

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 69

## Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

Сгенерировано: 04.06.2026 15:41

Количество материалов: 6

---

### Биг Бист Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2433

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/big-bist-ohotnik-festival-legend>

Дата: 20.07.2023

Тип: Гаиды

Категория: Фестиваль легенд

#### Описание

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

#### Кратко

Изучаем в детальном гайде Биг Бист Охотника — безоговорочного лидера июльской меты Фестиваля легенд.

#### Текст

Герой гаида — Биг Бист Охотник в мете Фестиваля легенд июльского рейтингового сезона. В этом дополнении уже не выйдет глобальных балансных патчей, которые бы пофиксили героя гаида. И значит, Охотника можно с уверенностью назвать лучшей колодой дополнения.

Биг Бист Хант уверенно держится среди тир-1 дек на большинстве рангов. Это самая успешная колода вне Легенды, с которой проще всего взять Легенду. В Легенде Охотник тоже чувствует себя комфортно: только в топ-1000 его могут потеснить другие архетипы. Смотря на такие хорошие результаты Ханта, логично предположить и то, что колода держится в топе по популярности. Действительно, на большинстве рангов Биг Бист Охотник занимает топ-1 строчку по популярности. Особенно много их на Алмазе 1, Алмазе 6 и других ответственных рангах перед несгораемыми потолками.

Большой гайд по Биг Бист Ханту расскажет всё самое важное об этой колоде. Вы найдете лучшие сборки архетипа и научитесь собирать собственную с учетом предпочтений, локальной меты и доступных в коллекции карт. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апов.

1 августа выйдет новое дополнение ТИТАНЫ. До этого момента мы точно не увидим балансных патчей. Возможно, Биг Бист Охотник сохранит свою доминацию в новом дополнении — такое бывает часто, даже если архетип совсем не получит хороших новых карт.

Обновили гайд 20 июля с учетом актуального патча. Список изменений:

- Добавили новые сборки и описания к ним
- Дополнили раздел "Как собрать колоду"
- Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Дополнен раздел "Матч-апы".

Разделы гаида:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 69

- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Способы победы
- Полезные советы
- Матч-апы

Биг Бист Охотники разделены на два лагеря. Первый использует классические деки с 30 картами. Вторые — версии с Принцем Ренаталом и 40 картами.

Классические сборки стабильнее находят ключевые способы победы, тяжелых зверей и синергии с ними. Они лучше играют с медленными противниками: ДК Крови, Контроль Пристом и т.д.

Сборки с Ренаталом чуть теряют в стабильности из-за объема колоды. Но дополнительное здоровье спасает в темповых поединках.

### Биг Бист Охотник с 30 картами

Оптимальная сборка Биг Бист Ханта для текущей мете. Она чуть лучше показывает себя в медленных матч-апах, потому что тут нет Принца Ренатала. Но и в мете достаточно много медленных колод. Еще лучше против контроля сборка покажет себя из-за Лортемар Терона.

Сборка жертвует несколькими копиями ранних дропов, что в целом не так страшно. Старт всё равно часто будет уверенным, потому что карт за 1-3 маны тут достаточно.

### Биг Бист Охотник с Ренаталом

- Оптимальная сборка с Принцем Ренаталом. В ней не появляется каких-то принципиально новых механик за исключением набора секретов (Ряженный певец + ПЧЕЛОЗОМБИ!!! + Скрытый смысл). Помимо этого в деке есть Королева Азшара, Мистер Мукла и Нерубский визирь.

### Биг Бист Охотник с Теницей Йогг-Сарона

Фановая сборка с Темницей Йогг-Сарона. Едва ли это оптимальная карта для колоды, но значительно ваш винрейт она не испортит. Зато подарит острых ощущений.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех сборках архетипа. У Биг Бист Ханта в основе 26 карт, которые берут практически всегда. Более того, часто сборку дополняют вторыми копиями первых дропов, так что основа достигает уже 28 карт.

Код основы колоды:

Убирают из основы колоды что-то редко: обычно только легендарки, если их нет в

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 69

коллекции. Все другие опции слишком хороши — исключать их из деки мы не рекомендуем.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Выслеживание — всегда полезная карта, хотя и не необходимая. Обычно берут в качестве замены любой дорогой карты или первого дропа.

Лоцман сэр Финли — еще одна универсальная карта, хотя и не такая обязательная. Неплохо работает с Разборчивым заводчиком, Лортемар Тероном, помогает перебрать карты в руке в случае, если зашли слабые в матч-апе опции. К тому же Финли спасет в ситуации, если в руку зашли все большие звери, так что не осталось синергий с Верными питомцами.

Ряженный певец + Скрытый смысл + ПЧЕЛОЗОМБИ!!! — набор секретов, который обычно появляется в сборках с Принцем Ренаталом. Особенно хорош такой набор вне Легенды, где игроки не так уверенно играют вокруг классовых секретов.

Сотворенная стрела + Халдарон Светлое Крыло — это популярный набор карт, хотя и не обязательный. Обеспечит Охотника добором колоды, сделает сильнее Силу звезд.

Нерубский визирь — обычно берут только в сборки с набором секретов из-за синергии с ПЧЕЛОЗОМБИ!!!. При этом Нерубского визиря можно играть и без эффекта удешевления заклинания.

Принц Ренатал — улучшит показатели Охотника в быстрых матч-апах, но сделает колоду дешевле. Общий винрейт значительно не изменится, хотя акценты в матч-апах сместятся.

Аралон — неплохая легендарка, хотя и далеко не обязательная для деки. Можно взять ради теста, если Аралон есть в коллекции.

Королева Азшара — сильная легендарка, которая может дать много гибкости Охотнику. Позволит копировать Сердце Тернистой долины всего за 1 ману, наносить дополнительные 10 урона оружием. В редких случаях раскапывают и другие сокровища.

Мистер Мукла — неплохое дополнение Биг Бист синергий, хотя и не обязательно. Обычно берут только в дополнение к Принцу Ренаталу, хотя и в этих колодах Мистер Мукла не станет обязательной картой.

Лортемар Терон — хорошая тяжелая опция, которая сделает из Охотника разрушительную лейтгейм силу. Лучше станут матч-апы с ДК Крови и Жрецом.

Темница Йогг-Сарона — скорее фановая карта, чем что-то серьезное. Хотя может спасти, если в мид или лейтгейме противник перехватит инициативу, а у Охотника не будет другого способа вернуться в игру. Темница Йогг-Сарона может дать добор карт, массовые зачистки или даже залеталить оппонента.

Менее популярные опциональные карты: Блуждающий монстр, Магический колчан, Настройщик, Собачье лакомство, Гарпунная пушка, Многорукая лучница, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Удушьяющая звезда, Сопутствующий ущерб, Банджозавр и т.д.

к оглавлению

Биг Бист Охотник — дорогая колода с рядом легендарок. Хорошо то, что какие-то из них

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 69

есть бесплатно в коллекции каждого, а еще часть легендарок можно вовсе убрать из колоды, хотя и не все. Далее обсуждаем возможные замены.

Асталор Кровавая Клятва — универсальная легендарка, но все же заменимая. Вместо берите Выслеживание, Королеву Азшару или другую опциональную карту.

Халдарон Светлое Крыло — можно легко убрать из сборки вместе с Сотворенной стрелой. Заменить эти три карты можно набором секретов.

Дикие духи — обязательный эпик, создавайте в двух экземплярах.

Звукорежиссер Поззик — есть в коллекции всех игроков бесплатно. Крафтить не нужно.

Надежда КельТаласа — сильное оружие, но все же можно обойтись без него. Вместо берите Лортемар Терона, если его еще нет в сборке. Если есть, подойдут Королева Азшара, Мистер Мукла, Аралон или Нерубский визирь.

Гидралодон — слишком важная легендарка, без которой Охотник станет намного слабее. Рекомендуем скрафтить.

Лортемар Терон — есть в коллекции всех игроков бесплатно. Крафтить не нужно.

Сердце Тернистой долины — обязательная легендарка, на которой держатся Биг Бист синергии. Крафтите, если хотите играть архетипом.

Король Круш — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Такая сборка Биг Бист Ханта стоит почти что в два раза дешевле оптимальной, а при этом теряет не так много боевого потенциала. Тут есть набор секретов, который обычно не берут в сборки без Принца Ренатала. Главная потеря колоды — Надежда КельТаласа. Старайтесь скрафтить эту легу как можно быстрее, если хотите много играть Охотником.

к оглавлению

- Общие правила муллигана

Муллиган Биг Бист Охотника достаточно простой и универсальный при встрече с разными классами. В начале партии вы хотите играть как темповая колода, так что искать вы будете в первую очередь кривую маны на первые ходы.

- Первые дропы — Охотнику важно найти карту для первого хода. Это могут быть существа за 1 маны (Агрессор Скользящего Копья, Ищейка безделушек, Музыкант Терновой Мантии) или второй дроп с Монеткой (Ловец духов, Бочка обезьян). Обычно вам нужна только одна карта для первого хода, но можно оставить и пару первых дропов или вторую копию карты за 2 маны для второго хода.

Лучшим первым дропом чаще всего будет Агрессор Скользящего копья, хотя тут многое зависит от матч-апа. При встрече с разными классами Охотника будут интересовать разные первые дропы.

- Ловец духов — топовая карта для второго хода или первого хода с Монеткой. Оставляйте всегда и в любом количестве.

- Дикие духи — топовая карта для старта партии, оставляйте всегда и в любом количестве.

- Связка бананов — можно оставить в случае, если в руке есть первый дроп. Особенно

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 69

хорошо работает с Агрессором Скользяго Копья.

- Звукорежиссер Поззик — отличная карта для 3-4 ходов, которую стоит оставлять практически всегда, если у вас уже есть какой-то старт.
- Надежда КельТаласа — оставляют с хорошей рукой при встрече с медленными противниками.
- Бочка обезьян — этот второй дроп хорош преимущественно в темповых матч-апах, хотя и не всегда.
- Другие карты — оставляют на муллигане редко.
- Далее о том, что Биг Бист Охотник ищет при встрече с конкретными классами.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа.

Охотник на демонов: Агрессор Скользяго Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик.

Воин: Агрессор Скользяго Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Связка бананов, Звукорежиссер Поззик.

Паладин: Агрессор Скользяго Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ищейка безделушек, Ловец духов, Бочка обезьян, Дикие духи.

Охотник: Агрессор Скользяго Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа, Халдарон Светлое Крыло.

Друид: Агрессор Скользяго Копья, Ищейка безделушек, Связка бананов, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа.

Разбойник: Агрессор Скользяго Копья, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Связка бананов, Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа.

Шаман: Агрессор Скользяго Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик, Бочка обезьян.

Маг: Агрессор Скользяго Копья, Ищейка безделушек, Ловец духов, Бочка обезьян, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа.

Жрец: Агрессор Скользяго Копья, Ищейка безделушек, Бочка обезьян, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа, Лортемар Терон.

Чернокнижник: Агрессор Скользяго Копья, Связка бананов, Бочка обезьян, Ловец духов, Дикие духи, Надежда КельТаласа.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Биг Бист Охотник — мидрейндж колода, построенная вокруг синергий тяжелых зверей. Это главная фишка деки, которая часто станет и основным способом победы архетипа. Обычно в колоде только три зверя — Гидралодон, Тошяя Гончая и Король Круш. Эта тройка станет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 69

целью ключевых синергий зверей. Вы всегда сможете раскопать копию нужного зверя с Разборчивого заводчика и Верных питомцев. И в зависимости от ситуации выбрать оборонительные или наступательные опции. В обороне послужат Тощая Гончая и Гидралодон, а в наступлении — Король Круш.

Еще с тяжелыми зверями работает легендарное Сердце Тернистой долины. Но это уже достаточно тяжелая опция, к которой Охотник прибегает не так часто. А если он ее и использует, то обычно возвращает к жизни Тощих Гончих или Гидралодона.

Охотник будет использовать тяжелых зверей в любом матч-апе в зависимости от своей роли в поединке. Против медленных колод Хант старается наступать, так что ищет дополнительные копии Короля Круша, которым можно нанести до 40+ урона с пустого стола. В темповых матч-апах чаще всего важна Тощая Гончая, которая может восстановить до максимума запас здоровья и перевернуть игровую ситуацию.

Самой сильной синергией с тяжелыми зверями станут Верные питомцы. В заклинании нет никакого рандома, потому что зверя в деке всего лишь три. И пока вы следите за составом колоды, вы будете точно знать, какой результат получите. Верные питомцы становятся особенно сильными в лейтгейме, когда вы добираетесь до 10 маны. Но заклинания часто достаточно и в обычной форме — как для обороны, так и для летального урона. С Верных питомцев редко призывают Гидралодона, потому что отростки этого гиганта не получают натиск. Его дает только боевой клич Гидралодона, а он не активируется при призыве на стол из колоды.

Еще одна важная синергия в деке — баффы существ. Всего лишь две легендарки делают это, но их эффекты такие важные и сильные, что часто станут ключом к победе. Речь идет о Лортемар Тероне и Надежде КельТаласа. Эта пара карт особенно сильна в медленных матч-апах, но принесет выгоду и в темповых, если у вас хватит времени на розыгрыш карт за 6 и 7 маны. Сами по себе легендарки мало чем полезны в бою, но Охотник станет значительно сильнее на следующие ходы.

Так с двойным баффом Надежды КельТаласа и разыгранным Лортемар Тероном Король Круш доберется до 20/20 статов, чего часто уже хватит для летала. К тому же Верные питомцы могут призвать и вторую копию этого зверя, так что вы нанесете уже 40 урона с пустого стола. Этого хватит для летала в большинстве матч-апов.

Но Биг Бист Охотник силен не только за счет тяжелых юнитов и комбинаций с ними. Дека вполне может победить и в классическом стиле Охотника, то есть просто за счет раннего давления. У вас много карт за 1-3 маны, которые могут нанести много урона со старта, дать бой темповым архетипам в контроле стола или выиграть время для реализации тяжелых комбинаций.

Пожалуй, не нужно рассказывать, на что способна ранняя комбинация Агрессор Скользящего Копья + Связка бананов. В дополнение к ним в деке есть и синергии Диких семян, с которыми вы сможете как обороняться, так и наступать. Есть и другие карты для уверенного старта: Звукорежиссер Поззик, Ищейка безделушек, Бочка обезьян. Все эти карты сами по себе не приносят победы, но помогают Охотнику наращивать преимущество или затягивать партию до мидгейма.

В мидгейме в распоряжении Ханта появляются карты для обороны и возвращения в игру. С этим справляются Тощая Гончая и Гидралодон, которых к тому же можно призвать с помощью Верных питомцев. К тому же есть и топовая Сила звезд, с которой можно зачистить внушительный стол противника.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 69

Наконец, отметим и пару аркейн синергий — Халдарон Светлое Крыло и Сотворенная стрела. Заклинание хорошо и самостоятельно: чаще всего его стараются играть уже с активной жаждой маны, чтобы добрать дополнительные карты. Всё станет лучше с баффом Халдарона Светлое Крыло. К тому же сильнее станет и Сила звезд, если вы ранее сыграете эту легендарку.

В целом колода Биг Бист Ханта отлично сбалансирована и практически не имеет слабых сторон. Вы отлично справляетесь с медленными колодами, при этом не уступаете и сверхагрессивным оппонентам. Стабильно переигрывать Ханта могут только другие мидрейндж колоды вроде Воина на исступлении. Раньше с этим неплохо справлялся и Биг Друид, но с выпущенным патчем деку понерфили, так что теперь у Ханта осталось еще меньше соперников.

При этом Биг Бист Хант достаточно прост в геймплее: разобравшись в основных синергиях и муллигане, геймплей должен пойти как по маслу. Потому что в деке есть способы вернуться в игру и восстановить здоровье, Хантом можно играть в разных стилях, в принципе дека может простить ряд ошибок от игрока. Не так страшен и плохой заход карт. Только в редких случаях колода перестанет работать: если вы рано возьмете в руку трех тяжелых зверей — Тощую Гончую, Гидралодона и Короля Круша. Но такое случается редко, и даже в этой ситуации есть шанс на победу.

[к оглавлению](#)

## Способы победы

### 1. Раннее давление

Как и все Охотники в Hearthstone, Биг Бист Хант может сыграть в сверхагрессивном стиле и поймать оппонента на медлительности или плохом муллигане. Тут все просто: ряд ранних дропов, сильный бафф Связки бананов, липкий Звукорежиссер Поззик, взрывной урон с оружия (дают Ловец духов и Дикие семена), а также сила героя. Всего этого достаточно для победы даже против медленных оппонентов вроде Контроль Жреца или ДК Крови, если им не повезет с заходом.

Ранние дропы хороши как в медленных, так и в быстрых матч-апах. Против темповых противников ранние дропы часто дадут Ханту шанс перехватить инициативу рано. Из этой позиции проиграть уже очень сложно. В медленных поединках вы все-таки редко сможете закончить партию только с помощью карт за 1-4 маны, но вы нанесете дополнительный урон по герою противника, так что позднее игру будет проще закончить тяжелыми зверями и оружием. К тому же, если контроль дека отстает рано, она будет отдавать много ресурсов для обороны, совершать неэффективные ходы, так что часто останется без достаточного количества ресурсов в мид и лейтгейме.

### 2. ОТК с помощью огромных зверей

Самый эффектный и красивый способ победы Охотника — через баффнутого Короля Круша с 20/20 характеристиками, которого в двух копиях призывают Верные питомцы из колоды. Так Охотник может нанести 40 урона с пустого стола. Конечно, нужен заход нескольких специфичных карт, а самое важное — чтобы Король Круш остался в колоде, а не зашел в руку. Хорошо то, что можно провернуть и не такую большую комбинацию, например призвать только одного Короля Круша до 10 маны с помощью Верных питомцев или не баффать ему дополнительные статьи вовсе. Порой достаточно и такого, особенно если Хант хорошо начал партию или перехватил инициативу в мидгейме.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 69

Можно повернуть ОТК комбинацию и с помощью Сердца Тернистой долины, воскресив несколько копий Короля Круша и других зверей. Но тут важно учитывать Гидралодона, который при возвращении на стол призывает два Отростка, так что займет 3 слота на столе. Еще слоты займут Тощие Гончи, так что для нескольких Королей Крушей места может не хватить. И все же Сердце Тернистой долины редко играют именно ради призыва Королей Круша, заклинание куда эффективнее и проще в реализации, когда возвращает к жизни Тощую Гончую.

## 3. Перехват инициативы на столе

В темповых матч-апах Охотнику часто не нужны тяжелые ОТК комбинации, и не так страшно, если в начале партии не пойдет идеальный старт. Рексар может вернуться в игру в мидгейме с помощью Тощей Гончей, Силы звезд и Гидралодона, а потом закрепить свое преимущество за счет Сердца Тернистой долины. Так можно поставить точку в матч-апах с Чистым Паладином, Анхоли и Фрост ДК, Воином на исступлении и т.д.

После партии закончится сама собой, потому что вы оставите темпового противника без стола, а у вас будет много юнитов — они залетают противника в течение нескольких ходов.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

Монетку можно использовать для целого ряда карт. Если вы играете в темповом матч-апе, то часто стоит отдавать Монетку рано для темпа. То же делайте, чтобы выровнять неудобную кривую маны (например сыграть карту за 2 маны на первый ход, если нет существа за 1 маны). Если же во старта Монетка не нужна, чаще всего ее берегут для раннего розыгрыша Тощей Гончей, Гидралодона или Верных питомцев.

Ищейка безделушек всегда доберет из колоды только Связку бананов, если вы играете классической сборки без Выслеживания и других спеллов за 1 маны. Так этот первый дроп станет стабильным и предсказуемым, но не будет работать, если две Связки бананов уже в руке. Проверьте состав колоды перед розыгрышем Ищейки безделушек.

Музыкант Терновой Мантии хорош в первую очередь как темповый первый дроп, а эффект финала вы можете не реализовать еще очень долго. Важно, что бафф +1/+1 обычно работает только на одного зверя, даже если вы призываете несколько существ одновременно с помощью Сердца Тернистой Долины. К тому же бафф +1/+1 получают не только звери-карты в колоде, но и Дикие семена, и 1/4 провокации с Бочки обезьян.

Только с реализацией Верных питомцев на 10+ маны вы скопируете бафф на вторую цель.

Разборчивый заводчик всегда раскопает трех одинаковых зверей, пока в деке есть все их копии. При этом вы получите в руку копию зверя, а оригинал остается в деке, так что позднее можно будет сыграть второго Разборчивого заводчика или Верных питомцев. Чаще всего с Разборчивого заводчика берут Тощую Гончую или Гидралодона для перехвата стола в мидгейме. В самых медленных матч-апах можно взять и копию Короля Круша.

Если вы не играете Гидралодона из руки, то его Отростки 3/1 не получат натиск, не смогут тут же разменаться и призвать дополнительные копии 3/1 юнитов. Поэтому это плохая цель для Верных питомцев или Сердца Тернистой долины.

Карты с жаждой маны (Сотворенная стрела, Верные питомцы) не активируют свои особые

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 69

эффекты, если вы добились нужное количество маны за счет Монетки.

Сердце Тернистой долины воскрешает всех зверей, которые погибли на вашей половине стола. Важно, чтобы они именно погибли, но не были замешаны в колоду, возвращены в руку, переманены оппонентом и т.д. Все вернувшиеся звери всегда будут иметь свои базовые характеристики, а Гидралодон призывает два Отростка, но натиск они не получают.

к оглавлению

- Зеркальный матч-ап

Зеркальный матч-ап — интересное противостояние, где важным станет целый ряд факторов. Так многое сделает уверенный старт и раннее давление — тут преимущество обычно будет у Охотника, который ходит первым (без Монетки). И если одному Ханту зашел очень хороший старт, он в принципе может задавить оппонента еще до 6-7 ходов. Если же вы отстаете, то вернуться в игру все же можно с помощью Тощей Гончей или Гидралодона. Под эту пару карт нужно оставить Монетку. Полезна и Сила звезд, которая может зачистить стол раньше, но инициативу этот спелл не перехватит.

В мид и лейтгейме оба Охотника начнут реализацию тяжелых карт и комбинаций. Здесь залогом победы станет реализация Верных питомцев — часто еще до 10 маны. С этим спеллом можно закончить партию или перевернуть игровую ситуацию.

С 6+ хода соперника думайте о позиционировании вокруг Тощей Гончей противника. Ставьте провокации с краев, располагайте между важными юнитами существ в спячке.

Контроль Жрец

Переиграть Контроль Жреца со стола будет достаточно сложно: зачисток у него слишком много. Но оппонента легко залеталить с помощью комбинаций вокруг Короля Круша — в этом помогут Верные питомцы и Сердце Тернистой долины. Многие сделает, конечно же, Лортемар Терон, которого нужно постараться реализовать как можно раньше. Если Король Круш не вовремя зашел в руку, просто играйте первым номером, полагайтесь на размеренное давление каждый ход. Многие урона нанесет оружие, сила героя, тот же Король Круш. К тому же есть и Асталор Кровавая Клятва.

Проиграть в матч-апе можно и с неудачным стартом, если Жрец рано захватит стол и не позволит вам вернуться в игру. Поэтому старайтесь действовать активно со старта и напрягайте противника как можно больше.

Учитывайте, что эффекты воровства Жреца могут забрать из ваших руки или колоды юнитов под бафами Лортемар Терона и Надежды КельТаса. Особенно неприятно, если Жрец так украдет Тощую Гончую. На всякий случай позиционируйте существ так, чтобы этот юнит не смог зачистить самых важных юнитов.

- Рыцарь смерти Крови

В матч-апе с ДК Крови главным способом победы тоже станут комбинации тяжелых зверей — огромный Король Круш, баффы Лортемар Терона, призыв с Верных питомцев и воскрешение Сердцем Тернистой долины. Матч-ап для Охотника легкий, потому что вы полагаетесь не только на существ на столе, но и на взрывной урон с рывков и оружия. От всего этого Рыцарю смерти будет сложно отбиться.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 69

Плохо, если ДК перехватит инициативу в начале или в мидгейме. Способы вернуться в игру у вас есть, но они не всегда вовремя зайдут. Поэтому старайтесь играть темпово и не слишком жадно. От обороны Хант играет совсем не так уверенно.

Играйте вокруг Лоскутика: в идеале держать в руке 1-2 слабых юнитов, чтобы ДК не уничтожил ключевые тяжелые карты — Лортемар Терона, Короля Круша и т.д.

## Чистый Паладин

Пусть Чистый Пал играет быстро и темпово, все же матч-ап для Охотника выгодный. Во многом из-за Тощей Гончей, Гидралодона и Силы звезд. Но и до выхода этих карт постарайтесь дать Паладину бой на столе, чтобы он не чувствовал себя слишком хорошо. Отличной картой станет Бочка обезьян, как и всегда помогут Дикие духи и Ловец духов.

Паладин чаще всего проиграет, когда вы перехватите инициативу на столе, то есть зачистите половину противника и вместе с этим сгенерируете достаточно юнитов на вашей половине. Но при этом стоит закрыться провокациями или восстановить много здоровья, потому что сейчас Паладин может нанести много урона с Горна Владыки Ветра под бафами атаки.

Не забывайте про Анахроноса, с которым Чистый Пал может вернуть контроль над любым столом. Дракон точно будет в руке оппонента после розыгрыша Очистителя.

## Релик ДХ

Равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Охотника. ДХ хорошо сражается за стол, может захватить его тяжелыми юнитами и вернуть контроль над игровым полем за счет комбы Чародейка Луносвета + Высвобождение Скверны, а также с Реликвией истребления.

В этом матч-апе важно не отдавать преимущество Охотнику на демонов, потому что у вас обычно не будет глобальных способов переворота игровой ситуации — в отличие от ДХ. Наносить урон в этом матч-апе со старта не так важно — главным способом победы делать раннее давление не стоит. Все из-за комбинаций ДХ с Высвобождением Скверны.

Вместо этого планируйте переиграть противника тяжелыми комбинациями зверей. Не обязательно с Королем Крушем и огромным уроном за ход с рывков, порой достаточно и попросту призванных зверей на столе, с которыми ДХ рано или поздно не совладеет.

## - Рыцарь смерти Нечестивости

Равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу ДК. Тут важно найти уверенный старт, в чем поможет не сильно жадный муллиган, рассчитывающий только на ДК Крови.

Если вы дали бой Анхоли ДК со старта, то часто сможете без особых проблем перехватить инициативу в мидгейме за счет тяжелых зверей или Силы звезд.

Но ДК не так прост из-за наличия Осужденной Сильваны и Лорда Ребрада. Эта пара очень сильных карт, которые могут спасти Рыцаря смерти даже в самых безысходных ситуациях. Отыграть от этих легендарок сложно: в тяжелых ситуациях нужно рассчитывать разве что на то, что они не зайдут в руку оппонента. Можно успеть контратаковать противника взрывным уроном даже после того, как выйдет огромный Лорд Ребрад и зачистит все игровое поле.

## Воин на исступлении

Самый сложный матч-ап для Биг Бист Охотника в нынешней мете. Воин действует темпово, но самое опасное — он легко сноуболлит преимущество в начале и в мидгейме. И если Охотник не найдет нужных юнитов и зачисток вовремя, совладать с давлением Воина будет сложно. К тому же Воин опасен из-за большого количества взрывного урона, на который вы, опять же, не всегда сможете ответить.

Конечно, огромная Тощая Гончая всё еще спасет вас практически изо всех ситуаций, но иногда этот зверь не заходит, иногда у него оказываются недостаточно высокие характеристики. Иногда в руке просто не хватает выгоды, там не остается карт для защиты и контрнаступления.

В матч-апе нет каких-то особенных фишек и хитростей — во многом он зависит от захода карт вам и оппоненту. Важно и исполнение с обеих сторон, но это исполнение завязано на простых факторах: выгодных разменах, контролю стола, пониманию сильных и слабых сторон вашей колоды и колоды противника.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## Чистый Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

ID: 2419

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/chistyi-paladin-festival-legend>

Дата: 10.07.2023

Тип: Гайды

Категория: Фестиваль легенд

### Описание

Чистый Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Чистый Паладин — важная колода меты, которая подойдет для взятия Алмаза или Легенды. Изучаем архетип в большом гайде.

### Текст

Герой гайда — Чистый Паладин в мете Фестиваля легенд. Архетип встречается в ладдере с первых дней дополнения. И Пал всегда показывал хорошие результаты, правда чаще всего вне Легендарного ранга.

Как и всегда, архетип куда чаще встречается вне Легенды — и тут же показывает хорошие результаты. Это не лучшая колода меты, но всё равно стабильная и результативная. А еще достаточно бюджетная, с простым и понятным геймплеем.

Главная сила Чистого Паладина в нынешней мете — хороший матч-ап с лидером меты Биг Бист Хантом. Радуют результаты при встрече с Контроль Жрецами и другими тяжелыми колодами.

Большой гайд по Чистому Паладину расскажет, как работает этот архетип во всех игровых аспектах — от декбилдинга до муллигана и основного геймплея. Мы приведем лучшие колоды

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 69

Паладина и составим бюджетную деку за 3260 пыли, обсудим типовые матч-апы и другие тонкости игры.

Обновили гайд 10 июля. Полный список изменений:

- Обновили вступление
- Добавили новые колоды и описания к ним
- Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга"
- Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
- Дополнили описания матч-апов.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить колоду
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Выбор карт в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против всех классов
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Ключевые комбинации и карты
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Чистого Паладина устоялись и практически ничем не отличаются. Обычно между топовыми деками разница только в 1 карте. Далее приведем оптимальные версии для июльского рейтингового сезона.

### Классический Чистый Паладин

Особенность этой деки — наличие одной копии Порядка в зале суда. Заклинание в первую очередь создано для медленных матч-апов, а в быстрых может даже навредить Паладину, если сыграть его слишком рано. В сборке нет Котори Клинка Света — карта приятная, но не обязательная.

### Чистый Паладин с Котори

Котори Клинок Света — приятная карта, которая отлично работает с бафами. Но реализовать ее не всегда легко: обычно это получается сделать в ситуациях, когда вы уже ведете и победите в любом случае даже без Котори. Хотя бывают ситуации, когда эта лега может спасти положение.

### Чистый Паладин с Морским спасателем

Морской спасатель — простая карта, которая сделает Паладина гибче, а еще бюджетнее. С этим вторым дропом можно засноуболлить преимущество рано, хотя чаще всего ничего особенного он не сделает.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 69

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. В основе Чистого Паладина 22 карты — ключевые "чистые" синергии, первые дропы под На танцпол!, а также лучшие классовые карты Пала.

Код основы колоды:

Из основы редко что-либо исключают: чаще всего какие-то легендарки по бюджетным соображениям. Проще всего отказаться от Матриарха крови Лиадрин и Левиафана.

Дополнить основу нужно 8 картами: разумеется, только классовыми, иначе сломаются все чистые синергии и архетип потеряет всю свою суть. Далее обсудим самые популярные опции.

Котори Клинок Света + За КельТалас! + Длань А'дала + Печать крови + Благодать садов — набор баффов, из которого вы можете взять не все карты, а лишь несколько. Обязателен только Котори Живой Клинок, если вы собираетесь взять дополнительные способы дать характеристики вашим юнитам. Такой набор хорош в том, чтобы наращивать преимущество, но если вы отстаёте, то баффы слабы. Поэтому почти всегда набор баффов берут в деку с Анахроносом.

Морской спасатель, Торговец из трущоб, Луноуловитель Азшары, Фанкожабр, Дискошершень — обычно эти карты берут вместе, потому что они работают с другими существами. Морской спасатель хорош только в сборках с дополнительными юнитами, как и Торговец из трущоб. Если существ мало, то и баффы давать будет некому. То же и с Фанкожабром и Дискошершнем, но только на столе: они дают много выгоды только в случае, если у вас много других юнитов.

Порядок в зале суда — карта хорошо вписывается в колоду Чистого Паладина, но сейчас в ней нет необходимости: Графиня и так часто заходит к 7-9 ходам, потому что Паладин активно перебирает колоду. Выгоднее просто взять дополнительные синергии под вспомогательные способы победы, чем тратить время на розыгрыш Порядка в зале суда, который ничего не делает сам по себе. А Чистый Пал все-таки темповая дека, ему важно каждый ход играть характеристики на стол.

Грязерожденный слуга — обычно появляется в сборках с Анахроносом: помогает затянуть партию из-за провокации до реализации ключевой легендарки за 7 маны. К тому же Грязерожденный слуга дает дополнительную карту в руку, то есть обеспечивает вас гибкостью: можно найти баффы, способы давления и т.д.

Кровавый крестоносец — еще одна сильная карта в синергии с Графиней, но опять же не ключевая: Графиню вполне можно сыграть и за 7 маны, да и вместе Кровавый крестоносец и Графиня заходят в руку не так часто.

Анахронос — отличная карта для зеркальных матч-апов и любых поединков, где идет активная борьба за стол. Рекомендуем брать всегда, если есть в коллекции.

Менее популярные опциональные карты: Бронзовая стая, Ролл из рыбосвета, Заступник Авангарда, Равенство, Танцпол, Тотем-музыкальный автомат, Боевой берейтор, Бронзовый исследователь, Освящение, Призыв в бой, Присяжные, Здоровяк-официант, Клёвый вурдалак и другие.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 69

[к оглавлению](#)

Изначально Чистый Паладин — достаточно дорогая колода, в которой используют много легендарок. Благо многие из них можно заменить, существенно не просадив Паладина по силе.

Котори Клинок Света — если отказываетесь от этой легендарки, не берите и дополнительные баффы, описанные в разделе выше. Вместо этого делайте ставку на дополнительных юнитов.

Матриарх крови Лиадрин — хорошая легендарка, но не обязательная. Вместо нее можно взять Порядок в зале суда, Грязерожденного слугу, Длань А'дала и другие опциональные карты: не обязательно за ту же стоимость.

Очиститель — важная карта в колоде, но все же без нее Паладин может обойтись. Если Очистителя нет, можно задуматься о Порядке в зале суда. Другой вариант: взять Грязерожденного слугу или любую карту без генерации ресурсов или добора.

Левиафан — без легендарки можно легко обойтись, особенно если в деке есть Порядок в зале суда. Левиафан хорошо работает с Очистителем, но все же обязательным для крафта его не назвать. Вместо берите карты дешевле: ничего хорошего за 6+ маны у Паладина нет.

Графиня — ключевая карта для Паладина, без которой архетип потеряет всякий смысл. Крафтите обязательно, если хотите играть Чистым Паладином.

Анахронос — отличная карта для зеркальных матч-апов, но все же от нее можно отказаться. Вместо Анахроноса берите другие опциональные карты из списка выше: не обязательно дорогостоящие. Можно взять карту за 2-3 маны.

Максимально бюджетная версия

Такая колода Чистого Паладина намного дешевле оптимальной, но по силе не так уж сильно проседает. С ней можно взять Алмаз, а в конце месяца даже пробиться в Легенду. Важно не играть Порядок в зале суда слишком рано: особенно в темповых матч-апах.

В первую очередь создайте Левиафана и Анахроноса. После задумайтесь о крафте Очистителя.

[к оглавлению](#)

Муллиган Чистого Паладина достаточно простой: он почти не отличается при встрече с разными классами, да и между картами будет не такой большой выбор. И все же основные принципы и лучшие карты муллигана усвоить стоит.

Общие правила муллигана

Ваш первый приоритет — найти карту для первого хода. Ею может быть как существо за 1 маны, так и существо за 2 маны, если вы начинаете с Монеткой. Оставляя в руке несколько первых дропов не стоит — достаточно чего-то одного из тройки Кровавый солдат, Грешный су-шеф и Праведная защитница. Лучшими первым дропами станут Грешный су-шеф (без других хороших карт со старта) или Кровавый солдат (с хорошим вторым дропом).

Далее Паладин ищет карту для второго хода. В идеале это Длань А'дала, которая продолжит ваш прошлый ход. Особенно хорош этот бафф, если вы начинаете без Монетки. Если же

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 69

Монетка есть, против темповых противников часто лучше поискать другой второй ход. На второй ход можно сыграть одну из легендарок за 2 маны, Диско-молот за 3 маны с Монеткой.

Всегда оставляйте На танцпол, Диско-молот и Очистителя. Это топовые карты, которые сделают вашу игру куда проще.

Редко на муллигане можно оставить другие карты. Например, Представитель коллегии хороша при встрече с Воинами и Разбойниками.

- Муллиган против всех классов

Рыцарь смерти: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Котори Клинок Света.

Охотник на демонов: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Воин: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Матриарх крови Лиадрин, Представитель коллегии.

Паладин: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Матриарх крови Лиадрин, Котори Клинок Света.

Охотник: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала.

Друид: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Матриарх крови Лиадрин, Горн Владыки Ветра.

Разбойник: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Представитель коллегии, Грязерожденный слуга.

Шаман: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Матриарх крови Лиадрин, Котори Клинок Света, Представитель коллегии.

Маг: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Графиня.

Жрец: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала, Матриарх крови Лиадрин.

Чернокнижник: любой первый дроп, Диско-молот, На танцпол, Очиститель. С хорошей рукой — Длань А'дала.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Чистый Паладин — уже старый архетип, который есть в Стандартном режиме несколько лет. Названа так эта дека потому, что в ней совсем нет нейтральных карт — только классовые карты Паладина. Единственная цель такого декбилдинга — активировать особые эффекты

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 69

специальных карт — Графини, Очистителя и Представителя коллегии. Помимо них Паладин может максимально быстро удешевить Светового ската: каждая разыгранная карта удешевить эту провокацию. Особенно быстро получается сыграть Светового ската, если заходит Грешный су-шеф и дает Паладинов-рекрутов — они тоже считаются классовыми картами.

Чистый Паладин — темповая колода, которая рассчитывает на захват стола и давление в первую очередь существами. Пика своей силы Чистый Пал достигает в мидгейме с розыгрышем Графини. Хотя Пал способен победить и без Графини и уже в начале партии задать высокий темп.

Чистый Паладин хорош во всем, что касается наступления. У него есть липкие юниты, которых сложно зачистить из-за божественных щитов. Паладин бафает им огромные характеристики с помощью Дisko-молота и других способов. Помимо этого в деке есть маначит карты — Световые скаты, которых Пал может легко сыграть бесплатно уже в мидгейме. В дополнение к этому с выходом Аудиопокалипсиса у Чистого Паладина появилось и много взрывного урона: в первую очередь из-за Горна Повелителя Ветра. Само по себе это оружие уже наносит 12 урона в течение двух ходов, но Паладин может нанести куда больше за счет Голода и пиршества и За Кель'Талас! — их эффекты становятся в два раза сильнее из-за неистовства ветра.

При всех этих сильных сторонах у Чистого Паладина есть и оборонительные опции. Его не задавить тяжелыми юнитами и даже не закрыться большими провокациями, потому что в деке есть Горн Повелителя Ветра и Представительница коллегии. Паладина не задавить взрывным уроном из-за Голода и пиршества — спелл может восстановить значительный запас здоровья. У Паладина сложно отнять стол и из-за натисков и провокаций, а нынешние сборки становятся еще сильнее в контроле стола из-за Анахроноса.

В результате Чистый Паладин сейчас — что-то вроде швейцарского ножа. Колода, которая умеет всё сразу — и лучше, чем какой-либо другой представитель ладдера.

В деке нет бесполезных карт: даже первые дропы можно выгодно использовать в мид и лейтгейме, потому что это хорошие цели для баффа, а также способ реализации На танцпол. Все хорошо с добором из-за Очистителя: с заходом этого пятого дропа Паладин обеспечит себе уверенную игру в мид и лейтгейме — и без особых проблем переиграет по выгоде даже медленных ДК Крови или Контроль Жреца.

Вишенкой на торте станет Графиня — ключевая карта в колоду, которую Паладин играет практически в каждом матч-апе. Случайные бесплатные легендарки обеспечивают Паладина не только огромным темпом, но и вариативностью. Плюс ко всему раскапывать случайные легендарки других классов — весело. Так можно поиграть редкими и эффектными картами, которые не попадают в топовые деки Стандарта. Поэтому Чистым Паладином просто приятно играть.

Еще одна причина успеха Чистого Паладина — колода простая для использования. У вас часто будет один очевидно правильный ход. Тут нет каких-то замысловатых комбинаций, все карты работают всегда — и почти всегда полезны. Даже с плохим исполнением Чистый Паладин будет показывать неплохой винрейт. Хотя свои особенности геймплея все-таки есть: и опытные игроки извлекут из колоды больше, чем те, кто просто кидает зеленые карты на поле.

[к оглавлению](#)

Ключевые комбинации и карты

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 69

Колода Чистого Паладина построена вокруг нескольких особенностей декбилдинга помимо основных чистых синергий.

## На танцпол

Заклинание, которое достает из колоды первые дропы. В любой деке их будет 6 штук: по паре Праведных защитниц, Грешных су-шефов и Кровавых солдат. Несмотря на то, что Паладин оставляет первый дроп на муллигане, в колоде наверняка останутся еще даже в мид и лейтгейме, так что На танцпол всегда будет полезен. Пусть карты первых дропов не так хороши, вы получите провокации, то есть закроете от атак вашего героя или других юнитов — это почти всегда важно и полезно.

Неочевидная сила На танцпол — заклинание достает из колоды плохие топдеки, так что в будущем в руку с большей вероятностью зайдут Очиститель, Графиня, Горн Владыки Ветра и другие топовые карты.

Стоит ли играть Танцпол с эффектом финала или нет — зависит от ситуации. Это редко бывает вредно, но порой и необходимости в этом нет.

## Очиститель

Часто розыгрыш этой легендарки полностью заполнит вашу руку. В колоде наверняка есть нежить, механизм, дракон и элементаль, а другие сборки могут открыть доступ и к другим расам. Очиститель достанет из колоды две копии Светового ската, потому что это одновременно и элементаль, и зверь. Часто вы сможете сыграть пару Световых скатов сразу же после Очистителя, то есть реализовать очень сильный ход.

Как и На танцпол, Очиститель достанет из колоды плохие топдеки, так что в будущем вы с высокой вероятностью найдете Графиню.

## Котори Клинок Света

Легендарка станет лучшей целью для баффов, если на столе есть любой другой юнит. Все баффы в деке дают Паладину очень много выгоды: Длань А'дала добирает карты, За КельТалас дает атаку вашему герою, что здорово работает с неистовством ветра от Горна Владыки Ветра. Всё это победные комбинации, которые часто не оставят шансов оппоненту, если Паладин сможет их реализовать.

Бафф Диско-молота не работает с Котори, потому что это не точечное заклинание.

## Горн Владыки Ветра

Одна из самых сильных карт в колоде, которая делает практически всё, что вам нужно. Это и отличный способ размена с крупными юнитами противника, и источник массы взрывного урона. Паладин играет несколько баффов атаки, которые удваиваются из-за неистовства ветра Горна Владыки Ветра. В результате за ход можно нанести 20+ урона с пустого стола только за счет оружия. И восстановить столько же здоровья, если сыграете Голод и пиршество.

## Матриарх крови Лиадрин

Лиадрин станет отличной целью для любых баффов: как мелких, так и крупных. Но сама по

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 69

себе Лиадрин не так хороша: ее еще нужно реализовать, сыграв других существ. Бафф щита и натиска получают только сыгранные вами юниты, но не призванные с силы героя и других источников.

## Графиня

Это самая сильная легендарка в колоде, которую Паладин хочет как можно быстрее сыграть, а после реализовать и Легендарные приглашения. Заклинания открывают доступ ко всем легендаркам других классов, доступным в Стандартном режиме. Выбор очень большой — разбирать каждую смысла нет, тем более выбор Паладина почти всегда очевиден. Обычно Паладин раскапывает самые дорогостоящие опции, которые предлагает заклинание. Обращайте внимание на особые свойства: есть как полезные бонусы, так и вредные.

Далее отметим несколько легендарок с неочевидными механиками:

При раскопке легендарок Рыцаря смерти вы получите счетчик трупов: будут учитываться все юниты, которые погибли на вашей половине стола. Обычно там будет достаточно внушительное число. Вы можете раскопать легендарки ДК, которые требуют 3 Руны.

Верховный магистр Роммат повторит все Легендарные приглашения, хотя их эффект будет рандомным, а значит не всегда таким уж сильным.

Тесс Седогрив будет повторять все карты не Паладина, сыгранные в бою: в том числе легендарки с Легендарных приглашений.

Фаноттем повелитель оперы — плохая раскопка, потому что легендарка не будет стоить 0 маны.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

Когда сыграть Монетку — вопрос сложный. В темповых матч-апах Паладин часто отдает ее рано, чтобы перехватить инициативу. Но Монетку можно оставить и для раннего розыгрыша мидгейм карт — Графини, Хронорму, Очистителя и т.д.

Диско-молотом почти всегда можно тут же атаковать, как только вы сыграете его. А вот когда использовать вторую атаку: зависит от ряда обстоятельств. В теории Паладин может долго раскачивать это оружие, выжидая подходящего момента. Старайтесь баффать Диско-молотом юнита, который тут же может атаковать — желательно по герою противника.

Вы можете атаковать Диско-молотом, а после сыграть Горн Владыки Ветра и атаковать еще раз. В обратном порядке комбинация не сработает.

Голод и пиршество почти всегда нужно играть с активной жаждой маны: и в идеале с Горном Владыки Ветра, чтобы восстановить много здоровья. Такими комбинациями часто можно залеталить оппонента.

Представитель коллегии — универсальный ответ на любого вражеского юнита. В разных матч-апах цели для Представителя коллегии будут разными. В темповых матч-апах (в том числе в зеркальных) можно выбирать целью даже ранние дропы, снимая несколько единиц здоровья и атаки — особенно если ходов лучше в руке не будет. Но Представитель коллегии

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 69

сильна и в лейтгейме, так что по возможности постарайтесь сохранить ее в руке.

Перед розыгрышем Очистителя проверьте, какие типы существ остались в колоде. В начале партии Очиститель почти всегда достанет много карт из колоды, но к лейтгейму никаких типов существ в деке может не оказаться, или там будет только что-то слабое.

Анахронос — топовая карта почти во всех матч-апах. Легендарка не активирует предсмертные хрипы юнитов, не дает Рыцарю смерти и Андед Жрецу трупов для дальнейших махинаций. Не так страшно, что юниты вернутся через 2 хода — часто к этому моменту Паладин уже будет готовить свой летальный урон.

[к оглавлению](#)

## Биг Бист Охотник

Пусть у Охотника очень много лейтгейм потенциала, победить Паладина получается не всегда. Пал играет агрессивнее в начале, так что вы часто будете уверенно выходить в мидгейм и заставлять Рексара отбиваться от ваших юнитов. Защитные инструменты у Ханта есть, но играть их не всегда удобно. Охотник может перевернуть игровую ситуацию и поставить высокие характеристики на свою половину: берегите Горн Владыки Ветра для ответа на крупных юнитов оппонента.

У Биг Бист Ханта нет массовых зачисток, так что можете уверенно бросать на стол любое количество характеристик.

Важно обыграть Тощую Гончую: сделать это можно позиционированием. Ставьте с краев провокации, а рядом с ними юнитов с божественными щитами. Божественные щиты в целом станут отличным способом не дать Охотнику восстановить здоровье: на них похищение жизни не работает.

Помимо этого вы можете обыгрывать Тощую Гончую, не разыгрывая юнитов вовсе: добить Охотника можно только взрывным уроном.

Если ситуация плохая, вашим спасением может стать Анахронос. Это топовый юнит в матч-апе, после розыгрыша которого Паладин может задавить противника.

## Рыцарь смерти Крови

Легкий противник — вы можете играть размеренно и никуда не спешить. Вряд ли получится закончить партию до 8 и тем более 5 ходов, так что какие-то из массовых зачисток Рыцаря смерти вы все-таки увидите. Важно не подставить под них слишком многое, а если возможно, то обыграть их и юнитами с высоким запасом здоровья (не актуально для Душекрада).

Извлекайте максимум выгоды с Графини и других карт с каким-то выбором. Пока в руке остаются ресурсы для давления, вы будете чувствовать себя комфортно.

Часто Рыцари смерти Крови играют Грязную крысу. Обыгрывайте ее, если в руке есть Графиня. Старайтесь оставить хотя бы одного юнита в руке без боевого клича, в идеале Паладина-рекрута с Грешного су-шефа.

## Контроль Жрец

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 69

Матч-ап в целом такой же, как и с Рыцарем смерти Крови. Вы можете играть размеренно и истощать руку противника. Массовых зачисток у Жреца много, но далеко не все из них зайдут в его руку. Выманивайте зачистки волнами угроз — и только когда убедитесь, что ответов у Жреца нет, переходите в финальную атаку.

У Жреца не так много исцеления, так что противника можно добить оружием под баффами, даже если он зачистит последних ваших существ.

У Андуина тоже могут быть Грязные крысы. А еще Жрец всегда играет Осколок наару, так что баффы юнитов не так сильны в этом матч-апе.

## Чистый Паладин

В зеркальном матч-апе двух Чистый Паладинов многое зависит от сборки противника. Версии с Анахроносом будут сильнее: обычно в них появляется и больше баффов, но используется меньше существ.

Как и всегда, уверенный старт — то, что важно для колоды. С хорошим первым дропом и его баффами можно уверенно выйти в мидгейм и задавить противника взрывным уроном с оружия или даже просто юнитами. Но если партия затягивается до 7 хода, всё может перевернуть вражеский Анахронос. Если же отстаёте вы, но в руке есть Анахронос или Очиститель, который его достанет, старайтесь всеми силами затягивать партию: помогут провокации, юниты с натиском и т.д. Делайте так, чтобы к моменту розыгрыша Анахроноса (можно приберечь для него Монетку), у вас осталось какое-то здоровье: добить вас могут и без стола с помощью оружия.

В зеркальных поединках часто всё сводится к тому, кто останется при большем количестве ресурсов. Важно извлекать из каждой карты выгоду, искать больше добора и т.д. Сверхагрессия редко станет победной стратегией, хотя все-таки возможно и это.

Пока в руке есть Анахронос, вы можете играть очень жадно и выманивать из руки оппонента много ресурсов. Такой подход работает, пока у вас остается высокий запас здоровья.

Горн Владыки Ветра — сильнейшая карта в зеркальном матч-апе. В первую очередь это способ размена с крупными юнитами вроде Графини и случайных легендарок. Но как и всегда Горном можно добить противника, особенно если вы играете несколько баффов атаки.

## Воин на исступлении

Воин быстро развивает свое преимущество, если захватит его со старта. Паладину важно не допустить этого. Топовой картой в начале станет Представитель коллегии, которой можно ответить на Экстрактора анимы или любого юнита под баффами. Старайтесь не отстать от Воина в начале игры по темпу: важно дожить до Горна Владыки Ветра или Анахроноса. Под них можно оставить в руке Монетку.

Мелкие провокации станут хорошей защитой ваших ценных юнитов, если вы сможете перехватить инициативу. Но Воин тоже хорош в темповых переворотах, особенно когда доберется до своих 6+ маны.

Как можно быстрее реализуйте свои божественные щиты, размениваясь с юнитами противника. Воин часто легко может сбить щиты в свой ход, например с помощью Кровавых катакомб, Импровизации или Защитника Ярости Солнца.

## Рыцарь смерти Льда

Это равный поединок, в котором важно помнить о ключевой карте противника — Ярости ледяного змея. Как-то разморозить своих юнитов вы не сможете, но если призванный 5/5 дракон — единственная угроза ДК, от нее можно закрыться провокациями, разменяться оружием, ослабить Представителем коллегии или даже натисками, хотя их у Паладина немного. С любым столом Рыцаря смерти можно разобраться, используя Анахроноса, хотя он сам уязвим для заморозки в будущем.

Ключевой картой станет Голод и пиршество. Заклинание точно нужно играть с эффектом жажды маны, а желательно с оружием и другими бафами атаки. Восстановив достаточно здоровья, вы легко закроете этот поединок.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## Анхоли ДК — топ агро дека меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2404

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/anholi-rycar-smerti-festival-legend>

Дата: 29.06.2023

Тип: Гайды

Категория: Фестиваль легенд

### Описание

Анхоли ДК — топ агро дека меты. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Анхоли ДК — недооцененная агрессивная колода Фестиваля легенд, которая способна привести вас в Легенду. Разбираемся в большом гайде, как работает Рыцарь смерти Нечестивости.

### Текст

Герой гайда — Рыцарь смерти Нечестивости или Анхоли ДК в мете Фестиваля легенд. Несмотря на многочисленные нерфы, Рыцарь смерти все еще держится в топе ладдера. Пусть сейчас ДК Нечестивости не занимает топ строчек по популярности, это сильная и результативная колода.

Среди трех дек Рыцаря смерти именно у Анхоли ДК лучший процент побед — и с ним можно легко взять Легенду в конце июня или в июле. Колода достаточно простая в исполнении, стоит небольшое количество пыли, у ДК быстрые партии и динамичный геймплей. Анхоли ДК в плюс играет с Биг Бист Хантом — самой популярной колодой меты. Порадуют матч-апы с Чистым Паладином, Друидом, Релик ДХ, Магами и Шаманами. Пара сложных поединков — очень медленные Контроль Жрец и ДК Крови, но и в этих матч-апах есть шансы на победу.

Большой гайд расскажет, как правильно играть Анхоли Рыцарем смерти в актуальной мете Фестиваля легенд до патча 26.6. Мы рассмотрим оптимальные колоды и их вариации, научимся адаптировать деку с учетом локальной меты и вашей коллекции. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры, а также о популярных матч-апах в ладдере.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 69

Обновили гайд 29 июня с учетом патча 26.6. Далее список изменений:

- Добавлены новые колоды и описания к ним, убраны неактуальные старые
- Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Муллиган" и "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

. Разделы гайда:

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

Все Анхоли ДК используют 3 Руны Нечестивости, чтобы взять в деку Могильную силу и Лорда Ребрада — пару самых сильных карт в колоде. Архетип в целом рассчитывает на заспам стола и агрессивный стиль игры.

У архетипа есть несколько экспериментальных сборок с большим количеством мурлоков или с дополнительными синергиями предсмертных хрипов. Но это не оптимальные колоды, так что рассматривать их мы не будем.

### Анхоли ДК с Визгуном

Несмотря на нерфы, в сборке есть Визгун — легендарка хороша во многих темповых матч-апах, так что лучше ее взять. Хотя, если в коллекции нет Визгуна, можно обойтись и без него.

В остальном сборка уже доказала свою эффективность и станет лучшим или одним из лучших выборов для любых рангов.

### Анхоли ДК с Ударом чумы

В этой сборке появляется пара Ударов чумы — спелл берут вместо Визгуна и второй копии Врайкула-некролита. В остальном колода идентична первой.

### Мурлок Анхоли ДК

Это интересная версия с Тощей гончей. Существо не такое сильное в тяжелых матч-апах, но многое сделает против темповых оппонентов вроде Охотников, других Анхоли ДК, Чистых Паладинов и т.д.

Сборкой с Тощами гончими играют пока что редко, но она показывает самый высокий процент побед — пусть и на короткой дистанции. Потенциально такая колода может стать лучшей

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 69

внутри архетипа.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все колоды. У Анхоли ДК в основе 25 карт — это незаменимые и сильные опции, которые не исключает ни одна оптимальная дека с 3 Рунами Нечестивости.

Код основы колоды:

Дополнить основу нужно 5 дополнительными картами. Подробнее об опциональных картах Анхоли ДК далее.

Набор мурлоков (Мурмия, Слияние из глубин, Мурлокула, Горлок-разоритель) — мурлоки заменяют самые слабые карты в сборке. Эта синергия хороша в случае, если вам сначала зайдет Горлок-разоритель и доберет из колоды нескольких мурлоков. Сама по себе полезна разве что Мурлокула, которую легко удешевить до 0 маны — ее обычно берут отдельно без других мурлоков. Как первый дроп полезна и Мурмия, потому что это одновременно и мурлок, и нежить.

Гнилое яйцо и Квартал Мерзости — чаще всего эти карты берут вместе. Без Квартала Мерзости Гнилое яйцо не так легко активировать, хотя у ДК всё еще есть баффы атаки, да и Гнилое яйцо помогает обыграть массовые зачистки противника.

Убийственный гроул и Нерубское яйцо — дополнительные синергии предсмертных хрипов, которыми можно дополнить набор Гнилое яйцо + Квартал Мерзости. Колода вряд ли станет сильнее, но точно интереснее.

Вопли йодля — можно взять в дополнение к описанным выше предсмертным хрипам и их активаторам. Но едва ли это оптимальное дополнение колоды, потому что Вопли йодля не самостоятельны.

Врайкул-некролит — не самая сильная карта в деке, но всё же достойная. Особенно хорош Врайкул-некролит в темповых матч-апах, если вы уже зацепились за стол. Но если вы позади, этот второй дроп можно играть с силой героя.

Буйная фанатка — несмотря на нерфы, этот юнит всё еще неплох, хотя в топовых сборках не встречается — есть карты сильнее.

Замерзший барон — существо, которым можно заменить практически все опциональные карты в деке. Но ничего выдающегося Замерзший барон не делает.

Визгун — хорош в темповых матч-апах, а в особенности против других ДК Нечестивости, которых становится всё больше и больше. Но в медленных поединках Визгун слаб.

Изголодавшийся шут — часто берут одну копию вместо Магаты, чтобы сделать лучше медленные поединки. В темповых матч-апах Изголодавшийся шут часто не успевает реализовать себя.

Тощая гончая — интересная опциональная карта, которая улучшит темповые матч-апы и удивит противника. Показывает хороший процент побед, но пока что в маленькой выборке игр.

Плеть — дополнительная тяжелая опция, которая улучшит медленные поединки. Берите только

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 69

в случае, если очень часто встречаете Контроль Жреца и ДК Крови, хотя в такой ситуации лучше не играть Анхоли ДК вовсе.

[к оглавлению](#)

Анхоли ДК — достаточно бюджетная дека, хотя с несколькими дорогостоящими картами. Часть из них можно заменить без особых проблем. Далее о том, как это сделать.

Асталор Кровавая Клятва — сильная легендарка, которую стоит скрафтить в любом случае, потому что играет ее не только Анхоли ДК. Но если пока что Асталора нет, ничего страшного. Берите вместо вторую копию Изголодавшегося шута или другую карту для медленных поединков.

Визгун — хорошая карта, но не обязательная. Если нет, задумайтесь о других сборках, показанных в первом разделе гайда.

Заводчик крылобегов — сильный эпик, без которого Анхоли ДК станет слабее, хотя всё еще не потеряет своей сути. Вместо берите Квартал Мерзости или другую опциональную карту из списка выше.

Звукорежиссер Поззик — есть в коллекции любого игрока бесплатно, нужно только зайти в ленту наград.

Школьный учитель — сильный и универсальный эпик, рекомендуем скрафтить в любом случае. Если нет, берите Квартал Мерзости + Гнилое яйцо.

Могильная сила — обязательная карта для ДК Нечестивости, создавайте в двух экземплярах.

Магата музыкальное проклятье — если нет в коллекции, легко заменить Изголодавшимся шутом.

Осужденная Сильвана — не страшно, если легендарки нет в коллекции. Берите вместо второго Изголодавшегося шута или другую медленную опциональную карту.

Лорд Ребрад — обязательная карта для Анхоли ДК, без которой архетип потеряет слишком многое.

[к оглавлению](#)

## Максимально бюджетный Анхоли ДК

В бюджетной сборке есть только одна платная легендарка — Лорд Ребрад, без которого архетип станет слишком слабым.

Вы можете сделать деку еще дешевле, избавившись от Школьных учителей и Заводчика крылобегов. Берите вместо второго Изголодавшегося шута, Буйную фанатку и Слияние из глубин.

Таким Анхоли ДК всё еще можно успешно играть и даже брать Легенду.

[к оглавлению](#)

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 69

Муллиган Анхоли ДК не самый сложный, но не всегда интуитивно понятный. В приоритете, как и всегда, найти хороший старт, но при этом на муллигане часто можно оставлять технические карты для конкретных матч-апов — как за 3, так и за 8 маны.

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, Экскурсовод, Рукотворец или Удар чумы через Монетку в агро матч-апах. Но не все первые дропы нужно оставлять в любых ситуациях. Например, Экскурсовод плох против Рыцарей смерти, а Рукотворец — против агро колод, особенно если вы начинаете с Монеткой. Универсальнее всех Собиратель трупов, хотя и его можно скинуть в самых медленных поединках.

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, но в идеале комбинировать его с Собирателем трупов.

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.

Есть ситуации, в которых Анхоли ДК оставляет тяжелые карты — Магату музыкальное проклятье, Осужденную Сильвану и Лорда Ребрада. Чаще всего это делают только в случае, если в руке уже есть хорошие ходы на 1-2 маны, хотя есть ситуации, когда легендарки кипаут просто так. Подробнее о таких ситуациях далее.

Рыцарь смерти: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов. С хорошей рукой — Асталор Кровавая Клятва, Осужденная Сильвана, Лорд Ребрад, Школьный учитель, Магата музыкальное проклятье.

Охотник на демонов: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Врайкул-некролит, Экскурсовод. С хорошей рукой — Нерубский визирь.

Воин: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Экскурсовод, Врайкул-некролит, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Заводчик крылобегов, Визгун.

Паладин: Боевой некромант, Собиратель трупов, Экскурсовод, Визгун, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Лорд Ребрад, Осужденная Сильвана.

Охотник: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Экскурсовод, Удар чумы. С хорошей рукой — Нерубский визирь, Визгун, Лорд Ребрад,

Друид: Боевой некромант, Собиратель трупов, Экскурсовод. С хорошей рукой — Скелет-помощник, Заводчик крылобегов, Рукотворец.

Разбойник: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Заводчик крылобегов, Визгун. С хорошей рукой — Лорд Ребрад, Осужденная Сильвана, Магата музыкальное проклятье.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 69

Шаман: Боевой некромант, Собиратель трупов, Скелет-помощник, Визгун, Нерубский визирь, Экскурсовод, Удар чумы. С хорошей рукой — Лорд Ребрад.

Маг: Боевой некромант, Собиратель трупов, Заводчик крылобегов, Визгун, Удар чумы. С хорошей рукой — Асталор Кровавая Клятва, Школьный учитель, Магата музыкальное проклятье.

Жрец: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Экскурсовод, Врайкул-некролит, Удар чумы. С хорошей рукой — Скелет-помощник, Осужденная Сильвана, Магата музыкальное проклятье.

Чернокнижник: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Визгун. С хорошей рукой — Нерубский визирь, Скелет-помощник, Осужденная Сильвана, Магата музыкальное проклятье.

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 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, хотя и там может дать бой оппоненту за счет Лорда Ребрада и случайных генераций карт.

У Рыцаря смерти практически нет взрывного урона. Если он лишится стола, то не сможет нанести оппоненту серьезный ущерб, как это делают Андед Жрец или Изгой Охотник на демонов. Какой-то урон без стола можно нанести силой героя (даже в комбинации с Могильной руной или Скелетом-помощником) и сгенерированными картами, но обычно так можно добить уже очень поврежденного противника. Основную массу урона вы должны нанести со стола.

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. 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.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 69

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 — обычно самый сильный, пусть и не липкий.

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 многие сильные заклинания, которые требуют 1-2 Руны Крови или Льда. Вы можете сгенерировать эти спеллы с помощью Нерубского визиря и Школьного учителя. А Слияние из глубин откроет доступ ко всем юнитам нежити, а реже к зверям или нагам.

Подробнее о случайной генерации карт мы поговорим в 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 что-то на стол. Не стесняйтесь размениваться юнитами без полезных свойств: Собирателем трупов, силой героя, Слиянием из глубин и, конечно же, Ударом чумы. Беречь нужно только Рукотворца, Боевого некроманта и Заводчика крылобегов. Защищать их можно не 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. Можно играть первые 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.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 69

- Вы можете уже в начале партии играть Заводчика крылобегов в темп или с каким-то одним юнитом. Делайте так, если оппонент не может убить 2/5 юнита со стола (своими существами и уже активным оружием). Только в медленных матч-апах Заводчика крылобегов можно придержать для мидгейма, чтобы не подставить под массовую зачистку слишком много юнитов.
- К 4 ходу можно уверенно играть Звукорежиссера Поззика в любом матч-апе. Оппонент редко будет ставить 3/3 юнитов, а если и будет, то часто так сильно проиграет вам по темпу, что уже не вернется в партию.
- 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. Если оппонент сыграл одного огромного юнита, ситуацию спасет Осужденная Сильвана — часто с ней тоже получаются ключевые ходы, которые приносят победу. Но если легендарок нет, часто 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](#)

## Агро и контроль матч-апы

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.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 69

Особенно важные существа, которые должны продержаться на вашей половине как можно дольше, — 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. Вы редко сможете отыгрывать от них большими характеристиками и тем более божественными щитами. Но у Рыцаря смерти есть липкие существа (Врайкул-некролит, Заводчик крылобегов, Звукорежиссер Поззик), 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 игру. Вы должны действовать 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 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

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 69

такие же отличные цели для Могильной силы, как и любые другие юниты.

Асталор Кровавая Клятва — еще одна важная карта в медленных матч-апах. Финальная форма Асталора наносит много урона с пустого стола, которого часто хватает для победы. В идеале играть все формы с активной жадной маны, хотя в этом нет острой необходимости. Только финальная версия Асталора под жадной маны намного сильнее обычной, но и обычной порой хватает для летала.

Медленные противники часто полагаются на тяжелые угрозы. У ДК Крови есть Гномоед, у Чернокнижника — Мясное чудище, у Друидов — Подземный король, у Контроль Жерца — Темноводный левиафан, а еще есть Биг ДХ и Биг Друид, которые построены вокруг больших юнитов. Всё это отличные цели для Осужденной Сильваны, которая может дать достаточное количество темпа для победы.

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.

Порядок розыгрыша Экскурсовода и Боевого некроманта важен в начале партии, если у вас еще нет трупов. ДК хочет сделать так, чтобы сначала умер Вурдалак с силы героя, дал труп и уже потом Боевой некромант активировал свой эффект. Всё это актуально только в случае, если у вас нет трупов и цели для размена Вурдалака с силы героя.

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.

С помощью Нерубского визиря и Школьного учителя у Анхоли ДК есть доступ к большому числу заклинаний Рыцаря смерти — в том числе с 1-2 Рунами Крови и Льда. Тут можно раскопать много сильных карт. Далее вы найдете все генерируемые спеллы Рыцаря смерти.

Среди доступных заклинаний есть как зачистки, так и способы генерации стола и баффы характеристик. В медленных матч-апах выгодно взять Плеть, а в быстрых чаще всего нужны карты быстрее.

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. Хотя Сильвану порой приходится играть на уничтожение существа, если другого хода нет.

Сила героя — отличная цель для баффов Скелета-помощника, Рукотворца и Могильной силы. Так ДК получает дополнительный взрывной урон для финального хода. Вы можете сохранять бафф Экскурсовода для того, чтобы использовать силу героя в нужный момент, например под

пару Могильных рун к 8 ходу.

## к оглавлению

### Биг Бист Охотник

Ваша надежда — задавить Охотника рано. Со старта партии вы сильнее, и с полученным рано преимуществом можно уверенно выйти в лейтгейм, законтив тяжелых юнитов Охотника с помощью Осужденной Сильваны и Лорда Ребрада. Можно закончить партию раньше за счет Могильной силы.

Пытайтесь давить характеристиками на столе и липкостью, потому что Охотник может сыграть Тощую гончую на восстановление здоровья. Обыгрывайте ее грамотным позиционированием: ставьте провокации с краев, а рядом с ними слабых юнитов и предсмертные хрипы.

Матч-ап можно затянуть и переиграть Охотника по ресурсам: особенно если вам зайдет много добора и генерации ресурсов.

- 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. Пытаться продавить ДК Крови взрывным уроном или периодическим уроном в течение нескольких ходов — плохая идея, у оппонента очень много исцеления.
- Чтобы победить ДК Крови, вы должны истощить его руку. Распределяйте мелкие угрозы по ходу партии, генерируйте больше карт, ищите добор и источники выгоды. Спамяте стол мелкими и средними существами 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 или даже двух копий заклинания.
- Перед 8 ходом оппонента или после первого Взрыва трупа вы можете сыграть комбинацию с Заводчиком крылобегов. Точно не нужно использовать ее перед 5 ходом противника.
- Осужденной Сильваной можно украсть Гномоеда или другого большого юнита за 5+ маны.
- Контроль Жрец

Как и ДК Крови, это сложный поединок для Анхоли Рыцаря смерти. У оппонента очень много массовых зачисток всех мастей, от которых вы часто сможете играть только сдержанным розыгрышем юнитов. Ищите как можно больше жадных карт (в идеале найти Плеть) и извлекайте из всех своих ресурсов максимум выгоды. С 4+ хода спамяте стол юнитами в надежде, что Прист не даст массовую зачистку и вы завершите партию Могильной силой. Играйте так даже в случае, если Могильной силы еще нет в руке.

В этом матч-апе сильны липкие существа (Заводчика крылобегов, Звукорежиссер Поззик), хотя и на такие столы Жрец может найти хороший стол. Но отыгрывать от такого ДК Нечестивости не может.

- Чистый Паладин
- Опасны ходы Чистого Паладина в мидгейме со Световыми скатами. К этому моменту Анхоли ДК должен уже заспамить стол и грозить летальным уроном, пробивая провокации оппонента.

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 точечные баффы, которые помогают Палу делать выгодные размены даже с крупными юнитами. Если провокаций у вас нет, часто выгоднее совершить

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 69

размены с юнитами Пала и оставить его без стола.

## Биг Друид

Наступайте и генерируйте как можно больше характеристик в начале партии. Размениваться обычно ни с чем не нужно, пусть это делает сам Друид. Если Друид найдет идеальный старт (Лесной лабиринт + Смертоцветный древень), то переиграть его будет очень сложно. Но если этого не случится, то шансы в поединке есть хорошие.

- Важен ход, в который Друид разыграет Отвязного металлиста (учитывайте его разгон по мане, Озарения и Монетку). К этому моменту попытайтесь сгенерировать больше 12-14 атаки на своей половине стола, а в идеале и липких юнитов, с которыми Отвязный металлист не справится.

С помощью Осужденной Сильваны выгоднее всего красть тяжелую нежить с провокацией или Отвязного металлиста.

- Вы можете затянуть партию в лейтгейм и переиграть Друида по ресурсам, закончив партию с помощью пары Могильных рун с силой героя. Для этого нужна хорошая реализация тяжелых легендарок, большое количество добора и выгоды.

- Рыцарь смерти Нечистивости (зеркальный матч)

- В зеркальном матч-апе 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 — нужно только дотянуть до 8 маны. И если противник не ответит своим Лордом Ребрадом, победа часто будет за вами.

## Охотники на демонов

Большой Охотник на демонов — интересный поединок. Вы почти всегда будете играть первым номером со старта партии. А Иллидан будет отбиваться Высвобождением Скверны в комбинации с Чародейкой Луносвета. Эту связку он постарается использовать уже после 6 хода, чтобы восстановить здоровье. Некоторые сборки берут и Обжигающий жар, от которого уже сложнее отыграть.

Вы можете попытаться обыграть массовые зачистки оппонента с помощью липких юнитов или большого запаса здоровья, но часто лучше просто держать в руке вторую волну для наступления.

Биг ДХ делает ставку на крупных демонов. Незаменимым ответом на них станет Осужденная Сильвана, а позднее и Лорд Ребрад.

Спелл Охотник на демонов тоже играет связку Высвобождение Скверны + Чародейка Луносвета, но у него больше ранних зачисток и способов борьбы за стол. В этом поединке не так хороши тяжелые легендарки, так что просто полагайтесь на темп и давление в надежде, что Иллидан останется без защитных инструментов. Но не подставляйте слишком много юнитов под массовые ремувалы оппонента — только так ДК может проиграть в этом матч-апе.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 69

Релик Охотник на демонов —тоже есть Чародейка Луносвета + Высвобождение Скверны — и в первую очередь опасен из-за этих карт. Попробуйте переиграть оппонента или рано, или по ресурсам, если удачного старта не получилось. Из других зачисток у Релик ДХ есть Реликвия истребления, но чаще всего обыграть ее не получится — разве что предсмертными хрипами.

Изгой Охотник на демонов — классическое противостояние двух агрессивных колод. Не стесняйтесь совершать размены в начале партии и пытайтесь цепляться за стол всеми силами. Часто Иллидан перехватит инициативу с помощью Мстительных драгунов — ваша задача к этому моменту уже закрыться провокациями и готовить летальный урон. Если не получится, вернуться в игру можно с помощью Визгуна и Лорда Ребрада, которые очень сильны в этом матч-апе.

## Андед Жрец

Обычно Анхоли ДК быстрее и темповее Жреца, так что матч-ап для вас выгодный. Разменивайтесь с юнитами противника, параллельно с этим пытайтесь генерировать какое-то преимущество. Такая стратегия актуальна до 5 хода Жреца, в который тот может дать Слово тьмы: несмертие. В тяжелых ситуациях от спелла не стоит отыгрывать вовсе, но если всё хорошо, попытайтесь не генерировать слишком много мелких юнитов и затягивайте партию до 6-8 ходов. Часто ДК заканчивает этот матч-ап с помощью Осужденной Сильваны или Лорда Ребрада, если не получается задавить рано. Вы можете и просто истощить руку противника, постоянно совершая выгодные размены, хотя тут многое зависит от того, что именно зайдет Андед Присту в руку.

- Рыцарь смерти Льда

- Это равный поединок, в котором победа во многом зависит от уверенного старта. Анхоли ДК почти всегда будет лучше начинать партию: важно захватить стол, размениваться и не получать слишком много урона от юнитов противника. Нужно помешать оппоненту разыграть Костесгибателя на 10 урона по вашему герою. Для этого просто заполняйте стол своими юнитами.

- К 7 ходу ожидайте Ярость ледяного змея (учитывайте Монетку, Фрост ДК может дать этот спелл и на 6 ход). Важно не заполнить все 7 слотов на столе к этому моменту, чтобы у вас был какой-то шанс ответить на 5/5 дракона. Это можно сделать Осужденной Сильваной, Ударом чумы, заклинанием со Школьного учителя, силой героя и т.д. Часто понадобятся две карты — и обычно два слота на столе.

- Если ответа на 5/5 дракона нет, то вы получите еще 5 урона по вашему герою, а на 8 ход, вероятно, и вторую Ярость ледяного змея. Так можно и потерпеть поражение в поединке даже в случае, если вы совсем не получали урон по герою до этого момента.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## Биг Дриуд — топовая колода новой меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2425

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/big-druid-festival-legend>

Дата: 28.06.2023

Тип: Гайды

Категория: Фестиваль легенд

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 69

## Описание

Биг Друид — топовая колода новой меты. Большой гайд по архетипу

## Кратко

Подробно изучаем Биг Друида в мете Фестиваля легенд после патча 26.6 — колода стала одним из лидеров меты с отличными винрейтом и матч-апами.

## Текст

Герой гайда — Биг Друид в мете Фестиваля легенд после выхода балансного патча 26.4.3. Если сразу за выходом мини-сета Аудиопокалипсис Друид страдал (как и почти все другие классы) из-за доминанции Чистого Паладина, сейчас эта проблема решена. И Друид активно использует новые карты мини-сета, которые открывают для него новые возможности.

Биг Друид — одна из самых сильных колод текущей меты. Архетип находится в числе самых популярных на всех рангах, а в Легенде и вовсе занимает первую строчку по численности. При этом радуется и процент побед Биг Друида: не самый высокий в ладдере, но один из самых высоких. Этого Друид добивается за счет выгодных матч-апов со многими представителями ладдера, в том числе с ДК Крови, Биг Бист Охотником, Магами, Воинами на исступлении и Релик ДХ.

Помимо того, то Биг Друид смотрится здорово по статистике, это к тому же и веселая для игры колода с уникальным геймплеем. Огромные существа, крутые и интересные легендарки, а еще возможность с хорошим заходом сгенерировать абсурдные характеристики уже к 4-5 ходам. Всем этим славится Биг Друид, и поэтому его и выбирают многие.

Большой гайд по Биг Друиду подробно разберет основы и тонкости геймплея этим архетипом. Вы найдете оптимальные сборки и способы адаптации колоды под вашу коллекцию и локальную мету. Как и всегда, мы обсудим муллиган, стратегию игры и популярные матч-апы Фестиваля легенд.

Обновили гайд 28 июня с учетом актуальной меты. Список изменений:

- Дополнили недостающие разделы (стратегия игры и матч-апы)
- Добавили описания колод и опциональных карт
- Изменили нужные на муллигане карты против некоторых классов
- Добавлена подсветка некоторых карт.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основные принципы геймплея
- Как побеждает Биг Друид
- Реализация ключевых карт
- Матч-апы

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 69

Сборки Биг Друида часто похожи друг на друга — декбилдеры нашли близкую к оптимальной версию с хорошим балансом тяжелых карт, карт на разгон, оборону и нападение.

В хороших версиях слегка варьируется состав банды Музыкального менеджера Е.Т.С., а также набор оборонительных опций. Впрочем, есть и экспериментальные сборки.

## Биг Друид с Тони

Лучшая версия Биг Друида по проценту побед, в которой есть все необходимое для победы в разных матч-апах. Внутри Е.Т.С. находятся только тяжелые карты, нужные в первую очередь для контроль поединков. В темповых матч-апах Е.Т.С. не особо полезно.

Оптимальный способ адаптации этой колоды под мету — замена Хитинового панциря и Рокового совуха. Вы можете, как представлено на картинке, играть с 1 копией обеих карт, а можете брать пару Хитиновых панцирей (если много агро) или пару Роковых совухов (если много медленных дек).

## Оборонительный Биг Друид

Эта сборка во многом похожа на прошлую, но здесь два Хитиновых панциря вместо пары Фанатов — решение спорное, хотя не всегда критически важное. Кроме этого внутри Е.Т.С. находится не Тони король пиратов, а оборонительный Коронер. Этот второй дроп поможет в темповых поединках и сделает Е.Т.С. полезным во всех матч-апах.

## Малигос Биг Друид

Необычная сборка Биг Друида без Музыкального менеджера Е.Т.С., Колака и Рокового совуха. Вместо них в сборке появляются альтернативные оборонительные и жадные опции. В защите поможет Глубокая рана, а в лейтгейме много выгоды можно извлечь из Фотографа Физзла. Малигос Хранитель Магии порой хорош сам по себе, но в первую очередь это топ-синергия с Таддиусом Чудищем.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой колоде. В основе Биг Друида 27 карт: архетип уже в целом определился с ключевыми картами, меняются в нем разве что некоторые защитные опции, а также состав Музыкального менеджера Е.Т.С.

Код основы колоды:

Из основы колоды могут исключить Буйный рост, одну копию Фаната, а также Хитиновый панцирь. Можно увидеть сборки и без некоторых легендарок, но их убирают в первую очередь из-за бюджетных соображений. Если леги есть в коллекции, не отказывайтесь от них.

Основу нужно дополнить 3 картами — возможные опции обсуждаем далее.

Глубокая рана — оборонительная карта, которая поможет в агрессивных матч-апах, если зайдет рано. В других ситуациях Глубокая рана не так полезна, каких-то других синергий с заклинанием нет.

Фотограф Физзл — дополнительный способ утяжелить колоду. К сожалению, отправляет в колоду только заклинание-снимок, а не копию вашей руки отдельными картами. В результате

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 69

не получится замешать дополнительную нежить для синергий с Мясным чудовищем. Обычно Фотографа Физзла берут в сборки без Музыкального менеджера Е.Т.С.

Роковой совух — неплохая карта для разгона по мане и замедления темпа противника, у которой нет особых синергий или имбалансных комбинаций с другими картами. Обычно берут одну копию, но можно играть совсем без этого юнита.

Колак — дополнительная оборонительная опция, которая хорошо работает с Лесным лабиринтом. Часто это будет единственный предсмертный хрип, который Друид может активировать до конца боя (после реализации двух Мясных чудищ самих по себе или через Смертоцветного древня). К тому же Колак станет хорошим ходом на 7 маны — других таких карт у Биг Друида нет.

Малигос Хранитель Магии — хорошая синергия для Таддиуса Чудища. Малигоса выгодно играть перед Тюремщиком, чтобы лишиться минимума карт. Впрочем, чего-то имбалансного эта легендарка не делает.

Музыкальный менеджер Е.Т.С.

Взяв в колоду Музыкального менеджера Е.Т.С. вы получите еще три слота для существ. В эти слоты берут специфичных юнитов для конкретных матч-апов — в первую очередь медленных.

Коронер — самая темповая, недорогая оборонительная опция, которую берут для того, чтобы Е.Т.С. не был совсем бесполезен в темповых матч-апах. Нужно это или нет — решайте сами, в любом случае Коронер вряд ли принесет победу в партии, хотя и лишним никогда не будет. Обычно Друид старается не тратить 4 маны на розыгрыш Е.Т.С. в темповых матч-апах в принципе.

Тони король пиратов — у вас может получиться комбинация за один ход Тюремщик + Тони в случае, если на столе есть Таддиус Чудище. Но чаще всего оппонент не даст повернуть такую связку карт (к тому же для нее нужна нечетная полярность Таддиуса и Монетка в руке). Поэтому Тони обычно используют в медленных матч-апах, в которых оппонент не может зачистить ваш стол вовсе — обычно это Контроль Маги, друиде Биг Друиды и Релик Охотники на демонов.

Старейшина Надокс — редкая опция, которая позволяет быстро и неожиданно закончить партию. Важно, чтобы на столе уже было много юнитов, а еще была хорошая цель для эффекта Надокса.

Всадник войны Ривендер — очень медленный способ победы, который чаще всего используют против ДК Крови. Можно реализовать и в матч-апе с Контроль Жрецом, но важно как-то убить своего Всадника войны Ривендера (проще всего баффом натиска от Фаната и разменом), чтобы не получить эффект немоты.

Озумат — полезная опция в зеркальных матч-апах, где вы ожидаете розыгрыша Тюремщика и Тони Короля от оппонента.

Менее популярные опциональные карты: Семена сомнения, Аудиоусилитель, Вестник рока, Лунное затмение, Жрица Ярости Солнца, Звериное неистовство, Зола Горгона, Коррозионная гадюка, Удушающая звезда, Паровой уборщик, Безумный герцог Теотар, Лортемар Терон, Подземный король, Алекстраза Хранительница Жизни и другие.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 69

[к оглавлению](#)

Биг Друид — достаточно дорогая колода, которую не получится сделать значительно дешевле. Целый ряд легендарок необходим для архетипа — он попросту не будет работать без них. Далее обсудим все дорогостоящие опции и их замены, если это возможно.

Лоцман сэра Финли — сильная и важная легендарка, но все же ее можно убрать и колоды. Аналогов Финли нет, так что берите любую оборонительную карту, например Хитиновый панцирь или Фаната в зависимости от того, чего у вас из этого только одна копия.

Асталор Кровавая Клятва — та же ситуация, карта сильная, но все же заменимая. Вместо нее можно взять вторую копию Рокового совуха, Малигоса Хранителя Магии, Алекстразу Хранительницу Жизни или Фотографа Физзла.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — от этой легендарки и всего содержимого в ней можно отказаться. Обычно вместо берут Фотографа Физзла в качестве альтернативного способа утяжелить сборку.

Культиватор вдовоцвета — обязательный эпик в двух копиях.

Колак — заменяемая легендарка. Берите вместо Малигоса Хранителя Магии или другую опциональную карту.

Таддиус Чудище — без этой карты Биг Друид не сможет обойтись. Крафтите обязательно.

Тюремщик — без этой карты Биг Друид не сможет обойтись. Крафтите обязательно.

Максимально бюджетную версию Биг Друида можно сделать значительно дешевле, не потеряв основную суть архетипа. Но вы точно не обойдетесь без пары легендарок — Тюремщика и Таддиуса Чудище.

В первую очередь создайте Асталора Кровавая Клятва и Лоцмана сэра Финли. После деку можно дополнить Колаком и другими картами, хотя необходимости в этом нет.

[к оглавлению](#)

Муллиган Биг Друида — один из самых простых в нынешней мете. Против почти всех классов вы хотите увидеть одинаковый набор карт — и редко в дополнение к нему нужно что-то еще. Друид агрессивно ищет лучшие опции для старта, а все другие карты его интересуют только в случае, если уверенный старт уже есть.

Лесной лабиринт — всегда оставляйте в руке одну копию этой карты. Только если у вас уже есть Смертоцветный древень, можно оставить и вторую копию Лесного лабиринта.

Смертоцветный древень — лучшая карта на муллигане, оставляйте всегда и в любых количествах. Если он уже есть, оставляйте Озарение.

Буйный рост — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно скидывать в любой ситуации.

Культиватор вдовоцвета — не ошибка сбрасывать эту карту всегда за исключением самых медленных матч-апов или захода очень хорошей руки. Точно стоит скидывать этот четвертый дроп в агрессивных встречах. Во всех остальных все-таки можно оставить одну копию

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 69

Культиватора вдовоцвета — тут все зависит от личных предпочтений игрока.

Озарение — обычно оставляют только со Смертоцветным древнем в руке. Вторую копию Озарения всегда скидывайте.

Другие карты — оставляют на муллигане редко и только при наличии связки Смертоцветный древень + Лесной лабиринт.

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

Рыцарь смерти: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Охотник на демонов: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Хитиновый панцирь.

Воин: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета.

Паладин: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост. С хорошей рукой — Озарение, Культиватор вдовоцвета.

Охотник: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост. С хорошей рукой — Озарение, Асталор Кровавая Клятва, Культиватор вдовоцвета.

Друид: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Роковой совух, Водный облик.

Разбойник: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Шаман: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Адвокат Утробы.

Маг: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Роковой совух.

Жрец: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Асталор Кровавая Клятва.

Чернокнижник: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Биг Друид, что понятно уже из названия, полагается на тяжелых юнитов. Огромные характеристики на столе действительно станут основным способом победы Друида во многих ситуациях. Малфурион может генерировать огромные характеристики на столе, причем делает он это куда раньше, чем другие архетипы. И помогает ему в этом не столько разгон по мане, сколько комбинации предсмертных хрипов и нежити, которые есть в деке.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 69

Комбинации со Смертоцветным древнем станут главным двигателем колоды. Их Друид хочет найти на стадии муллигана, вокруг них построена вся колода. Смертцветный древень хорош сам по себе, хотя его можно баффнуть с помощью Лесного лабиринта. Обычно такие комбинации, если заходят рано, заканчивают партию против любого оппонента.

Комбинации со Смертоцветным древнем эффективны еще и потому, что у Друида есть способ вернуть нужные синергии из руки в колоду с помощью Лоцмана сэра Финли. Так вы сможете почти всегда реализовать ключевую победную комбинацию — если не в начале игры, то и в мид, и в лейтгейме. На любом этапе партии большие существа опасны и вынуждают противника к поиску ответа.

При этом колода не построена только вокруг комбинаций со Смертоцветным древнем — вы сможете победить, даже если эта карта не появится в вашей руке. Друид все еще играет много разгона маны и может сыграть тяжелых юнитов из руки куда раньше противника, особенно если реализует Рокового совуха.

В колоде Биг Друида много оборонительных опций: как зачисток стола, так и исцеляющих эффектов и способов накопления брони. Особенно хорош Фанат, которым можно баффать Отвязного металлиста и другие большие угрозы. Так Друид часто сможет поднять свой запас здоровья до максимума. Помимо Фаната есть карты и попроще: Хитиновый панцирь и Колак.

Фаната чаще всего используют для баффа похищения жизни, хотя есть и другие применения этой карты. Бонус +2 к атаке и натиска может дать Друиду летальный урон или помочь в обороне. Но мы не рекомендуем отдавать эту карту слишком рано: часто она многое делает в лейтгейме и даже на стадии усталости — уже после розыгрыша Тюремщика.

Лучшим способом зачистки стола станет Отвязный металлист. Он отлично работает не только с Фанатом, но и с эффектами неуязвимости, которые дают Тюремщик и Адвокат Утробы. В обоих случаях Отвязный металлист зачистит весь стол противника при атаке под баффом неуязвимости. Получив неуязвимость, Отвязный металлист будет атаковать по вражеским существам до тех пор, пока они останутся на столе. Он может бить по одному юниту несколько раз. Не поможет Отвязный металлист только в случае, если после смерти вражеский юнит активирует предсмертный хрип на призыв другого существа — его ваш восьмой дроп уже не атакует. Если Отвязный металлист переживет ход противника, он в дополнение ко всему станет и опасной угрозой с большим количеством атаки.

Тюремщик — еще одна ключевая карта в колоде, которую Друид будет часто реализовывать в мид и лейтгейме. Сыграть его можно даже до 10 маны, если вы призовете Таддиуса Чудище с помощью Мясного чудища. Неуязвимые юниты не всегда станут гарантией победы, даже если вы баффнете им похищение жизни и не заспамите стол мелкими существами. Тут многое зависит от матч-апа.

Не во всех матч-апах и ситуациях стоит спешить с розыгрышем Тюремщика. Порой до этого нужно достать из деки Музыкального менеджера Е.Т.С. и тяжелых юнитов, особенно если противник может ответить на тяжелых юнитов с неуязвимостью. Если у оппонента нет такой возможности, часто Тюремщика используют при любой удобной возможности.

Отдельно отметим всё самое важное о механике неуязвимости. Играя за Биг Друида, вы должны точно понимать, как она работает, какие сильные и слабые стороны у нее есть, как она взаимодействует с другими картами и эффектами.

Если у существа с провокацией есть неуязвимость, провокация работать не будет

Неуязвимое существо нельзя сделать целью точечного заклинания, силы героя, атаки или боевого клича

Неуязвимому существу можно дать бафф Фаната

Неуязвимые существа не могут получить урон

Неуязвимых существ можно заморозить неточечными эффектами (Ярость ледяного змея, Мощь Менетила, Снежная буря)

Неуязвимых существ можно убрать со стола ультимативными зачистками (те, которые не наносят урон) — например Душекрадом, Лоскутиком, Асфиксией, Круговертью Пустоты и Водоворотом

Неуязвимые существа могут впитать в себя урон от случайных наносящих урон эффектов, например от финальной формы Асталора Кровавая Клятва.

Часто мелкие существа будут мешаться вам после розыгрыша Тюремщика, потому что сами убрать их со стола вы не сможете. И если все 7 слотов будут заполнены, вы не сможете реализовать натиски и боевые кличи — этим противники часто пользуются.

к оглавлению

## Способы победы

### 1. Ранние комбинации со Смертоцветным древнем

Самый быстрый и простой способ победы можно реализовать в случае, если вам вовремя зайдут ключевые карты — Смертоцветный древень и Лесной лабиринт — в одной или нескольких копиях. С ними желательно найти и Озарение, хотя необходимости в этом нет.

Здесь ваш геймплей очень простой: как можно быстрее сыграть Смертоцветного древня, активировать его предсмертный хрип Лесным лабиринтом и наслаждаться видом. Если повезет и вы достанете из колоды Таддиуса Чудище, то сможете выставить еще больше статов.

Этот способ победы может не получиться только при встрече с контролем оппонентами, которые найдут способ убрать высокие статы ультимативными ремувалами. И то на это способен чаще всего только Контроль Жрец, но даже не ДК Крови.

В темповых матч-апах такой способ победы работает отлично, потому что вы всегда призовете провокацию или натиск, так что сможете играть от обороны.

### 2. Давление тяжелыми существами в мид- и лейтгейме

Если ранние комбинации не зашли, подобные им связки можно проворачивать и позднее, в том числе играя Мясное чудище и Таддиуса Чудище из руки. Хотя в этом случае они будут уже не так эффективны. Так после розыгрыша Таддиуса Чудища у вас не останется маны: надеждой станет только Озарение, после которого можно сыграть одну карту. Но это сработает только в случае, если Таддиус работает на нечетные карты в этот ход. Если же он работает на четные карты, то после розыгрыша Озарение будет стоить 1 маны.

Этот способ победы оппонент может остановить массовыми зачистками или своими существами еще крупнее в размерах. Играйте с учетом способностей противника.

### 3. Неуязвимые существа под баффом Тюремщика

Бафф Тюремщика защитит ваших юнитов почти ото всех негативных эффектов. Юниты не будут бояться точечных ремувалов, которые выбирают целью существ, им не будут страшны все

массовые и точечные источники урона.

Но на неуязвимых существ всё еще работают Снежная буря, Душекрад, Круговерть Пустоты, Асфиксия, Лоскутик, Водоворот, Озумат, Потасовка, Ярость ледяного змея и т.д. Всегда важно понимать, если ли у оппонента доступ к этим картам и сколько их осталось.

Если противник не может зачистить стол, его единственным способом победы будет фокус вашего персонажа. Тут на помощь придут все способы накопления брони, а также очень сильный Фанат с баффом похищения жизни. Баффать стараются Тюремщика, Таддиуса Чудища или в идеале Отвязного металлиста. Так Друид переживет любой взрывной урон и даже порядочные тики усталости.

#### 4. Кража колоды противника

После розыгрыша Тюремщика у Друида есть еще один способ победы — забрать вражескую колоду с помощью Тони короля пиратов. Для этого нужны всего лишь две карты, которые можно играть даже в разные ходы. Тюремщик оставит вас без колоды, а после Тони король пиратов заберет колоду оппонента, оставив его без карт в деке. Такой план на игру работает в том случае, если у оппонента не будет способа избавиться от Тони короля пиратов под неуязвимостью, а сделать это могут обычно только самые медленные контроль колоды — ДК Крови и Контроль Жрец. Если же ультимативных зачисток нет, то вы навсегда оставите себе деку оппонента.

После розыгрыша Тюремщика вы можете попросту задавить противника со стола даже без вражеской колоды, если оппонент не сможет ответить на Тюремщика и других разыгранных вами юнитов.

Важно понимать, есть ли в деке противника ультимативные ремувалы для ответа на Тони короля пиратов или нет. И если они есть, то Друид может использовать следующий способ победы.

#### 5. Уничтожение колоды противника

Если у противника есть ультимативные ремувалы, которые могут убрать со стола неуязвимого Тони короля пиратов, действовать можно иначе. Вам поможет комбинация с Таддиусом Чудищем. После этой легендарки, сыгранной с нечетной полярностью, вы сначала используете Тони короля пиратов, а после Тюремщика через Озарение. Таким образом вы уничтожите колоду противника. И если оппонент даст массовую зачистку и уберет со стола Тони, то он останется с пустой колоды, а вы вернете себе свою. А если он не даст массовую зачистку и останется с вашей декой, его просто задавят ваши юниты своими характеристиками.

Реализовать такую комбинацию получается не всегда, потому что нужны 3 специфичные карты и нужная полярность Таддиуса Чудища. К тому же учитывайте, что осталось в вашей колоде: что-то из этого оппонент может использовать для победы. хотя там редко будет так уж много полезных карт.

#### 6. Всадник войны Ривендер

Другой медленный способ победы построен вокруг Всадника войны Ривендера. Легендарка приносит победу самостоятельно, правда делает это очень медленно и с несколькими условиями. Обычно Ривендера используют только против ДК Крови, потому что у него нет эффектов немоты и каких-то способов не активировать предсмертные хрипы Всадников. Но даже если вы ожидаете немоту, можно решить проблему с помощью Фаната, который баффнет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 69

натиск и позволит 6/6 юнитам умирать сразу же после розыгрыша. Правда хватит Фаната только на две копии Всадников из четырех. Еще один Всадник сам обладает натиском: осталось как-то убить последнего. Для этого можно использовать Лесной лабиринт.

Замешав в колоду четырех всадников, вы вновь активируете синергии Мясного чудища, потому что Всадники — нежить.

Старайтесь не уничтожать собственных Всадников в колоде Тюремщиком, если Тюремщик не станет более надежным способом победы.

Вы можете играть Лесной лабиринт на Всадника войны Ривендера, чтобы замешать много копий Всадников в деку. Это особенно хорошо работает уже после того, как вы сыграете Тюремщика и уничтожите свою деку. К тому же на несколько копий Всадников даже Контроль Жрец уже не всегда найдет подходящий ответ.

## 7. Взрывной урон

Наконец, Друид может задавить противника просто взрывным уроном. Его в деке совсем немного: в первую очередь это финальная форма Асталора Кровавая Клятва. Небольшой урон нанесет первая форма, а также базовая сила героя Друида.

Особенно хорош Асталор против Контроль Магов, потому что боевой клич Асталора игнорирует Прочное алиби.

[к оглавлению](#)

[Как играть ключевые карты](#)

## Озарение и Монетка

Озарение и Монетка — важные карты, с которыми Друид сможет выровнять кривую маны в начале партии, раньше сыграть разгон по мане или Смертоцветного древня. В начале партии Озарение или Монетку чаще всего используют для того, чтобы раньше сыграть Смертоцветного древня, но уже под выставленный Лесной лабиринт.

Другие хорошие цели для реализации Озарения и Монетки — Буйный рост, Культиватор вдовоцвета и Дар природы на разгон по мане. Но учитывайте свою кривую маны: нет смысла отдавать Озарение на разгон сейчас, если вы ничего не сделаете на следующий ход. Выгоднее просто подождать два хода и сэкономить бесплатное заклинание.

В лейтгейме дополнительная мана пригодится для выравнивания ходов под тяжелые карты. В медленных матч-апах можно сыграть комбинации с Таддиусом Чудищем, но только, когда он в нечетной форме. Если Таддиус в четной форме, то он поднимет стоимость Озарения и Монетки до 1 маны.

Если в руке есть и Монетка, и Озарение, сначала используйте Монетку — противник в любом случае будет знать, что она у вас есть. А Озарение — неизвестный фактор.

## 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

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 69

сделаете, тем лучше: у Биг 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. Надежнее всего играть Водный облик на 5+ маны, даже под розыгрыш Монетки / Озарения в надежде найти Смертоцветного древня или хотя бы Дар природы.

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

## Лоцман сэр Финли

Это не только способ перебрать руку в поисках нужных карт, но и способ замешать в деку нежить из руки для того, чтобы достать ее предсмертным хрипом Мясного чудища или активировать боевой клич Смертоцветного древня.

## Фанат

Очень сильная карта с целым рядом вариантов использования. Лучшими целями для баффа похищения жизни станут Отвязный металлист и легендарки за 10 маны, хотя в трудных ситуациях можно выбрать и другую цель. Чем позднее вы сыграете Фаната, тем лучше — его можно оставить и на самый конец игры, когда вы уже реализовали Тюремщика. Лишь бы для Фаната хватило места на столе.

Можно играть Фаната и для баффа натиска, чтобы тут же размениваться с вражескими юнитами и активировать свои предсмертные хрипы.

## Адвокат Утробы

У этого второго дропа четыре основных способа реализации:

1. Баффнуть Отвязного металлиста неуязвимостью, чтобы зачистить стол.
2. Наложить немоту на предсмертный хрип или юнита под баффами.
3. Убрать с вашего юнита заморозку против Фрост ДК.
4. Выгодно разменяться своим существом под неуязвимостью с существом оппонента.

Адвокат Утробы дает неуязвимость только на ваш ход, так что нет смысла баффать ею Тони короля пиратов.

## Лесной лабиринт

В первую очередь нужен для проков хрипов Смертоцветного древня и Мясного чудища. Но помимо этого можно играть на отросток Колака, Всадника войны Ривендера, других Всадников, а также на Озумата, чтобы зачистить неуязвимый стол вражеского Биг Друида или просто стол противника с огромными стататами.

Не жалейте проки Лесного лабиринта: важно убрать эту карту со стола, чтобы она не занимала место после розыгрыша Тюремщика.

## Культиватор вдовоцвета

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 69

В колоде только три заклинания Природы в двух экземплярах. Культиватор вдовоцвета всегда достанет или Озарение, или Дар природы, или Буйный рост. Проверьте деку на наличие этих карт перед розыгрышем этого четвертого дропа. Даже если заклинания Природы нет, вы все равно получите дополнительный кристалл маны, если их еще не 10.

## Отвязный металлист

Сам по себе не так хорош, зато под бафами неуязвимости от Тюремщика или Адвоката Утробы зачистит весь стол. Останется на половине врага только то, что призовется в результате проков предсмертных хрипов и перерождений — этих юнитов Отвязный металлист атаковать не будет.

Если можете, ататуйте Отвязным металлистом по герою, а после он сам зачистит стол противника.

Еще один топовый бафф для Отвязного металлиста — похищение жизни с Фаната. Такая связка часто полностью восстановит вам здоровье.

## Мясное чудище

Перед розыгрышем проверьте, какая нежить осталась в колоде. Изначально там есть вторая копия Мясного чудища, Отвязный металлист, Таддиус Чудище. Позднее в колоду можно замешать Всадников с предсмертного хрипа Всадника войны Ривендера — все они тоже нежить.

## Таддиус Чудище

В колоде всегда будет в нечетной полярности, но будет менять ее в руке и на столе. Карты за 0 маны считаются четными, так что они изменяют свою стоимость до 1 маны.

## Тюремщик

Неочевидная проблема после розыгрыша Тюремщика — нехватка места на столе. Так вы не сможете сыграть натиски и тяжелых юнитов, если стол забит мелкими существами и Лесным лабиринтом. Старайтесь разменяться ими до того, как сыграете легендарку за 10 маны.

[к оглавлению](#)

## Биг Бист Охотник

В матч-апе с Биг Бист Охотником можно уверенно пользоваться классическими способами победы через тяжелых юнитов. Нет нужды прибегать к тяжелым способам победы: порой Ханта можно задавить даже без Тюремщика. Хотя оппонент все-таки способен оказывать сопротивление, так что дополнительная выгода не помешает.

Главная надежда на победу Биг Бист Охотника — задавить вас рано. Хант может сыграть достаточно агрессивно с хорошим заходом. И воспользоваться вашим медленным стартом, отсутствием в руке Отвязного металлиста, а позднее Фаната для восстановления здоровья. Здесь Друиду помогут правильный муллиган, своевременное использование Монетки, Озарения и разгона по мане. Берегите Фаната для того, чтобы восстановить много здоровья уже после того, как вы захватите стол.

Неуязвимых юнитов Охотник убрать со стола не может, но оппонент хорош в наступлении и

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 69

может попытаться задавить вас взрывным уроном и рывками.

## Рыцарь смерти Крови

Ключевой фактор в этом матч-апе — наличие у противника двух копий Душекрада. Эта ультимативная зачистка уберет со стола всё, в том числе и юнитов с неуязвимостью. Это же могут сделать и Асфиксия и Лоскутик, но точноно.

Полагаться только на тяжелых юнитов в этом матч-апе опасно, так что попытайтесь реализовать какой-то другой тяжелый способ победы. Параллельно с этим вынуждайте ДК обороняться и проверяйте, есть ли у него зачистки стола. Если их нет, можно задавить юнитами. А если они есть, помогут способы победы с уничтожением колоды противника через Тони или Вестника войны Ривендера. Оба способа победы надежны: у Рыцаря смерти почти нет способа остановить их, особенно если вы будете наступать и не дадите ДК времени на генерацию ресурсов.

## - Контроль Жрец

Этот матч-ап куда сложнее, потому что у Жреца больше оборонительных опций — его со стола точно не задавить, хотя отвлекать внимание Жреца все равно нужно. Полагайтесь на Вестника войны Ривендера — важно активировать его предсмертный хрип с помощью натиска или Лесного лабиринта, не давая Жрецу ход на ответ. Ожидайте, что противник будет играть Грязную крысу, а после розыгрыша Музыкального менеджера Е.Т.С. появится и Безумный герцог Теотар. Держите в руке больше карт, чтобы обыграть эту пару боевых ключей.

Контроль Жреца можно победить и с помощью уничтожения его колоды, но для этого у вас должна быть специфичная рука. Слишком долго такую комбу держать опасно из-за отмеченных выше Грязной крысы и Безумного герцога Теотара.

## - Чистый Паладин

Самый сложный матч-ап в мете, в котором Друид обязан рисковать. Рассчитывайте на хорошие топдеки и удачные рандомные эффекты, а вместе с этим надейтесь на то, что Паладину не зайдут идеальные карты. Как и в других темповых поединках, чаще всего спасут или рано реализованный Смертоцветный древень, или Отвязный металлист. Старайтесь комбинировать Отвязного металлиста с Адвокатом Утробы, потому что сам по себе этот восьмой дроп не всегда зачистит стол Паладина.

Не забывайте, что при атаке похищением жизни по божественному щиту вы не восстановите здоровье.

## - Биг Друид

В зеркальном поединке нужно как можно быстрее реализовать тяжелых юнитов — и быстро задавить ими противника. Вернуть контроль над столом Друиду до 9-10 маны будет сложно — помогут только связка Отвязный металлист + Адвокат Утробы или Озумат + Фанат на бафф натиска.

Озумат хорош и после розыгрыша оппонентом Тюремщика, но тут этой легендарке нужен не бафф натиска, а Лесной лабиринт. Несмотря на эту комбинацию, играть Тюремщика нужно как можно скорее, если оппонент еще не поставил Музыкального менеджера Е.Т.С. на стол.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 69

## Контроль Маг

- Давите как можно быстрее и большим количеством угроз, чтобы выманить из руки Мага Снежную бурю и Прочное алиби. Это два ключевых защитных инструмента Мага, которые станут особенно сильными после того, как вы разыграете Тюремщика.

После реализации Тюремщика оставляйте 2 слота на столе для Отвязного металлста и Фаната — эта комбинация восстановит много здоровья, что критически важно в поединке. Копите больше брони с помощью комбинации Колак + Лесной лабиринт, а также с помощью Хитинового панциря.

Асталор Кровавая Клятва в финальной форме — отличная карта для борьбы с Прочным алиби.

- Релик ДХ

Легкий матч-ап для Биг Друида: пусть у противника есть исцеление и хорошие зачистки стола, их чаще всего оказывается недостаточно для сопротивления огромным юнитам. Тем более ничего не сделают все эти инструменты после розыгрыша Тюремщика. При этом сам Друид избавится от любого стола с помощью Отвязного металлста под баффом неуязвимости.

Проблемы могут доставить Мастер клинка Окани и Прокурор Мелтраникс — не давайте ДХ большое преимущество, потому что с этими легендарками он только укрепит его, а после может и залеталить Друида.

- Воин на исступлении

Еще один выгодный матч-ап, где самое важное — не проиграть в начале партии. Тяжелые юниты с провокациями и натисками станут хорошей защитой Биг Друида, хотя и Воин может сгенерировать много статов. С любым столом Вара справится Отвязный металлст, но до него еще нужно дожить. И если преимущество за Воином, он может быстро закончить партию с помощью Громмаша Адского Крика, Ремории Живого Клинка или Дециматора Ольгры — под всевозможными баффами. Учитывайте эти карты и старайтесь чистить стол Воина от любых юнитов прежде, чем переходить в контрнаступление.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## **Фрост ДК — лучшая колода меты (опять). Большой гайд по архетипу**

ID: 2413

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/frost-dk-festival-legend>

Дата: 23.05.2023

Тип: Гайды

Категория: Фестиваль легенд

### **Описание**

Фрост ДК — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

### **Кратко**

Фрост ДК вновь стал самой сильной колодой ладдера с огромным винрейтом. Изучаем архетип в актуальной мете Фестиваля легенд.

## Текст

- Герой гайда — Рыцарь смерти Льда в мете Фестиваля легенд. До патча 26.2.2 это был самый непопулярный архетип из тройки класса. Но с нерфами Анхоли ДК и других популярных представителей меты ситуация кардинально изменилась.
- Сегодня Фрост ДК показывает сногшибательные результаты. Это лучшая колода в мете по винрейту и распределению матч-апов. У Фрост ДК нет тяжелых матч-апов, почти все выгодные. И даже те поединки, в которых Фрост ДК тяжело, он все равно не проиграет без шансов.
- По популярности Фрост ДК еще не успел подняться в топы на большинстве рангов. Но процесс запущен: численность архетипа растет с каждым днем. В течение этой недели он может стать топ-1 или топ-2 колодой по популярности.
- В большом гайде по Фрост ДК разбираемся, какую колоду выбрать и как ее адаптировать под мету и коллекцию. Как и всегда, вы найдете советы по геймплею, муллигану и популярным матч-апам — всё актуально для меты Фестиваля легенд в патче 26.2.2.
- Разделы гайда:
  - Сборки архетипа
  - Вопросы декбилдинга
  - Основа колоды
  - Опциональные и технические карты
  - Замены
  - Максимально бюджетная версия
  - Муллиган
  - Стратегия игры
  - Как работает колода
  - Ключевые комбинации
  - Важно знать
  - Матч-апы

Все сборки Фрост ДК используют 3 Руны Льда, чтобы взять сильнейших Костесгибателя и Ярость ледяного змея. Основной состав колоды — агрессивные карты за 1-4 маны.

### Фрост ДК с Сектантом-металлистом

В передовых сборках Фрост ДК часто появляется Сектант-металлист. Этот третий дроп хорош в агрессивных матч-апах с Анхоли и Фрост ДК, против Андед Жрецов и Чистых Паладинов. К тому же он не будет мертвым грузом лежать и в медленных поединках, потому что наносит урон по герою противника.

### Фрост ДК с Банши

В этой сборке появляются Банши, Асталор Кровавая Клятва и Предвестница зимы. Их используют вместо Буйной фанатки, одной копии Сектанта-металлиста и Мощи Менетила. Такие изменения дадут Фрост ДК больше темпа и самостоятельности в начале партии, но чуть сложнее будет нарастить свое преимущество, если вы ведете по темпу.

### Фрост ДК с Асталором

Самая популярная сборка Фрост ДК, которая использует Асталора Кровавая Клятва — это ее главное отличие от первой деки, в которой вместо Асталора Сектант-металлист.

Асталор помогает в первую очередь в медленных матч-апах. Берите его, если часто

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 69

встречаете ДК Крови.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Фрост ДК обширная основа колоды, потому что архетип устоялся еще с прошлого дополнения. В Фестивале легенд появилось несколько новых карт, но в основу они не попали.

Код основы колоды:

Все 25 карт всегда попадают в любую колоду Фрост ДК. Исключением станет разве что Мощь Менетила, которую можно убрать по бюджетным соображениям.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

[к оглавлению](#)

Банши — дополнительная агрессивная карта, которая улучшит старт Фрост ДК, особенно если вы начинаете с Монеткой. Но первый дроп теряет свою актуальность с наступлением мид- и лейтгейма.

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. Улучшит в первую очередь медленные матч-апы, хотя не будет бесполезной картой во всех других.

Предвестница зимы — хороший второй дроп, который всегда достанет из колоды сильное заклинание Льда, коих немного. Часто берут 1 копию, потому что в сборках не хватает места. Можно взять и две Предвестницы зимы, и обойтись совсем без них.

Буйная фанатка — карта не самостоятельна, но отлично работает с любыми юнитами, в том числе с силой героя. Это дополнительный урон, способ разменов и давления на противника.

Сектант-металлист — еще один источник урона, но на этот раз способный бороться со всеми юнитами противника. Особенно хорош в темповых матч-апах (Чистый Паладин, Андед Жрец, Фрост и Анхоли ДК), но Сектант-металлист не будет лежать мертвым грузом и в медленных поединках — как минимум это источник 2 урона.

Звукорежиссер Поззик — хорошая карта для любого поединка, которая поставит оппонента перед тяжелым выбором: разыгрывать слабых 3/3 существ и терять в темпе, или игнорировать их и столкнуться с липким юнитом с суммарными стаатами 11/10.

Квартал Мерзости — после нерфов играют редко, потому что Гнилое яйцо можно активировать рядом других способов, а к четвертому ходу нужно совершать уже более эффективные действия.

Мощь Менетила — оружие полезно в любом матч-апе, где идет борьба за стол. Заморозка позволяет переключиться с разменов на агрессивные действия, выигрывает время для добития персонажа противника взрывным уроном и т.д. Особенно хороша Мощь Менетила против Чистого Паладина и Андед Жреца.

Менее популярные опциональные карты: Ледяное касание, Мурмия, Собиратель трупов, Маг

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 69

крови Талнос, Морозная смерть, Разморозка, Слияние из глубин, Воющий ветер, Заводчик крылобегов, Ледяной натиск, Меч Инея, Послушница смерти, Принц Ренатал, Фотограф Физзл, Беспощадность зимы, Леди Смертный Шепот, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Удушающая звезда, Скульптор инея и другие.

[к оглавлению](#)

Рыцарь смерти Льда — недорогая колода, которую может собрать практически каждый. И все же дорогостоящие карты в сборке 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 вложение 1600 пыли. Но для Фрост ДК крафтить ее не обязательно. Вместо можно взять Сектанта-металлиста.

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, Кварталом Мерзости, Буйной фанаткой, Сектантом-металлистом и другими опциональными картами.

Звукорежиссер Поззик — бесплатно получают все игроки, которые открыли Ленту наград. Крафтить не нужно.

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 карт 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](#)

Максимально бюджетная колода Фрост ДК обойдется вам лишь в 2040 чародейной пыли. Вы должны скрафтить пару Яростей ледяного змея, а все другие дорогостоящие карты есть в коллекции бесплатно.

При этом такой Фрост ДК вполне может взять Легенду и двигаться вверх по ладдеру. В первую очередь создайте пару Школьных учителей. На этом вложения во Фрост ДК можно закончить.

[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.

Рукотворец — хорошая карта практически во всех матч-апах, особенно если вы ходите с

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 69

Монеткой. Вторую копию оставляйте только с хорошей рукой и Монеткой.

Костолом — оставляют всегда. Вторую копию можете сбрасывать.

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

Ледяной удар — оставляют только против оппонентов, которые точно будут играть со стола, обычно с хорошей рукой или Монеткой.

Нерубский визирь — оставляйте только при наличии хороших первого и второго хода. Вторую копию скидывайте.

Звукорежиссер Поззик — оставляйте только с очень хорошей рукой, например при наличии двух хороших карт на первый и второй ход.

Сектант-металлист — оставляйте против оппонентов, которые точно будут играть агрессивно со старта.

Тассариан — оставляйте только с очень хорошей рукой, например при наличии двух хороших карт на первый и второй ход.

Другие карты оставляют редко.

Далее о том, что Рыцарь смерти Ляда ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Рыцарь смерти: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик. С очень хорошей рукой — Тассариан.

Охотник на демонов: Гнилое яйцо, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Замерзший барон, Нерубский визирь, Скелет-помощник, Рукотворец.

Воин: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Нерубский визирь.

Паладин: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом, Сектант-металлист. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник.

Охотник: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом, Сектант-металлист. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Нерубский визирь, Асталор Кровавая Клятва.

Друид: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Буйная фанатка, Скелет-помощник.

Разбойник: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Мощь Менетила, Тассариан.

Шаман: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом, Сектант-металлист. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Нерубский визирь.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 69

Маг: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Тассариан.

Жрец: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Тассариан, Нерубский визирь.

Чернокнижник: Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Тассариан, Замерзший барон.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Рыцарь смерти Ляда — 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 — ключевых финишеров.

Фрост ДК комфортнее всего чувствует себя в поединках, завязанных на контроле стола. Он легко переигрывает Паладинов и Анхоли Рыцарей смерти, потому что они почти на 100% полагаются на существ. Хороши и другие матч-апы, где противник делает большую ставку на своих юнитов — Андед Жрец, Релик Охотник на демонов и т.д.

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 Ляда.

Карты для раннего давления позволяют Рыцарю смерти играть в классическом агрессивном стиле. На муллигане вы ищете первые дропы и, если они уже есть, какое-то продолжение на 3-4 ходы. 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: Фрост ДК окажется быстрее других оппонентов по темпу, так что захватит преимущество и будет диктовать размены — особенно с ранней реализацией Зимнего горна. Не жалейте Зимний горн для того, чтобы сгенерировать сильный стол в начале партии. Например, на второй ход можно сыграть пару вторых дропов или комбинацию из 2-3 существ.

Пусть вы играете агрессивной колодой, часто нужно размениваться — особенно если в руке есть Нерубский визирь. Но порой нужно совершать размены и без него — особенно в темповых матч-апах. Чем быстрее и агрессивнее противник, тем активнее вы должны размениваться в самом начале партии. Так вы не позволите оппоненту захватить стол и подготовите почву для реализации ключевых карт за 6-7 ман.

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

Ранняя борьба за стол (если и есть) часто заканчивается к 5-7 ходам, в которые ДК

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 69

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.

В любом случае с розыгрышем Ярости ледяного змея вы сможете игнорировать стол противника и наступать — всем что было на столе ранее, а также призванным 5/5 Ледяным змеем.

Важно, что весь взрывной урон не обязательно использовать за один ход. Вы можете распределить его на два, три или даже четыре 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 смерти 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 существо противника любого размера и концентрироваться на реализации своего способа победы или же просто на накоплении карт/маны для зачистки стола в будущем.

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.

Поскольку сейчас Рыцарь смерти не может сгенерировать дополнительные копии Ярости ледяного змея, обходиться нужно только двумя копиями. Хорошо то, что он часто сможет добрать из колоды к седьмому ходу за счет Надзирательницы Холодары и Предвестницы зимы. И чтобы продолжить план на игру с заморозкой или начать его раньше седьмого хода, в сборке есть Мощь Менетила.

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.

Сборка 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

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 69

Холодара. Они нужны для того, чтобы увеличить шансы на заход Ярости ледяного змея к седьмому 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 колоду изначально, но может создать по ходу партии. Здесь можно найти больше наступательных инструментов, добора, взрывного урона, а еще способы защиты.

Важно отметить, что Рыцарь смерти больше не может генерировать карты своего класса с требованием в 3 Руны.

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 две карты, которые расходуют трупы — Костесгибатель и Мощь Менетила. Обе карты очень сильные, но часто не получится сыграть их подряд, потому что трупов у ДК Льда обычно не так много.

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 или Мощи Менетила. 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

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, натиски 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 шестой ход вместе с Монеткой.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 69

## 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.

## Мощь Менетила + Ярость ледяного змея

Пусть Ярости Ледяного змея доступно только 2 копии за партию, замораживать стол противника можно и с помощью Мощи Менетила. Можно сгенерировать и другие точечные замораживающие эффекты.

Мощь Менетила можно играть на 5-6 ходах до розыгрыша Ярости ледяного змея, чтобы уже броситься в наступление. Другой вариант — использовать Мощь Менетила уже после Ярости ледяного змея, чтобы продолжить подготовку летального урона. Полезны и сами характеристики оружия, которые нанесут в сумме 8 урона в течение двух ходов.

## 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 пятого 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 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.

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

Можно играть Зимний горн вместе с Яростью ледяного змея или Мощью Менетила, чтобы вместе с замораживающим эффектом сгенерировать и каких-то юнитов на столе.

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

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 69

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.

- Ледяной удар открывает доступ ко всем картам с 1-2 Рунами 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.

Буйная фанатка — источник дополнительного урона. Эту угрозу можно сыграть на силу героя, чтобы тут же нанести противнику 4 урона.

Нерубский визирь открывает доступ ко всем заклинаниям Рыцаря смерти — в том числе к заклинаниям с 1-2 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.

к оглавлению

- 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, Вскипаний крови, Кричащей банши 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.

Если на столе появляется юнит с похищением жизни, старайтесь заморозить его или разменяться Ледяным ударом. Гномоед атакует в любом случае даже замороженным в конце хода.

Чистый Паладин

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 69

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, особенно если дополнить их боевым кличем Мощи Менетила. При этом ДК часто быстрее Паладина со старта: здесь важно активно размениваться и не давать Паладину зацепиться за игровое поле в начале партии. Так вы не позволите ему реализовывать баффы характеристик и синергии божественных щитов.

## Андед Жрец

Напряженный, но выгодный поединок. Здесь важно дожить до розыгрыша Ярости ледяного змея — это ключевой spell в матч-апе, 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 перед пятым ходом (или четвертым с Монеткой), чтобы он не реализовал Верховного сектанта Базалефа.

В самом начале партии старайтесь играть первым номером и вынуждать Жреца обороняться. В первые ходы ДК уже может сгенерировать опасный стол и перейти к агрессии. Игнорируйте юнитов Жреца с перерождением: размениваться с ними невыгодно, куда лучше замораживать их, а если не получается, то вынуждайте Жреца размениваться с вашим столом.

### - 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 натисков, Надзирательницы Холодары или случайных генераций. Раскопать полезно и какие-то оборонительные карты, в том числе исцеление или накопление брони.

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.

### - Контроль Жрец

Выгодный матч-ап, несмотря на то, что противник играет в оборонительном стиле. Жрец очень хорош в зачистках стола, но свое здоровье он восстанавливает медленно. Поэтому вы сможете задавить Приста в мидгейме с помощью взрывного урона. Старайтесь комбинировать давление со стола и взрывным уроном, чтобы противник был вынужден тратить ману на зачистку стола, а на исцеление и генерацию ресурсов у него маны уже не хватало. Важно заморозить разве что Темноводного левиафана, но при этом уничтожить его отросток. Всех других юнитов часто можно игнорировать.

### - 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

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 69

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.

## Релик Охотник на демонов

Очень простой матч-ап для Рыцаря смерти. Оппонент играет от обороны в начале партии, а давление со стола начнет только в мидгейме за счет Реликвии фантазмов. На такие столы нужно держать массовые заморозки, а до этого времени генерировать своих юнитов.

Часто Релик ДХ сыграет комбинацию Чародейка Луносвета + Высвобождение Скверны на 6+ ходах, чтобы зачистить стол и восстановить здоровье. Как-то помешать оппоненту вы не сможете, поэтому генерируйте юнитов с 4+ здоровья, которые переживут массовую атаку. И будьте готовы наносить больше 30 единиц урона в матч-апе.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## Изгой Охотник на демонов — топ колода Фестиваля легенд. Большой гайд по архетипу

ID: 2368

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/festival-legend-izgoy-dh>

Дата: 13.04.2023

Тип: Гайды

Категория: Фестиваль легенд

### Описание

Изгой Охотник на демонов — топ колода Фестиваля легенд. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Детально изучаем Изгой Агро ДХ в ранней мете Фестиваля легенд. Дека показывает топовый винрейт на всех рангах и станет одним из главных кандидатов на нерфы в первом балансном патче.

### Текст

Герой гайда — Изгой Охотник на демонов, иначе называемый Ауткаст ДХ. Архетип появился в первые же часы после выхода Фестиваля легенд и уверенно захватил раннюю мету нового дополнения.

Сегодня Изгой ДХ — вторая по популярности дека на большинстве рангов, уступающая только Рыцарю смерти Крови. И при этом у Охотника на демонов отличный процент побед — один из самых высоких в мете. С ДХ часто берут топы Легенды, он отлично выступает на всех рангах.

Изгой ДХ — сверхагрессивная колода, которая полагается на массу взрывного урона и ранний спам мелкими и средними уронами. Как и старые Агро Охотники на демонов, этот обращается к Леди Стэно и недорогим заклинаниям. Но у класса много сильных карт в Фестивале легенд. Теперь появились и массовый бафф атаки существ — Гальверия Черный Ворон, и мощные

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 69

источники добора / генерации ресурсов — Проклятый изгнанник, Глефотара, Фелерин Забытый. В результате Охотник на демонов способен не только постоянно давить со стола и взрывным уроном, но и поддерживать большой запас ресурсов на столе. А из-за массы натисков у ДХ очень сложно отобрать контроль над игровым столом — даже другим агрессивным колодам.

И пусть Охотник на демонов играет сверхагрессивно, это достаточно сложная для исполнения колода, где нужно правильно распоряжаться не только взрывным уроном и существами на столе, но и картами со свойством «изгой» в руке.

В большом гайде по Изгой Охотнику на демонов разбираем, как работает архетип в ранней мете Фестиваля легенд. Вы найдете топовые сборки и способы собрать собственные. Как и всегда, мы подробно обсудим муллиган Ауткаст ДХ, стратегию игры и популярные матч-апы первых дней дополнения.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Изменение оптимальной колоды
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Общие правила муллигана
- Особенности муллигана с изгоем
- Муллиган против всех классов
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Ключевые комбинации и карты
- Полезные советы
- Матч-апы

Такое бывает редко, но оптимальную сборку архетипа нашли еще до выхода дополнения на стадии теорикрафта. 29 карт из 30 в ней хороши и незаменимы — по крайней мере пока что. И оставшаяся карта играет не такую важную роль в колоде, так что экспериментов с последним слотом много.

Далее мы приведем одну самую популярную сборку Изгой ДХ в первые дни дополнения, а после вы найдете разные вариации с тем самым тридцатым слотом.

Изгой Охотник на демонов с Буйной фанаткой

Это самая популярная сборка Изгой ДХ в ранней мете Фестиваля легенд — и одна из самых результативных. Подвижная карта в этой сборке — Буйная фанатка. Вместо нее можно взять целый ряд опций, которые мы отметим ниже.

Самая Буйная фанатка лучше всего работает с Леди Стэно. В оптимальных ситуациях такая комбинация может нанести огромный урон герою противника с пустого стола. Но это не единственный способ реализации Буйной фанатки. Существо можно использовать просто для выгодного размена вашего мелкого юнита с крупной угрозой противника или для того, чтобы нанести больше урона по вражескому герою.

- Сборка с Нагой из Зловещей Чешуи

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 69

Нагу из Зловещей Чешуи достаточно сложно реализовать максимально выгодно. Не бойтесь играть ее в темп или только под 1-2 размена. Этот юнит хорош еще и потому, что удешевляет Хищничество.

- Сборка с Белой змеей

Дополнительный натиск, особенно полезный в темповых матч-апах, где ДХ совершает много разменов и активно борется за стол со старта и в мидгейме. Этого юнита можно достать из колоды с помощью Натиска на сцену, что иногда хорошо, а иногда не очень.

- Сборка с Бранящимся сержантом

Бранящийся сержант — маленькая версия Буйной фанатки. Он стоит дешевле и дает меньше атаки, так что в каких-то ситуациях будет лучше, а в каких-то хуже третьего дропа. Буйный сержант точно не так хорош в наступлении или в разменах, если Леди Стэно не зашла — этот первый дроп чаще оставляют в руке для комбинации, хотя и не всегда.

- Сборка со Звукорежиссером Поззиком

Неплохой четвертый дроп для агрессивной колоды, потому что розыгрыш 3/3 существ за 3 маны в матч-апе с агрессивнейшим Изгой ДХ — практически самоубийство. Значит, своим хрипом Поззик часто призывает дополнительных ботов, а это много характеристик и выгоды. Проблема легендарки — агрессивные матч-апы, в которых четвертый дроп слишком медленный.

- Сборка с Кайном Ярость Солнца

Улучшит медленные матч-апы, которые встречаются не так часто, но всё же возможны. Берите, если часто видите тяжелых Друидов, Воинов, Рыцарей смерти и вас останавливают провокации. Но в нынешней мете не должно быть так уж много таких существ, так что Кайна не назвать оптимальным выбором.

- Сборка с Высвобождением Скверны

Заклинание улучшит агрессивные матч-апы: с другими Изгой ДХ и Фрост Рыцарем смерти. Вы не всегда должны активировать жажду маны Высвобождения скверны, часто и без этого эффекта спелл полезен.

Реже вместо Буйной фанатки берут следующие карты: Хватка смятения, Шаркающий жевун, Клещ-библиофил, Настройщик, Ган'арг-кузнец, Заводчик крылобегов, Пронзающий взгляд, Скоординированная атака, Метаморфоза, Прокурор Мелтраникс, Последний танец, Силаг из Бездны и другие.

к оглавлению

Как мы отмечали выше, Изгой Охотник на демонов — уже сформированная дека, которая пока что практически не меняется. Все сборки отличаются только одной картой — и так будет, скорее всего, уже до ближайшего балансного патча.

Мы обсудили вопросы декбилдинга в прошлом разделе, так что повторять здесь эту же информацию мы не будем. В основе колоды Изгой ДХ 29 карт, а в опциональный слот чаще всего берут одну из семи карт, про которые мы тоже уже писали выше. Там же вы найдете и

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 69

менее популярные опции.

Сборки Изгой ДХ с другим набором карт появляются крайне редко и часто особых успехов не показывают. Можно отказаться от Агрессора Скользящего Копья, хотя это хороший и стабильный первый дроп, который к тому же баффает Хищничество. Если в вашей коллекции есть все необходимые карты, то в экспериментах нужды нет — оптимальная версия Изгой ДХ уже хороша и отлично работает.

Только если вы не можете скрафтить все необходимые дорогие карты, стоит задуматься об изменении колоды. Подробнее об этом далее.

[к оглавлению](#)

. Изгой ДХ — средняя по стоимости колода, которая обойдется в 7800 чародейной пыли или чуть больше. Но в ней достаточно много специфичных эпиков и легендарок, которые есть не у всех игроков. Далее обсудим возможные замены дорогих карт.

Заплутавшая ведунья — этот эпик можно относительно безболезненно заменить, потому что он не делает чего-то принципиально важного. Хотя без него сложнее станут муллиган и комбинации с Проклятым изгнанником. Заменить Заплутавшую ведунью сложно: берите любые опциональные карты с другими функциями и не обязательно за 2 маны.

Проклятый изгнанник — это обязательный эпик для Изгой ДХ, без которого архетип потеряет слишком многое. Создавайте в двух копиях.

Леди Стэно — легендарка слишком сильна, чтобы от нее отказываться. Это и часть сильных комбинаций, и просто существо, вокруг которого построена добрая часть колоды.

Фелерин Забытый — от этой легендарки можно относительно безболезненно отказаться, потому что она не делает чего-то принципиально важного, только генерирует дополнительные ресурсы. Вместо Фелерина можно взять бесплатного Звукорежиссера Поззика или другую опциональную карту за другую стоимость.

Гальверия Черный Ворон — очень сильная легендарка, которую лучше всего скрафтить, если вы хотите раскрыть силу Изгой ДХ на максимум. Но все же без нее архетип еще может как-то обойтись. Если Гальверии нет, делайте ставку на комбинации с Леди Стэно или просто на давление характеристиками и взрывным уроном. Вместо Гальверии можно взять Ганарга-кузнеца или другую опциональную карту за другую стоимость.

[к оглавлению](#)

Максимально бюджетная версия отказывается от многих легендарных и эпических карт. Остается скрафтить только Леди Стэно и Проклятого изгнанника. Все другие карты — обычного и редкого качества или есть в коллекции всех игроков бесплатно (Звукорежиссер Поззик).

Такая колода даст вам хорошее представление о геймплее архетипа и после вы уже сможете решить, стоит ли крафтить другие дорогостоящие карты. Но учитывайте: Изгой ДХ скорее всего понерфят в первом балансном патче.

В первую очередь создайте Гальверию Черный Ворон и Заплутавшую ведунью, а после уже другие недостающие карты.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 69

к оглавлению

Муллиган Изгой ДХ достаточно сложный, потому что вы должны учитывать не только обычные вещи вроде кривой маны и возможностей противника, но и свойства изгоя. Даже карты, на которых нет свойства «изгой», все равно влияют на этот аспект геймплея, так как могут мешать другим картам, у которых изгой есть.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана, затем поговорим об особенностях руки с изгоем, хороших и плохих позициях, а в конце раздела приведем оптимальный выбор карт при встрече с каждым из 11 классов.

Общие правила муллигана

- Агрессор Скользящего Копья — лучший первый дроп, всегда оставляйте одну копию. Две штуки нужны только в агрессивных матч-апах при наличии Монетки.

Заплутавшая ведунья — старайтесь оставлять всегда и в любом количестве, но учитывайте позицию этого второго дропа. Чем левее карта, тем лучше. И если она максимально справа, а слева от нее неизвестные карты, то порой Заплутавшую ведунью скидывают.

Гонец Кровавой Печати — отличная карта, которую можно оставить в двух экземплярах, если она находится в хорошей позиции в руке. В плохой позиции Гонца можно сбрасывать.

Охрана! — чаще всего оставляют в агрессивных матч-апах и желательно в хорошей позиции. В хорошей позиции можно оставить даже две копии — особенно с Монеткой.

Яростный чужак — оставляйте в агрессивных матч-апах или вместе с Проклятым изгнанником, но только в хорошей позиции.

Иллидариведение — как и Яростного чужака, оставляют в агрессивных матч-апах или вместе с Проклятым изгнанником, но позиция этого заклинания не так важна.

Натиск на сцену — оставляют в некоторых агрессивных матч-апах, а также в поединках, где ключевыми способами победы станут тяжелые карты с натиском: Мстительный драгун и Гальверия Черный Ворон.

Проклятый изгнанник — обычно оставляют в медленных матч-апах или с очень хорошей рукой, где есть Яростный чужак, Иллидариведение и/или Заплутавшая ведунья в хороших позициях. Вторую копию Проклятого изгнанника всегда скидывают.

Фелерин Забытый — можно оставить при встрече с любым классом, если у вас есть хороший старт. Например, без Монетки это 1-2 ходы, а с Монеткой — только первый ход.

Призрачное зрение — оставляйте в медленных поединках только в очень хорошей позиции (максимально слева или близко к левой части)

Другие карты — оставляют на муллигане редко. Против медленных колод с очень хорошей рукой можно задуматься о Гальверии Черный Ворон, а против темповых колод при наличии Агрессора Скользящего Копья — о Хищничестве.

Особенности муллигана с изгоем

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 69

Карты с изгоем активируют свои особые эффекты в случае, если сыграть их из крайне левой или крайне правой позиций в руке. Чтобы ДХ уверенно начал партию, ему важно активировать свойства изгоя: так он сможет играть карты дешевле и с более сильными эффектами, а позднее разгонять эффекты Проклятого изгнанника и Глефотары.

На муллигане ДХ заботят преимущественно ранние ходы: сначала первый, второй и т.д. Карты с изгоем станут отличными ходами в начале, если находятся в нужной позиции. Например, Гонец Кровавой Печати в самом левом слоте в руке — отличный первый ход. Но если он находится в руке максимально справа, с изгоем вы его не сыграете, потому что в начале хода доберете карту. Так появляются хорошие и плохие позиции для карт-изгоев.

Плохая позиция для Заплутавшей ведуньи. Даже если карты слева сбросить, с большим шансом туда зайдут другие тяжелые опции, так что на второй ход Заплутавшую ведунью не сыграть.

Ситуация становится чуть сложнее с картами за 2+ маны: нужно планировать ходы. Например, Заплутавшая ведунья в середине руки может быть как отличной картой на муллигане, так и бесполезной. Отличной она будет, если левее от нее Агрессор Скользящего Копья, которого вы сыграете в первый ход, открыв Заплутавшей ведунье путь к позиции с изгоем. А если слева от Заплутавшей ведуньи Фелерин Забытый или Леди Стэно, то вы еще нескоро сыграете свой второй дроп, так что толку на муллигане от него не будет.

Хорошая позиция для Заплутавшей ведуньи.

Самые сложные ситуации — когда вы точно скидываете карту слева и еще не знаете, что придет вместо нее. В этом случае вы будете рисковать, оставляя ранний дроп с изгоем в руке, так что он будет далеко не так хорош. Если не уверены, что делать, сбрасывайте раннюю карту с изгоем и надейтесь на то, что зайдет что-то лучше в самый левый слот.

Плохая позиция для Гонца Кровавой Печати — его лучше скинуть.

Муллиган против всех классов

Рыцарь смерти: Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

Охотник на демонов: Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

Воин: Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый, Проклятый изгнанник, Призрачное зрение, Глефотара.

Паладин: Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый, Проклятый изгнанник, Призрачное зрение, Хищничество.

Охотник: Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!. С хорошей рукой — Фелерин Забытый, Проклятый изгнанник.

Друид: Агрессор Скользящего Копья, Заплутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 69

Печати, Яростный чужак. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

Разбойник: Агрессор Скользящего Копья, Запутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

Шаман: Агрессор Скользящего Копья, Запутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Яростный чужак, Охрана!, Иллидариведение. С хорошей рукой — Проклятый изгнанник, Призрачное зрение.

Маг: Агрессор Скользящего Копья, Запутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Проклятый изгнанник.

Жрец: Агрессор Скользящего Копья, Запутавшая ведунья, Гонец Кровавой Печати, Иллидариведение, Проклятый изгнанник. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

Чернокнижник: Агрессор Скользящего Копья, Запутавшая ведунья, Натиск на сцену, Гонец Кровавой Печати, Иллидариведение. С хорошей рукой — Фелерин Забытый.

[к оглавлению](#)

## Как работает колода

Изгой Охотник на демонов — сверхагрессивная колода, которая полагается на раннее давление со стола и взрывной урон, чтобы закончить партию. В зависимости от захода ДХ может залеталить противника как к пятому ходу, так и давить на него уже после десятого. Если оценивать ДХ как агрессивную колоду, то у него есть всё: способы быстрого захвата стола, способы вернуть себе стол, взрывной урон, игнорирующий провокации, но самое важное — огромное количество генераций ресурсов и добора, благодаря которым Охотник на демонов продолжает давить каждый ход всё с новыми силами.

Вопреки популярному мнению, агрессивные колоды не так уж просты в исполнении. И уж тем более простой деккой не назвать Изгой Охотника на демонов. У архетипа много возможностей, сильных комбинаций и просто многофункциональных карт. К тому же ДХ часто любит размениваться с юнитами противника, так что мало кто назовет его геймплей «бездумно бить по лицу». Взяв эту колоду в ладдере, готовьтесь к тому, что играть ею будет сложно — особенно по началу, пока вы не принаоровитесь к особенностям карт и стратегии игры. За ДХ просто пропустить летальный урон, упустить победу, неправильно разменяться, нанести меньше урона противнику, чем это возможно. Игру усложняют и карты с изгоем, которыми нужно верно распорядиться — часто надо планировать свои ходы наперед, знать, что может сделать противник, что может зайти в вашу руку и т.д.

Как и все агрессивные колоды, Охотник на демонов хорош в заспаме стола мелкими и средними существами. Существ в сборке изначально немного, но каждое из них реализует себя на максимум, потому что может уверенно зацепиться за стол. Многие юниты Охотника на демонов обладают натиском, так что вы сможете без особых проблем разменяться с юнитами противника и играть проактивно. Особенно важны Мстительные драгуны — пара таких юнитов перевернет ситуацию на столе в мидгейме. Обычно ДХ играет их за 0 маны к 4-5 ходам, и это очень много характеристик.

В Фестивале легенд Охотник на демонов получил массовый бафф к атаке своих юнитов — Гальверию Черный Ворон. Это отличный финишер, который может работать как Жажда крови и даже лучше. Легендарка специфичная по механике: к ней нужно привыкнуть, чтобы точно

оценить потенциальный урон. Каждый следующий юнит с натиском, который атакует, будет давать все больше баффов другим существам. С помощью Гальверии вы можете не только заканчивать партию, но и размениваться с крупными юнитами противника.

Сила Изгой ДХ в том, что у него редко заканчиваются карты в руке. Всё благодаря генерации и добору карт — Проклятому изгнаннику и Глефотаре. Благодаря этой паре Иллидан может заполнять всю свою руку новыми картами и переигрывать по выгоде даже медленных противников. Обычно Охотник на демонов старается извлечь много выгоды от Проклятого изгнанника и Глефотары только в медленных матч-апах. В быстрых нормальная ситуация, в которой ДХ получает только 1-2 дополнительные карты в руку. Впрочем, такое порой приемлемо и в контроле поединках.

В колоде есть и другие способы добора — Гонец Кровавой Печати, Призрачное зрение и Натиск на сцену. А еще карты генерирует Фелерин Забытый. Этот набор карт куда проще в реализации и не должен вызывать проблем.

Главная фишка колоды, в честь которой она и названа — синергии карт с изгоем. На них построена вся колода. С помощью карт с изгоем вы будете наступать, генерировать ресурсы, бороться за стол, а порой и заканчивать партию. Большинство карт с изгоем имеет смысл играть только в случае, если они оказываются в крайних позициях в руке. В редких ситуациях ДХ может сыграть из центра руки Призрачное зрение и Охрану!

Сложная часть геймплея с механикой изгоя — муллиган, о котором речь шла в прошлом разделе. Помимо этого нужно думать о том, какие карты без изгоя играть из руки и когда. Тут нет универсальных правил и каких-то секретов: всё ситуативно и приходит с опытом игры.

[к оглавлению](#)

Ключевые комбинации и карты

## 1. Леди Стэно + Буйная фанатка + Хищничество

Леди Стэно — одна из самых сильных карт в колоде, хотя реализовать ее не всегда просто. Потенциально комбинации с Леди Стэно могут нанести летальный урон с пустого стола даже противнику с 30+ здоровья, хотя происходит такое редко. Все-таки вы играете не ОТК, а агрессивной колодой. Значит, чаще всего нужно обходиться комбинациями проще, без баффа Буйной фанатки и только с 1-2 разыгранными заклинаниями. Часто и этого хватает для зачистки стола или подготовки летального урона. Не держите в руке дешевые заклинания под Леди Стэно, если вы теряете стол и инициативу в партии.

Саму Леди Стэно порой можно играть в темп — особенно в агрессивных матч-апах. Здесь можно ставить Леди Стэно просто так или под 1-2 спелла в случае, если после этого стол противника будет пустым. Ответить на 2/4 нагу не всегда просто, иногда на это уйдет вся мана оппонента, что уже хорошо.

Леди Стэно игнорирует провокации при атаке, если есть цели с запасом здоровья ниже (другие существа или герой). Чаще всего под Леди Стэно в руке держат Хищничество и Уничтожение улик.

## 2. Натиск на сцену и натиски

Натиск на сцену — еще одна топовая карта в колоде, с которой вы доберете специфичные карты из колоды. Натисков в деке немного, так что эффект спелла предсказуемый. Яростный

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 69

чужак всегда будет бесплатным, Мстительный драгун часто тоже, так что сможете тут же сыграть их и не потерять в темпе в ход, потратив 3 маны на Натиск на сцену. Только Гальверию Черный Ворон сложно тут же разыграть.

Перед розыгрышем Натиска на сцену проверьте, какие натиски остались в вашей колоде и сколько карт с изгоем вы играли до этого — так вы поймете цену Мстительного драгуна.

## 3. Проклятый изгнанник и карты с изгоем

Проклятый изгнанник — миракл карта в колоде Изгой ДХ, с помощью которой вы будете генерировать много карт. Чем больше маны у ДХ будет в момент розыгрыша Проклятого изгнанника, тем больше выгоды вы сможете извлечь. Но тут увлекаться не нужно: вы играете в агрессивном стиле, так что действовать должны быстро. Даже 1-2 генерации с этого второго дропа — уже много, и получить столько карт можно уже на 2-3 ходах с помощью Монетки, Иллидариведения и Заплутавшей ведуньи. Правило можно сформулировать так — пока у вас есть хорошие карты в руке и план на следующие ходы, не спешите играть Проклятого изгнанника. Как только хорошие карты в руке заканчиваются, используйте этот второй дроп в комбинации хотя бы с одной картой с изгоем. Дальше ману вы сможете потратить уже с только что полученными картами.

Не бойтесь играть Проклятого изгнанника и в медленных матч-апах: часто второй дроп даже оставляют на муллигане, потому что рано ответить на 2/3 юнита сейчас могут не все классы.

## 4. Глефотара и карты с изгоем

Глефотара — сильное оружие даже в случае, если вы не сыграете ни одной карты с изгоем. А потенциально она может заполнить всю вашу руку новыми картами из колоды.

Играть Глефотару достаточно просто: первый удар вы можете почти всегда делать тут же при розыгрыше карты, даже если не использовали ни одну карту с изгоем. На следующий ход же действуйте так же, как обычно — захватывайте стол или готовьте летальный урон. Скорее всего в процессе вы разыграете несколько карт с изгоем в любом случае. В конце хода атакуйте оружием (уже под баффом Уничтожения улик и силы героя, если нужно использовать их) и добирайте столько карт, сколько получилось. Специально баффать Глефотару и извлекать максимум выгоды с этим оружием не нужно.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

Проклятый изгнанник, Мстительный драгун и Глефотара активируют свои особые эффекты, когда вы играете карту со свойством «изгой». Но это не значит, что карта должна быть в крайне левом или крайне правом слоте в руке. Вы можете играть их даже из центра руки и все еще получать выгоду от Проклятого изгнанника, Мстительного драгуна и Глефотары.

Генерация карт со свойством изгой очень хороша в нынешней мете — карт с изгоем мало и каждая из них подходит для агрессивного стиля игры Охотника на демонов. Далее все карты со свойством изгой, которые дают Проклятый изгнанник, Иллидариведение и Фелерин Забытый.

Иллидариведение и Яростный чужак делают дешевле карты со свойством изгой. Но нигде не сказано, что вы должны тут же играть их. Вы можете оставлять удешевляющий бафф до

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 69

следующего хода, чтобы эффективнее реализовать Проклятого изгнанника, Глефотару и другие карты.

Уничтожение улик — не только дополнительный источник урона и синергия для Леди Стэно. Заклинание можно использовать для того, чтобы убирать лишние карты из руки, если они мешают реализации карт с изгоем. Например, когда в крайне левом слоте застревают Глефотара или Гальверия Черный Ворон. С помощью Уничтожения улик их можно убрать в колоду и активировать карту с изгоем.

Гальверия Черный Ворон помогает нанести огромный урон персонажам противника, но карту нужно вовремя сыграть, а после и правильно посчитать урон. Сперва атакуйте всеми существами с натиском (в том числе самой Гальверией), а после бейте юнитами, которые могут бить по герою противника — начиная тоже с натисков. Быстро и точно посчитать урон с Гальверии достаточно сложно, не бойтесь действовать на глазок: лучше потратить время и силы на реализацию правильного порядка атак, чем на вычисление точного урона.

Как и другие агрессивные колоды, Изгой ДХ старается делать размены в первую очередь с помощью только что сыгранных натисков, заклинаний и атак героя. А существа, которые могут бить по герою противника, чаще должны бить по герою противника, а не по юнитам.

[к оглавлению](#)

- Мета Фестиваля легенд еще молодая и активно развивающаяся. И вы далеко не всегда узнаете, в каком стиле играет ваш противник до того, как он разыграет несколько карт. Например, вы можете встретить целый ряд Жрецов, Чернокнижников или Друидов — и описать матч-апы с ними сейчас достаточно сложно. Но все же несколько лидеров в мете уже есть. Как и сам Изгой ДХ, они уже сформировали основы колоды, а значит достаточно предсказуемы в геймплее. И в этих матч-апах герой гайда уже может применить несколько хитростей и тактических особенностей, чтобы одержать верх над оппонентом.

## Рыцарь смерти Крови

ДК Крови — сложный противник, но не такой уж безнадежный. Как и в прошлом дополнении, Рыцарь смерти достаточно пассивен со старта и полагается на существ, а не на зачистки стола или оружие. Значит, до пятого хода Охотник на демонов может уверенно спамить стол, делать выгодные размены и готовить мощные ходы. Но даже если вы не можете действовать агрессивно и противник постоянно разменивается с вашими юнитами, это не так важно, потому что основные волны наступления ДХ реализует в мидгейме. В этом матч-апе особенно важно вовремя сыграть Мстительных драгунов (до восьмого хода, но после проверки, есть ли Взрыв трупа в руке оппонента), а также на максимум реализовать Гальверию Черный Ворон. Готовьте столы с большим количеством натисков: пусть у них изначально только 1/1 статы, под баффом Гальверии они нанесут огромный урон по герою противника. Вынуждайте Рыцаря смерти чистить стол от мелких существ каждый ход и выманивайте из него массовые зачистки.

К восьмому ходу и розыгрышу Душекрада в идеале нужно готовить много взрывного урона, если оппонент все-таки зачистит стол. Проще всего залеталить противника комбинациями с леди Стэно, но можно обойтись и другими источниками — Глефотарой, Уничтожением улик и т.д.

Партию можно затянуть и до 10+ хода, если вам удастся извлечь много выгоды из Проклятого

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 69

изгнанника. Пока Охотник на демонов впереди, давит на Рыцаря смерти со стола и взрывным уроном, не так важно, какой сейчас ход. Нужно только поддерживать инициативу и не оставаться без карт в руке.

## Изгой Охотник на демонов

Зеркальные поединки могут пойти по целому ряду сценариев в зависимости от захода карт. Вы можете задавить оппонента как в самом начале игры, так и затянуть партию далеко в лейтгейм, постоянно размениваясь и не давая оппоненту захватить стол. Взрывного урона у ДХ много, но часто недостаточно для того, чтобы нанести 30 урона с пустого стола в течение всего боя. Тем более матч-ап темповый, так что копить карты в руке не получится. Не бойтесь играть в темп или с минимумом выгоды Проклятого изгнанника, Леди Стэно и Гальверию Черный Ворон, если получается оставить противника без стола и вынуждать его искать и использовать натиски или взрывной урон для разменов.

Активно разменивайтесь и не давайте противнику контролировать стол. Если вы позади, часто спасут только существа с натиском или очень хорошие генерации карт. Если вы наступаете, то в какой-то момент можете переключаться на героя противника, пусть даже оппонент полностью зачистит вашу половину стола в свой ход. Считайте, сколько урона вы сможете нанести в следующие 1-2 хода и хватит ли этого для летала. У Изгой ДХ нет провокаций или исцеления (и сгенерировать их получается редко), так что ответить на агрессию он может только своей агрессией. И пока у вас высокий запас здоровья, о смерти можно не беспокоиться.

## Рыцарь смерти Льда

Это интересный матч-ап, в котором у ДХ есть хорошие шансы на победу, если он будет играть правильно. Поединок делится на две стадии — до седьмого хода и после седьмого хода.

До седьмого хода вас ждет классический агрессивный матч-ап, в котором Охотник на демонов чаще должен выходить победителем, но все же ситуации бывают разные. Уверенно спамьте стол, старайтесь выгодно размениваться с юнитами противника, и только если стол врага пуст или на нем незначительные угрозы, переходите к нанесению урона по оппоненту. Важно не получить 10 урона от Костесгибателя к шестому ходу ДК, то есть к этому моменту нужно сгенерировать какие-то характеристики на столе.

К седьмому ходу ожидайте розыгрыш Ярости ледяного змея. К этому моменту Охотник на демонов теоретически может уже добивать противника, но если вы еще не близки к летальному урону, ищите способ ответить на 5/5 юнита. Полезно оставить к этому моменту Мстительного драгуна или другую комбинацию натисков и наносящих урон эффектов. Часто Рыцарь смерти даст две Ярости ледяного змея подряд, так что ищите ответ и на второго 5/5 юнита. Важно, чтобы на столе было место для розыгрыша натисков — не подставляйте под заморозку 7 юнитов.

Пережив волны Ярости ледяного змея, Охотник на демонов часто легко заканчивает партию после, потому что в вопросах контроля и захвата стола он сильнее.

## Чистый Паладин

Выгодный матч-ап, в котором Изгой ДХ уверенно захватывает стол в начале партии. Паладин тоже действует темпово в начале партии, но он и близко не так быстр, как Охотник на

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 69

демонов. Да и моментальных способов воздействия на стол у Паладина почти нет.

Каких-то юнитов Паладина можно игнорировать, особенно к четвертому-шестому ходам. В это время можно перейти в наступление и попытаться задавить оппонента до того, как тот начнет играть тяжелые провокации и Графиню.

Как и всегда, сбивайте божественные щиты с противника и разменивайтесь натисками, а также атаками вашего персонажа, если размены необходимы.

## Чернокнижник

Чаще всего вы встретите Биг Чернокнижника с Мясными чудовищами и Таддиусом. Эти существа и станут главной проблемой в поединке, потому что пробить их со стола достаточно сложно. Старайтесь к моменту выхода этих тяжелых юнитов уже нанести внушительный урон герою противника, чтобы добить его комбинациями с Леди Стэно или взрывным уроном. Другой вариант — дать огромные баффы атаки за счет Гальверии Черный Ворон, с которыми вы зачистите любой стол.

До розыгрыша тяжелых провокаций Чернокнижник полагается на ранние зачистки: Осквернение и Адское пламя. Не бойтесь подставляться под эти эффекты, лишь бы вы активно генерировали новые угрозы в руке и быстро спамили стол на следующий ход. Ударной силой станут Мстительные драгуны: старайтесь не подставлять их под Осквернение и Адское пламя, то есть оставляйте им 4-5 здоровья.

## Рыцарь смерти Нечестивости

Поединок во многом напоминает бой с Фрост ДК, но тут бороться в начале партии за контроль стола будет сложнее. Неприятны Удар чумы, Визгун и провокации, особенно Боевой некромант, если не найти ответ на этот второй дроп вовремя. Тратьте ресурсы на контроль стола и не думайте о наступлении: в этом матч-апе чаще всего получается истощить ресурсы противника в мидгейме, и уже после этого Охотник на демонов закончит партию. Проблемы в лейтгейме доставит Лорд Ребрад — если партия затягивается до восьмого хода, переключайтесь на взрывной урон и отказывайтесь от контроля стола, или надейтесь на то, что легендарка не зашла в руку противника.

## Друиды

В мете много разных сборок Друидов, но большинство обращается к разгону по мане, существам на бафф силы героя и какому-то тяжелому способу победы. В любом случае ДХ сможете спокойно спамить стол в начале партии, потому что с зачистками у Малфуриона все еще всё плохо. Особенно хороши в поединке Мстительные драгуны, выход которых часто перевернет даже невыгодную ситуацию в вашу пользу. Как и в случае с Чернокнижником, старайтесь оставить Мстительных драгунов на 4-5 здоровья, чтобы их было сложнее убрать со стола.

Если Друид накопил много брони, рассчитывайте на комбинации с Гальверией Черный Ворон — эта легендарка особенно сильна в матч-апе с Малфурионом.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-121

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 69