывать действительно взрывные и имбалансные комбинации. Почти всегда стоит потратить 3 маны (или 1 ману с Подготовкой) перед тем, как использовать сильные комбинации предсмертных хрипов.

Важно, что Кладбище Снегопада работает не только с существами предсмертными хрипами, но и всеми другими картами. Дважды сработают эффекты Ненадежных сведений, Поддельного

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 117 / 122

Клинка и Дымовой завесы — всё это, опять же, ультимативные комбинации, которые во многих ситуациях поставят точку в противостоянии.

Шаркун-разрушитель + предсмертный хрип

- Шаркун-разрушитель — карта, которую не всегда так уж легко реализовать. Проще всего поставить ее на стол в самом начале просто для того, чтобы удешевить первый разыгранный предсмертный хрип. И во многих ситуациях Разбойник хочет, чтобы разыгранное существо тут же погибло — по крайней мере в случае, если это Иллюзионист Плети, Послушник Пылающего Клинки или Непобедимый. Сложнее только с Заразным вурдалаком: важно, чтобы он умирал только тогда, когда на столе есть другое союзное существо, которому можно передать предсмертный хрип на призыв.

Эффект Шаркуна-разрушителя действует на протяжении всей партии до тех пор, пока вы не сыграете первое существо с предсмертным хрипом. Вы можете стакнуть боевые кличи двух Шаркунов-разрушителей, удешевив следующий предсмертный хрип на 2 маны.

Заразный вурдалак + другие карты

Заразный вурдалак — существо с огромным потенциалом, но оно не самостоятельное. В редких случаях стоит разыгрывать эту угрозу в темп на пустой стол, потому что в этом случае предсмертный хрип попросту не активируется. Лучше ставить Заразного вурдалака вместе с любым другим существом, желательно Офицером Отрекшихся или чем-то липким. Так вы сможете активировать предсмертный хрип Заразного вурдалака и баффнуть другое существо. Оно же, в свою очередь, после смерти призовет нового Заразного вурдалака, а он сможет баффнуть еще что-то.

Часто Разбойник сможет создать бесконечную цепочку Заразных вурдалаков, которые будут призывать друг друга и заполнять весь стол 5/4 угрозами. Справиться с этим могут только ультимативные массовые зачистки и массовые эффекты немоты, что есть далеко не у всех противников.

Особенно хорош Заразный вурдалак под Кладбищем Снегопада. Это заклинание удваивает и "плевки" предсмертного хрипа Заразного вурдалака, и призыв новых Заразных вурдалаков после смерти пробаффаного хрипом существа.

Непобедимый + нежить

Непобедимый — очень сильный предсмертный хрип, хотя и ситуативный. Он баффает только нежить. И далеко не все существа в колоде Разбойника на хрипах — нежить. Целями для Непобедимого могут быть только Заразный вурдалак и Иллюзионист Плети. Да, Офицер Отрекшихся — тоже нежить, но его не баффнуть на +5/+5 — потому что после розыгрыша Непобедимого он превратится в 2/2 существо вне зависимости от того, какие карты получил до этого.

И все же Офицер Отрекшихся хорошо работает с Непобедимым, потому что может тут же разбиться и дать +5/+5 карты самому Непобедимому или другой нежити. Также отличные синергии с Непобедимым — Шаркун-разрушитель и Кладбище Снегопада.

Чаще всего Непобедимый станет финишером: его играют только в случае, если на столе есть цели для баффа. Они получают огромные характеристики сразу же, а еще больше после смерти Непобедимого в этот же ход или позднее. В большинстве ситуаций таких связей достаточно

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 118 / 122

для того, чтобы закончить партию — и порой неожиданно для противника.

Подготовка + Зазубренный костяной шип

И Подготовку, и Зазубренный костяной шип можно играть отдельно друг для друга. Например, Подготовка отлично работает с Ненадежными сведениями или Кладбищем Снегопада. А Зазубренный костяной шип — с любой картой в колоде.

Фишка комбинации Подготовка + Зазубренный костяной шип в том, что она позволяет удешевить стоимость любой карты в руке на 2 маны. И если с заклинаниями это обычное дело (хватает и просто Подготовки), то удешевление существа на 2 маны — очень сильный эффект. Так, например, можно сыграть комбинацию Изворотливый рептилоид + Дымовая завеса уже на 1-2 ходы, что часто тут же обеспечит вам победу в партии. Есть и ряд не таких сильных, но все еще хороших комбинаций. Например, удешевить можно Непобедимого, Поддельный клинок и т.д.

к оглавлению

Планы на игру

В зависимости от матч-апа и захода карт Разбойник на хрипах может придерживаться разных планов на игру. Планы на игру могут меняться по ходу партии и плавно перетекать из одного в другой. Тут нет каких-то строго отделенных друг от друга стратегий — всё связано друг с другом. Но важно понимать особенности матч-апа, чтобы в первую очередь реализовывать нужные комбинации и не давать оппоненту легко отвечать на ваши действия.

- План 1: защита провокациями

Ключевые карты — Послушник Пылающего Клинка и все способы размножить его провокации

Когда использовать — встреча с агрессивными колодами (Спелл ДХ, Агро Друид, Бесолок, ДК Нечестивости)

Что важно знать — важен заход Послушника Пылающего Клинка и максимальная его реализация. Не спешите играть его как можно быстрее, если это приведет к генерации только одной провокации. Порой важно совершить комбинацию для призыва 2-3 таунтов, чтобы закрыться действительно трудно проходимой стеной. Ради этого можно пожертвовать частью своего здоровья. У большинства агро колод нет способа нанести урон вашему герою, если его закрывают провокаторы.

С большим количеством провокаций можно думать о контрнаступлении и подготовке летального урона в течение 1-2 ходов.

Непобедимый — еще один способ сгенерировать провокации с большими характеристиками на вашей половине стола. Хотя существо дорогое, так что реализовать его не всегда получается вовремя.

- План 2: спам Заразных вурдалаков

Ключевые карты — Заразный вурдалак и способы размножить его предсмертные хрипы

Когда использовать — в медленных или затянувшихся матч-апах, а еще с хорошим заходом карт

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 119 / 122

Что важно знать — полный стол Заразных вурдалаков закончит партию за 1-2 хода, если противник не сможет зачистить игровое поле. Но важно, что Заразных вурдалаков можно проигнорировать: провокаций у них нет, так что ваш герой беззащитен. Поэтому существа не так хороши в агрессивных поединках, например против Охотника на демонов или Бесолока. Противник может избавиться от Заразных вурдалаков с помощью ультимативных массовых зачисток. Зачистка должна убивать всех существ одновременно, чтобы Заразные вурдалаки не передали предсмертный хрип другим угрозам. Самые популярные зачистки в нынешней мете: Душекрад и Водоворот.

- План 3: раннее давление огромными характеристиками

Ключевые карты — Ненадежные сведения, Подготовка, Иллюзионист Плети, Офицер Отрекшихся

Когда использовать — с хорошим заходом карт в любом матч-апе

Что важно знать — вы можете задавить любого противника, если сгенерируете огромные характеристики очень рано в стиле Миракл Разбойника. Сделать это можно уже на первый ход, а можно на 2-4 мане.

Если вы делаете это против контроль колоды, учитывайте, что это определенный риск.

Рыцарь смерти Крови может ответить на раннюю крупную угрозу с помощью Асфиксии. А Жрец — с помощью Свет! Он жжется! или Слова Тьмы: Гибель.

- План 4: планомерное давление большими характеристиками

Ключевые карты — Заразный вурдалак, Непобедимый, Дымовая завеса

Когда использовать — в медленных матч-апах

Что важно знать — если взрывной старт не получился, в медленных поединках лучше действовать размеренно и не отдавать все ресурсы в руку и всех существ сразу же — по крайней мере при понимании, что у оппонента могут быть какие-то ответы на весь ваш стол вне зависимости от размера. Такие ответы часто будут у Контроль Жреца, а порой у Рыцаря смерти Крови (ему нужны или 8 маны на Душекрада, или много трупов для Взрыва трупа).

к оглавлению

Правильное использование карт

Непобедимый не всегда очевидным образом работает с Офицером Отрекшихся. Второй дроп — нежить, так что Непобедимый своим боевым кличем даст ему бафф характеристик. Но сразу после этого Офицер Отрекшихся превратится в Непобедимого с 2/2 стаатами, так что вы потратите этот бафф. Но комбинация все еще хорошая, потому что 2/2 Непобедимого можно будет разбить и дать бафф предсмертного хрипа оригиналу.

Следите за оставшимися картами в колоде. Это очень важно для целого ряда карт и эффектов. Ненадежные сведения достают из колоды только Иллюзиониста Плети, а сам Иллюзионист Плети делает копии существ с предсмертным хрипом. Важно понимать, остались ли эти карты в колоде или нет — и в каком количестве, чтобы точно предугадывать эффект. То же и с Дымовой завесой и Вратами тени, которые взаимодействуют с конкретными картами в колоде.

Вы будете допускать много миссплеев, если не будете следить за составом колоды или в уме, или с помощью специальных программ — DeckTracker или Firestone.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 120 / 122

Чаще всего Подготовку используют для удешевления одного из трех заклинаний — Зазубренного костяного шипа, Ненадежных сведений или Кладбища Снегопада. Про комбо с Зазубренным костяным шипом мы говорили выше, связку Подготовка+Ненадежные сведения можно использовать уже на 1-2 ходы, а Кладбище Снегопада за 1 маны играть в любой удобный момент, когда вы активируете какие-либо предсмертные хрипы в этот же ход.

Врата теней достают из колоды только заклинания. Вы часто сможете активировать насыщение этой карты, хотя это не обязательно. В колоде не так много заклинаний, так что вы часто сможете предугадать, что именно доберете. Здесь опять же важно понимать, что осталось в колоде, а что вы уже достали оттуда ранее.

Черноводная абордажная сабля — как и всегда, используется преимущественно для обмена и удешевления заклинания в руке. Играйте карту как оружие только в агро матч-апах (если необходимо убрать ранний дроп противника) или для того, чтобы нанести критически важные единицы урона герою противника.

Всегда играйте Рыбалку только с активной серией приемов, чтобы тут же добрать карту. Следите за тем, что находится на дне колоды: эти карты вы получите в последнюю очередь.

Следите за местом на столе, особенно если уже использовали Заразного вурдалака. Во многих матч-апах важно закрыться провокациями от атак героя противника, и Заразные вурдалаки могут в этом помешать, особенно если активно Кладбище Снегопада.

к оглавлению

- Рамп Друид

Простой противник, на которого нужно оказывать активное давление со стола как можно раньше и всеми способами. Тут хороши любые существа, особенно Заразный вурдалак, потому что массовых ремувалов у Друида нет, так что одновременно убить двух существ Друид не сможет. Отлично работает и Непобедимый — часто его баффов будет достаточно для того, чтобы закончить партию. Поединок может затянуться и глубоко в лейтгейм — это нормально, пока вы действуете первым номером и давите на Друида своими существами. Чаще всего главным источником давления станут размноженные Заразные вурдалаки.

Старайтесь отыгрывать от Ненасытного пожирателя на 9+ мане противника. Проще всего сделать это с помощью Офицера Отрекшихся, поставленного между двумя крупными существами.

- Рыцарь смерти Крови

Рыцаря смерти можно продавить или до 8 маны с помощью огромных характеристик, воспользовавшись недоступностью Душекрада, или затянуть его до лейтгейма, выманив все массовые зачистки из руки Рыцаря смерти.

Идти ва-банк со старта опасно из-за наличия Асфиксии в колоде противника, но часто ее одной будет недостаточно. Другое дело Душекрад, которого обыграть будет достаточно сложно. В этом помогут только размноженные Заразные вурдалаки — чтобы обыграть Душекрада, нужно баффнуть Заразным вурдалакам свой же предсмертный хрип, что проще всего сделать с помощью Кладбища Снегопада. Если сделать это не получается, просто не играйте все ресурсы из руки к 8 ходу противника и будьте готовы выставить новую волну предсмертных хрипов после массовой зачистки Рыцаря смерти.

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 121 / 122

Следите за количеством трупов противника, потому что ДК может использовать Взрыв трупа для зачистки стола. Но обычно у Разбойника так много характеристик на столе, что трупов Рыцарю смерти не хватает.

- Спелл Релик Охотник на демонов

Играет агрессивно и постарается подавить Разбойника как взрывным уроном, так и рано сгенерированными существами с Реликвии фантазмов и других источников. В этом поединке чаще всего нужно закрываться провокациями, чтобы как-то обыграть темповые ходы противника. Другой вариант — найти взрывной старт и очень рано заспамить свою половину стола любыми угрозами. В этом случае ДХ будет сложно ответить на ваши угрозы, хотя это все еще возможно с помощью Реликвии истребления и других карт.

Обращайте особое внимание на Офицера Отрекшихся. Это единственный матч-ап, где этот второй дроп не стоит играть в темп. Вместо этого ждите, когда вы сможете сыграть Офицера Отрекшихся + предсмертный хрип, чтобы тут же дать второму дропу полезный эффект. У Охотника на демонов очень много способов убить 2/2 существо в маскировке.

- Разбойник на хрипах (зеркальный матч-ап)

В зеркальном матч-апе важным фактором станет заход карт. Как и всегда, преимущество будет у того Разбойника, который раньше сгенерирует большие характеристики, потому что ответить на них оппоненту будет особо нечем — кроме генерации своих характеристик. Но тут важна инициатива и право разменов, а точнее право их не делать и готовить летальный урон.

Главным источником давления станут Заразные вурдалаки, с которыми противник мало что сможет поделаться. Но ключевым фактором станут и Послушники Пылающего Клинка из-за провокаций — они существенно задержат Разбойника, даже если у него полный стол Заразных вурдалаков.

Если партия идет равная и оба противника попросту размениваются всем, что поставили, победную разницу часто создаст бафф Непобедимого. Сыграв его, вы сможете перейти в наступление, а из-за баффа провокаций не придется переживать за то, что противник сделает то же самое. Лучше всего комбинировать Непобедимого с Шаркуном-разрушителем или Офицером Отрекшихся.

- Миракл Разбойник

В этом матч-апе многое зависит от захода карт Миракл Разбойнику, но даже оппонента с идеальной рукой можно остановить, если и вам зашли хорошие карты. Тут важную роль сыграют провокации с Послушника Пылающего Клинка, которые задержат атаки и огромными существами, и оружием Миракл Роги. Часто вы будете играть от обороны и просто ждать, пока у оппонента закончатся карты для наступления. Это вполне возможно в этом матч-апе. Без провокаций защититься от атак Миракл Роги будет очень сложно: можно попытаться залеталлить оппонента раньше, но получается далеко не всегда.

- Агро Друид

Классическое агрессивное противостояние, где единственным источником урона станут существа на половине противника, которые пережили ваш ход. Играйте в темп Черноводную

Архив Колода Hearthstone · category-120

old.kolodahearthstone.ru · страница 122 / 122

абордажную саблю, Зазубренный костяной шип и другие ранние ремувалы для того, чтобы избавиться от мелких существ Друида до того, как тот баффнул им большие характеристики. Если противник уже уверенно захватил стол, рассчитывайте на комбинации предсмертных хрипов. Можно успеть заспамить стол и Заразными вурдалаками, которые разменяются с угрозами оппонента. Но если Друид уже далеко впереди, помогут только Послушники Пылающего Клинка или баффы провокации Непобедимого.

Контроль Жрец с предсмертными хрипами

Сложный противник, который набирает популярность из-за распространения Разбойника на предсмертных хрипах по ладдеру. В распоряжении Жреца будут и Осколок наару, и Слово Тьмы: Гибель, и Очистка сцены, и Световая бомба, и Водоворот. Отыгрывать ото всех этих карт Разбойник попросту не в состоянии. Поэтому играйте в обычном стиле и старайтесь как можно активнее спамить стол характеристиками в начале и мидгейме. Рассчитывайте на то, что у Жреца не будет идеальных ответов на ваш стол. Только к 8 маны противника начинайте действовать аккуратно и готовьте новые волны атаки, но учитывайте, что Водоворот уберет и карты из вашей руки, если их копии есть на столе.

Не играйте ото всех зачисток Жреца и надейтесь на то, что они ему не придут. Старайтесь переиграть оппонента по ресурсам в руке. Иначе в этом матч-апе нет шансов на победу.

- Бесолок

Из всех агрессивных противников Бесолок — самый трудный поединок. Нечестивая библиотека генерирует очень большие характеристики со старта, так что Чернокнижник может выгодно разменяться с вашими предсмертными хрипами. Тут, как и в матч-апе с другими агро колодами, важно вовремя размениваться и убирать как можно больше существ с половины противника, чтобы Лок не реализовал Нечестивую библиотеку максимально выгодно.

С хорошим заходом Разбойник без проблем справляется с Бесолоком, но если зашла плохая или средняя по силе рука, могут возникнуть проблемы. Но тут часто бывает так, что с определенными раскладами переиграть Бесолока в принципе невозможно, так что расстраиваться из-за поражений не стоит.

- Чистый Токен Паладин

Ожидайте от этого архетипа раннюю реализацию Печати крови, благодаря которой Паладин нанесет весомый урон вашему герою. Обыграть бафф можно, убирая со стола ранние угрозы противника. Другой вариант — реализовывать синергии хрипов и впитывать ранний урон в надежде перевернуть игровую ситуацию позднее. Захватив стол, не бойтесь размениваться с существами противника и играть медленно, истощая ресурсы Паладина в руке. Это самый простой способ победы в матч-апе. Если играть слишком агрессивно, Паладин может воспользоваться баффами, провокациями и темповыми картами, с которыми он перевернет игровую ситуацию в свою пользу. Допускать этого не стоит.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!