

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 90

Архив Колода Hearthstone · category-123

Сгенерировано: 04.06.2026 16:27

Количество материалов: 8

Контроль Воин — лучший ответ агро декам. Большой гайд по архетипу

ID: 1466

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/liga-control-warrior>

Дата: 29.02.2024

Тип: Гайды

Категория: Битва в Бесплодных землях

Описание

Контроль Воин — лучший ответ агро декам. Большой гайд по архетипу

Кратко

Контроль Воин — самая популярная и сильная контроль колода в нынешней мете. Изучаем архетип в большом гайде.

Текст

Герой гайда — Контроль Воин в мете Бесплодных земель в мартовском рейтинговом сезоне 2024 года. В Стандарте много агрессивных колод — и мало кто может успешно противостоять им. Контроль Воин как раз такая колода.

Сегодня Контроль Вар — вторая по популярности дека на большинстве рангов, обгоняет его только Чумной ДК. И при своей популярности у Контроль Воина еще и хороший процент побед, хотя и не самый высокий в ладдере. Не так высок винрейт первую очередь из-за того, что контроль стиль игры в целом сложнее, поэтому у контроль дек всегда хуже статистика. Но в умелых руках Контроль Воин — колода для взятия Легенды и высоких рангов далее.

Эта дека подойдет всем ценителям медленного и вдумчивого геймплея, а также всем, кто хочет наказывать все встречающиеся на пути агро колоды. При этом хорошая сборка Контроль Вара не боится и Чумного ДК, так что тяжелых матч-апов у него не так уж и много.

Изучаем Контроль Воина в большом гайде: вы найдете топовые сборки и инструкции по созданию собственной с учетом коллекции и меты. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости матч-апов, муллигана и стратегии игры.

Обновили гайд 29 февраля 2024 года. Список изменений:

Изменили колоды и описания к ним

Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Что искать в стартовую руку" и "Стратегия игры"

Добавлены описания новых матч-апов. Дополнены старые.

. Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 90

- Что искать в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Способы победы
- Все про Игниса
- Полезные советы
- Матч-апы

Две большие группы колод Контроль Воина — с Принцем Ренаталом и без него. Сборки с Ренаталом лучше играют против агрессии, а версии с 30 картами лучше показывают себя в зеркальных матч-апов и против других контроль дек.

Ренатал Контроль Воин

Лучшая сборка Контроль Воина для агрессивной меты — подойдет для взятия Легенды. В деке есть Один главный куратор, синергии добычи и топовые оборонительные карты. Возможно, в сборку стоит вернуть Мощный удар — сейчас вместо него используются две копии Подарка Гарроша. Карты показывают в среднем одинаковую статистику, так что выбирайте то, что вам больше по душе.

Антимиррор Контроль Воин

Эта сборка нацелена на зеркальные матч-апы и поединки с другими медленными деками. Тут нет Принца Ренатала и куда больше добора, так что вы быстрее найдете и реализуете Одина главного куратора. Для синергии с ним тут появляется и больше источников брони. А еще, поскольку у вас много перебора колоды, можно быстро активировать Одинокого рейнджера Рено.

Вместо Мощного удара можно взять Подарок Гарроша.

Контроль Воин с Хартом Хмелеваром

- В сборку можно взять не только Подарок Гарроша, но и нового Харта Камневара, который заменяет вашу руку на что-то веселое. У Воина редко будут совсем уж бесполезные карты в руке, так что Харт Камневар похож больше на фановую карту. Используйте ее, если не играете на результат.
- О том, как работает Харт Камневар, читайте в отдельном гайде.

наверх

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Контроль Воина не так много карт в деке, потому что существуют два разных подхода к сборкам — с разными наборами и синергиями.

Код основы колоды:

Представленные выше карты появляются почти во всех сборках Контроль Воинов: отсюда нет смысла убирать что-то в большинстве ситуаций. Возможно, можно убрать Мощный удар ради какой-то опциональной карты, серьезно на результаты Воина это не повлияет.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 90

Далее разберем, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Лоцман сэр Финли + Из глубин — карты можно взять вместе, а можно и отдельно только Финли. Всё это поможет быстрее найти Одина и в целом активнее перебирать колоду, что особенно важно для антимиррор сборок.

Набор добычи (Кобольд-шахтер + Взрывпакет + Усиленные латы + Прокладчик туннелей + Буян Бесплодных земель) — эти карты берут сборки с Принцем Ренаталом, которые полагаются на игру от обороны и гибкость. Часто в таких деках не так много способов добора, потому что синергии добычи обеспечивают Воина ресурсами.

Ревущее пламя + Игнис Вечное Пламя + Обеззараживание — карты берут вместе, чтобы у Воина получился дополнительный способ победы или поддержка способа победы с Одином. Оружие с Игниса гибкое и помогает как в обороне, так и в защите, а Ревущее пламя полезно в первую очередь против агро.

Рифф куплета + Рифф припева + Рифф проигрыша — эти три карты берут вместе в сборки с большим количеством добора и минимумом существ. Так вы с высокой вероятностью доберете Одина главного куратора.

Принц Ренатал — улучшит матч-апы с агрессивными колодами из-за бонуса +5 к здоровью, но уменьшит шансы найти Одина главного куратора или какие-то другие конкретные карты. Поэтому хуже станут медленные противостояния.

Паровой страж или Служитель боли — в сборки берут что-то из этого. Паровой страж самостоятельнее, зато Служитель боли отлично работает с Повторными толчками. Поэтому Служитель боли чаще встречается в сборках без Принца Ренатала, потому что так проще отыскать комбинацию Служитель боли + Повторные толчки.

наверх

Контроль Воин — достаточно дорогая колода с большим количеством легендарок. К сожалению, многие из них обязаны остаться в колоде, иначе она потеряет весь свой смысл. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

Лоцман сэр Финли — если нет, убирайте из деки и Из глубин. Вместо берите Подарок Гарроша, Мощный удар щитом, Служителя боли или другой источник ресурсов.

Асталор Кровавая Клятва — сильная карта, но всё же ее можно заменить. Берите вместо любую опциональную карту с другим функционалом, например Темницу Йогг-Сарона.

Принц Ренатал — если нет, собирайте сборку вокруг Одина с большим количеством добора.

Игнис Вечное Пламя — обязательная карта для Ренатал Контроль Воина. Если его нет, собирайте сборку вокруг Одина с добором.

Испытание огнем — сильный эпик, но всё же не критически важный. Берите вместо любую опциональную карту, например Потасовку.

Казгорот — легко играть без этой легендарки. Берите вместо любую опциональную карту из списка выше, например Подарок Гарроша или Потасовку.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 90

Буян Бесплодных земель — берите вместо Потасовку или Подарок Гарроша.

Один главный куратор — заменяйте на набор Грязная крыса + Безумный герцог Теотар или набор Лоцман сэр Финли + Из глубин + Привратница с фонарем + Бум-босс Тогрун. Без чего-то из этого победить в зеркальном матч-апе не получится.

Йогг-Сарон Освобожденный — берите вместо Потасовку, Обеззараживание или Подарок Гарроша.

наверх

Максимально бюджетная версия

Такая сборка Контроль Воина обойдется вам всего лишь в 3600 чародейной пыли. Она лучше играет в зеркальных матч-апах, но при этом даст бой и агрессивным колодам. Но самое важное — вы получите хорошее представление о геймплее Контроль Воина.

наверх

Муллиган Контроль Воина достаточно однообразный, если разобраться в основных приоритетах. Хотя своя классовая специфика все-таки есть. Сначала мы разберем общие правила выбора карт в стартовую руку.

Общие правила муллигана

Кобольд-шахтер — оставляйте всегда и в любых количествах.

Ревущее пламя — оставляйте всегда одну копию. Две нужны при встрече с агро матч-апом.

Камнекожий бронник — можно оставлять всегда за исключением самых агрессивных противников. Вторая копия не нужна.

Паровой страж — можно оставлять всегда за исключением самых агрессивных противников. Вторая копия нужна только против медленных дек или с хорошей рукой.

Повторные толчки — оставляйте только против агрессивных колод или со Служителем боли. Вторую копию можно сбросить.

Один главный куратор — оставляйте только против контроль матч-апов.

Блок щитом — можно оставить одну копию с хорошей рукой.

Испытание огнем — оставляйте только с хорошей рукой и Монеткой одну копию.

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Охотник на демонов: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж, Повторные толчки.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 90

Воин: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж, Один главный куратор.

Паладин: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Повторные толчки. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом, Обеззараживание.

Охотник: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Друид: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Разбойник: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Шаман: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Маг: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Жрец: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж, Один главный куратор.

Чернокнижник: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Обеззараживание. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом, Вихрь клинков, Повторные толчки.

[наверх](#)

Как работает колода

Контроль Воин — дека, которая будет праздновать свое десятилетие в этом году. И пусть состав колоды кардинально меняется из года в год, суть архетипа всегда похожа — играть от обороны и копить броню. И с тем, и с другим Воин отлично справляется. В деке есть тяжелый способ победы для зеркальных и других контроль матч-апов.

Контроль Воин стал таким популярным в мете Бесплодных земель — тут много агро колод, и только у Контроль Вара, почти полностью нацеленного на оборону, получается переиграть Рыцарей смерти, Паладинов, Разбойников, Магов и Чернокнижником. При этом нынешние агро колоды могут наступать очень долго: карты в руке не кончаются даже в лейтгейме, так что Воину важно не отставать в генерации ресурсов и переборе своей колоды. Поэтому в деке появляются синергии добычи, которые принесут много выгоды и не дадут картам в руке слишком быстро закончиться.

Карт с добычей не так много, особенно при условии, что вы играете декой с 40 картами, так что найти конкретные синергии становится сложнее. Воин редко сможет сгенерировать финальную награду до своих 10 маны, хотя с хорошим заходом карт это всё-таки возможно.

Финальная награда за добычу Воина — Азеритовый буйвол. Это лучший способ заспамить стол огромными стадами, хотя редко он выступит как самостоятельный способ победы — тем более обычно нет способа вернуть существо в руку или активировать его боевой клич несколько

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 90

раз. Важно, что Азеритовый буйвол стоит всего лишь 4 маны, так что до его розыгрыша вы сможете зачистить стол от вражеских существ. Наконец, отметим и то, что Азеритовый буйвол часто дает существ, тут же влияющих на игровую ситуацию, — натиски, провокации, а если повезет, то Ал'акира и Рагнароса.

Важны и карты, которые зайдут в руку до генерации Азеритового буйвола. Пусть их много, вы будете пользоваться ими куда чаще, чем финальной наградой, потому что и получить эти карты проще. Среди карт добычи 1-3 уровней нет чего-то особенно сильного или имбалансного для Воина. Какие-то карты подойдут больше, другие меньше, но почти всё можно использовать в тот или иной момент.

Добыча 1 уровень

Сильные комбинации помогает реализовать Мешочек монет на 1 уровне, если вы сэкономите Монетки на следующие ходы. Так можно раньше сыграть Одина главного куратора, Йогг-Сарона Освобожденного и другие сильные карты.

Добыча 2 уровень

Добыча 3 уровень

Главный тяжелый способ победы — Один главный куратор. Эта карта нужна в первую очередь в медленных матч-апах, но может пригодиться и в темповых поединках. С ней Воин может наносить абсурдный урон в лейтгейме за счет накопленной брони. Один особенно силен против медленных колод — Контроль Жреца, Рамп Друида, самого Контроль Воина. Работают с ним все способы накопления брони, а еще очень сильно оружие с неистовством ветра за любую стоимость, раскопанное с Игниса Вечное Пламя.

Если вы играете Контроль Воином с большим количеством перебора колоды, то в деке должна быть Рок-звезда Курганов. Этот первый дроп в медленных матч-апах важно оставлять для лейтгейма и ОТК комбинации через Одина главного куратора. И желательно оставить две копии, тогда за ход вы накопите безумное количество брони и легко залеталите противника. В темповых матч-апах Рок-звезду Курганов обычно нет смысла бросать на стол просто как 1/3 юнита, но можно комбинировать ее с источниками брони ради выживания.

Остальные карты в колоде нужны Воину преимущественно для того, чтобы чистить стол и копить броню. Тут много точечных и массовых ремувалов, их использование будет разным в зависимости от матч-апа.

Все массовые зачистки нужно использовать с умом, понимая, что может сделать колода противника, сколько карт осталось в его руке, на что способен он и способны вы. Тут не так много универсальных правил: важно отдавать приоритет зачистке стола, а не накоплению брони, да и в целом, если это возможно, размениваться не топовыми ремувалами, а оружием, существами и т.д. С высоким запасом здоровья и брони Воин может играть жаднее, то есть экономить самые сильные способы зачистки стола. А если оппонент сильно давит и готовит летальный урон, жалеть уже ничего не нужно.

Зачистками стола выступают не только очевидные карты вроде Вихря клинков или Обеззараживания, но часто и другие карты, например Казгорот, Йогг-Сарон Освобожденный или оружие с Игниса Вечное Пламя.

Если стол не нужно чистить, главный приоритет Воин обычно — добор и генерация карт. Если

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 90

противник давит взрывным уроном или нет добора, копите броню. Еще важно играть своих существ, потому что в перспективе они могут размениваться с юнитами противника.

наверх

Способы победы

Можно отметить целый ряд способов победы, которыми может пользоваться Воин. Их выбор зависит от матч-апа и захода карт.

1. Один и броня

С Одним можно нанести больше 60 урона за ход по герою противника. Легендарку критически важно сыграть, что обычно просто, потому то за свои 8 маны он сразу же ничего не делает. Здорово, если вы используете, например Вихрь клинков для зачистки стола и после используете Одина. Хотя порой Воин все-таки оказывается впереди по темпу и без проблем играет легендарку.

После розыгрыша любой источник брони станет тем же уроном, который получит вражеский герой. Так можно переиграть любую медленную колоду, в том числе других Воинов. Важно только не потратить все источники брони раньше времени без необходимости. В медленных матч-апах старайтесь не играть источники брони до того, как реализуете Одина. А после, если и играете, то атакуйте по герою противника, а не его существам.

Хорошо с эффектом Одина работает Молот ремесленника, который сначала даст +3 к броне, а потом уже совершит атаку с дополнительным уроном. Но самая имбалансная комбинация — оружие с неистовством ветра с Игнаса Вечное Пламя. Порой Воин раскапывает оружие за 1 маны, лишь бы быстрее реализовать неистовство ветра вместе с самыми сильными бафами брони. Если оружие Игнаса дает броню, это происходит уже после атаки, так что бонусный урон с этой брони вы по герою противника не нанесете.

Сборки с Рок-звездой Курганов должны оставлять этот первый дроп для того, чтобы реализовать его уже после розыгрыша Одина главного куратора. А в темповых матч-апах эта карта может просто дать 2-4 брони для обороны, чего порой достаточно.

2. Взрывной урон без Одина

Помимо Одина есть и другие источники взрывного урона — в первую очередь Асталор Кровавая Клятва, а еще оружие с Игнаса Вечное Пламя, иногда и Оглушить. Самостоятельно всё это редко принесет победу, но вместе с другими источниками урона работает здорово. Опять же, история, скорее всего, только для медленных матч-апов. В быстрых всё это чаще всего если и используют, то для зачистки стола.

3. Давление со стола

Помимо Азеритового буйвола и Казгорота у Воина не так много карт, которые бы очень хорошо спамили стол и создавали летальную угрозу для противника сами по себе. Но это еще не значит, что со стола нельзя играть. Порой хватает и не таких крупных угроз, чтобы залеталить противника, особенно если на его половине ничего не будет. Изначально существа в деке Воина не такие большие, но много статов можно сгенерировать с помощью добычи и других рандомных способов получить карты.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 90

Казгорот — в первую очередь способ борьбы за стол, хотя все его способности могут дать Воину урон для нападения на противника. И только после того, как вы используете все 3 способности, Казгорот сможет атаковать самостоятельно.

Среди восьмых дропов с Азеритового буйвола много сильных опций, отдельно отметим следующих юнитов — Громмаш Адский Крик, Ал'акир, Рагнарос, Иллидари-инквизитор, Тирион Фордринг, Гнилокровный берсерк, Кологарн и Отвязный металлист. Вы не найдете среди раскопок титанов и гигантов. Из-за некоторых эффектов 8 дропов выгоднее всего играть Азеритового буйвола в начале хода до других действий, если это, конечно, не массовая зачистка стола, которую нужно давать раньше.

4. Просто не умереть

Иногда задача Воина — просто остаться в живых, пока противник играет самые опасные свои карты. Это могут быть как огромные характеристики, как у Паладина на добыче, так и взрывной урон, как у Чернокнижника на слизи. Тут вам на помощь придут все зачистки стола и способы накопления брони. Не забывайте, что сначала нужно пытаться убрать всё со стола, а только после этого копить броню, иначе вы ее очень быстро потеряете.

Часто причина, по которой Воин выживет, — у оппонента не останется карт в руке для наступления. Если речь идет об агрессивных деках, то их без карт оставить можно просто с помощью массовых и точечных зачисток, а также в целом способов размениваться одной вашей картой с несколькими вражескими.

наверх

Всё про Игниса

Игнис Вечное Пламя — важная карта в колоде, но сложная в реализации. Активировать Игниса можно только с помощью Ревущего пламени и Обеззараживания. Вы должны всегда активировать ковку хотя бы одной копии карты с этим эффектом, иначе Игнис может пролежать мертвым грузом в руке до конца партии.

Если вы играете Игниса в лейтгейме, часто Воина интересует оружие за 10 маны. Так вы получите дополнительную сильную карту, которая станет финишером, даже если в руке не хватает способов накопления брони. Хотя оружия за 1 и 5 маны тоже можно брать в разных ситуациях: и не только в начале партии.

Оружие за 1 маны — полезно, если вы должны залеталить противника здесь и сейчас (в этот ход или на следующий) и у вас есть мана для баффов брони. В этом случае вы ищете неистовство ветра, а другие эффекты уже не так важны. Другой вариант — нужно срочно убрать со стола противника опасного юнита с помощью яда — это особенно актуально в матч-апе с Паладином и Чернокнижником.

Оружие за 5 маны — самая редкая стоимость для раскопки. Обычно берут по кривой, то есть при розыгрыше Игниса на 4 ход, чтобы на следующий сыграть оружие — всё это делают, если карт лучше в руке нет, а сидеть сложа руки нельзя. Эту же опцию берут и на 5-8 ходах, если речь идет о выживании Воина и критически важных ходах.

Оружие за 10 маны — берут в медленных матч-апах или просто в лейтгейме ради извлечения большого количества выгоды. Важно, что в ход с розыгрышем оружия вы уже ничего другого не сыграете, так что у вас должна быть инициатива. Если все плохо и вы вынуждены

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 90

обороняться, оружие за 10 маны станет плохим вариантом.

Среди первых свойств особенно ярко смотрится неистовство ветра. Даже если у вас оружие за 1 маны, этот бафф позволит повернуть невероятно сильные ОТК комбинации с 30+ урона за ход. Впрочем, для победы это не всегда нужно, но такая опция есть.

Остальные баффы помогают играть от обороны. Много выгоды дает похищение жизни, если ранее вы уже сыграли Одина. Так вы почти всегда восстановите себе полный запас здоровья.

Всегда хорош яд, особенно потому что вы можете убить существ противника боевым кличем или предсмертным хрипом оружия.

Среди вторых свойств важно обратить внимание на бафф брони. В отличие от Молота ремесленника, тут вы получите бафф брони уже после атаки, так что не сможете добавить его к урону. Этот выбор все еще имеет место, например с неистовством ветра или просто ради выживания, но в нанесении урона по герою противника он помогает редко.

Боевой клич и предсмертный хрип на урон примечательны обычно только с баффом яда среди первых свойств.

Призыв существ — хорошая опция для тяжелого оружия за 10 маны, с которым можно переиграть по выгоде медленные деки.

Дополнительный добор — редко используемая опция, обычно Воину хватает карт. Но если вы попали в ситуацию, когда добора нет, но есть Игнис, можно брать и этот бафф.

наверх

Полезные советы

Паровой страж почти всегда достанет из колоды заклинание, но редко это будет заклинание Огня. Зато, если оно уже есть у вас в руке, Паровой страж сделает его дешевле. Эффект не такой яркий, но порой важный.

Повторные толчки — неплохая карта даже за 4 маны. Не нужно пытаться специально удешевлять ее, рассчитывая сыграть на следующий ход: вы не знаете, что делает противник и какие у вас будут варианты хода.

У Контроль Воина нет четкого хода, в который он использует Монетку. Это можно сделать как в первые ходы, так и в лейтгейме. Часто стараются оставить Монетку для Одина главного куратора или Йогг-Сарона Освобожденного.

Йогг-Сарон Освобожденный чаще всего или берет под контроль вражеского юнита, или заставляет вражеских существ атаковать друг друга. Третью опцию с генерацией Щупалец почти никогда не используют.

Вихрь клинков — сильное, но не всегда легко реализуемое заклинание. Много зависит от матч-апа, например против Чернокнижника на слизи нельзя играть спелл, пока на столе есть Слизистая вагонетка. Не так хороша карта и против перерождений и липких предсмертных хрипов. Если матч-ап не такой удобный для Вихря клинков, ищите не самые жадные способы реализовать эту карту. Например, против Лока идеально отдать Вихрь клинков только на одного Утилизатора или Мракокаменного стража.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 90

Воин совершает много действий за ход: атаки существ и героя, добор карт, генерация случайных карт, зачистки стола и т.д. Почти всегда важно, в каком порядке вы это сделаете. Самый простой пример: сначала зачистить стол Вихрем клинков, а уже после ставить существ. Уже не такой очевидный пример: сначала добирать и генерировать случайные карты, а после совершать другие действия, обладая уже всей информацией о ваших возможностях. Примеров порядка действий очень много, и чаще всего правила там простые, но о них нужно постоянно помнить.

[наверх](#)

Чумной ДК

Это напряженный матч-ап для Контроль Воина, но все же скорее равный, если выбрать правильную сборку. Карты Чумы не так опасны, потому что шансов добрать их немного (большая колода из 40 карт, мало способов добора).

Сложно законтрить тяжелых юнитов с перерождением Чумного ДК — обычно с ними не разменяется одной картой, а урона они наносят много. Будьте готовы к Бригадиру Реске и Скванному стражу. Еще опасен Примас, но его куда проще убрать со стола, к тому же сам по себе он урона не делает. Ваши тяжелые дропы может украсть не только Бригадир Реска, но и Осужденная Сильвана.

Сборки без Принца Ренатала хуже играют с Чумным ДК — они никогда не активируют Одинокое рейнджера Рено, да и просто быстрее перебирают колоду, так что Чума доставит больше проблем.

Контроль Воин

В зеркальном матч-апе важны все способы помешать противнику в реализации Одина главного куратора. Как правило способов убрать его из руки у Контроль Воина не будет, но возможно давить на противника со стола так активно, что он не сможет потратить 8 маны на легендарку. И даже до 8 маны полезно давить, чтобы противник не мог легко перебирать колоду и искать Одина.

Как правило всё-таки Один станет решающей картой в матч-апе. И если он зашел противнику, а вам нет, единственная надежда — задавить оппонента рано со стола, оставив его без сильных карт. Еще можно активно искать своего Одина, хотя вторым его будет уже куда сложнее сыграть.

Другие сильные карты в матч-апе — Игнис Вечное Пламя и Асталор Кровавая Клятва. С Игниса чаще всего берут оружие за 10 маны, хотя если у вас уже активен Один и много источников брони в руке, можно брать и оружие за 1 или 5 маны.

Контроль Воин без Принца Ренатала сильнее в этом матч-апе, потому что ему проще найти Одина главного куратора и нужные для летала связки карт.

Рено Воин

Это сложный матч-ап для Контроль Воина, потому что противник может залеталить вас не только Одним, но и удвоенными боевыми кличами — куда опаснее будут и Асталор Кровавая Клятва, и Азеритовый буйвол оппонента. И даже Одина противнику найти проще, чем вам.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 90

Рассчитывайте на то, что вам повезет с заходом Одина — и попытайтесь поймать противника на слабой руке, что с Рено Воином случается чаще, чем с обычным Контроль Воином.

Радужный ДК

Силен в заспаме стола мелкими и средними юнитами — важно найти ответы и на Болезнетворный ужас, и на тяжелых юнитов вроде Лоскутного великана или Примаса. Помимо этого у Радужного ДК есть взрывной урон в форме Финального некротического взрыва. Как и у Чумного ДК, у этого будет Бригадир Реска, но хотя бы переродить он ее не сможет. Готовьтесь к затяжной битве, которая точно продлится до 10+ ходов, а в руке противника будет много тяжелых угроз. Лишайте оппонента всех способов перебора колоды — важно, чтобы он не получил все тяжелые способы победы сразу же к 8-10 ходам.

Еще Радужный ДК отлично чистит стол от крупных существ за счет Больного грязехода. Но для Контроль Воина это не так опасно. Все равно нужно играть Йогг-Сарона Освобожденного и Казгорота в надежде, что они переживут ход противника.

Если вы выбираете, какую копию Болезнетворного ужаса лишить перерождения, всегда бейте по левой копии. Она первой активирует свой эффект конца хода и призвет свою копию без перерождения. А на второй Болезнетворный ужас у ДК уже может не хватить трупов.

Паладин на добыче

Напряженный матч-ап, в котором Паладин может задавить вас как в начале партии, поймав на плохой руке, так и в глубоком лейтгейме, если оставит вас без ответов на его стол. В начале Паладин не всегда так уж страшен, так что можно играть относительно пассивно и не спешить с розыгрышем жадных карт вроде Вихря клинков или Ревущего пламени. Отбивайтесь юнитами, копите броню, перебирайте колоду.

В мид и лейтгейме Паладин страшен своими баффами, особенно комбинацией Благодать садов + Добыча грибов, которая дает божественный щит. Поэтому нужно убирать с вражеской половины стола всех существ, в том числе и 1/1 токенов. Сделать это Воину по силам многими картами, лишь бы их хватило в руке — этот матч-ап во многом битва ресурсов.

Даже если вы перехватите инициативу и прогоните Паладина со стола, не радуйтесь — он может вернуться в игру с помощью Сэра Финли Бесстрашного или Силы Хранителя. Будьте готовы к этим массовым зачисткам.

Чернокнижник на слизи

Играет очень агрессивно, поэтому не рассчитывайте легко сыграть Одина главного куратора (он в матч-апе особо и не нужен). Ваша задача — отбиваться ото всех опасных юнитов Лока. Только взрывной урон от Слизи вы вынести должны, но если вас несколько раз ударят тяжелые юниты Чернокнижника, то можно уже не пережить это противостояние. Не жадничайте с картами, а если дела идут плохо, рискуйте и рассчитывайте на хорошие топдеки и случайные исходы. Ожидайте от Лока тяжелых юнитов к 4-6 ходам — чаще всего это Утилизатор и Мракокаменный страж. Их нужно убирать со стола моментально.

Постарайтесь обыграть Слизистую вагонетку: в начале партии можно ничего не ставить на стол, чтобы она не разменивалась и не приносила противнику Бочки слизи. Позднее постарайтесь убрать ее Потасовкой или Взрывпакетом, ни в коем случае не давайте Вихрь клинков или Повторные толчки, пока на столе эта карта.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 90

Если вы уже отняли у Лока стол, он постарается добить вас взрывным уроном. Ставьте нескольких юнитов, чтобы они впитывали урон от Бочек слизи. Не забывайте, что броня не спасет вас от Бочек слизи: если у вас 1 здоровье и 30 брони, Бочки всё равно полетят в вашего героя, а не в существо с 2 здоровья.

Разбойник на добыче

Это хороший матч-ап для Воина, хотя в нем может случиться много непредвиденных обстоятельств — в первую очередь из-за случайной генерации карт Разбойника. Попробуйте просто пережить всё, что делает Разбойник — стол контролировать Воин может легко, взрывным уроном в лейтгейме его тоже не пробить. Важно только, чтобы в руке не кончились карты.

Сиф Маг

Во многом похож на Разбойника на добыче, потому что из-за Творца энергии вы будете иметь дело с большим количеством рандомных карт. Помимо этого ожидайте мощный ход с Сиф в мид и лейтгейме: копите много брони, но отдавайте приоритет зачистке стола. Один в матч-апе не так важен, так что его захода можно не дожидаться, а играть все способы накопления брони раньше.

Токен Друид

В этом матч-апе важно не отдать массовые зачистки и ключевые карты слишком рано. Токен Друид может нанести огромный урон со стола, но обычно только с 5+ ходов, когда ему будет доступна Культивация. В идеале считать, сколько стоит спелл и когда Друид сможет скастить его бесплатно, но задача это сложная. Культивация почти наверняка будет в руке Друида после использования Летнего дитя цветов.

Все массовые зачистки в матч-апе — на вес золота. В начале партии постарайтесь чистить стол не ими, а оружием, простыми существами и точечными ремувалами, чтобы сэкономить самые ценные карты. Пусть вы получите какой-то урон со старта, обычно это не так критично, потому что взрывного урона у Друида без стола почти нет.

Душа леса — сложная карта для Воина. Ее хорошо обыгрывают Повторные толчки, но если их нет, придется отдавать для зачистки несколько карт. С идеальным заходом Друид сможет поставить шах и мат Воину — тут вы поделаться ничем не сможете, но такие ситуации бывают не так часто.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- наверх

Лок на слизи — имба Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

ID: 2537

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/lock-na-slizi-besplodnye-zemli>

Дата: 04.02.2024

Тип: Гайды

Категория: Битва в Бесплодных землях

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 90

Описание

Лок на слизи — имба Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

Кратко

Изучаем имбалансного Чернокнижника на слизи в новой мете Бесплодных земель. Лучшие сборки, основы и тонкости геймплея, муллигана и матч-апов.

Текст

Герой гайда — Чернокнижник на слизи в мете Бесплодных земель после выхода патча 28.4.1. Еще до выхода обновления с нерфами 10 карт Лок на слизи стал разрушителем меты недели — и колодой с самым большим потенциалом. После выхода патча, где Чернокнижника не понерфили всё быстро стало понятно: разработчики не досмотрели за лучшей колодой меты и теперь она покорит Стандартный режим. Так и случилось.

Сегодня Лок на слизи — самая популярная и самая результативная колода в игре на любом ранге. И скорее всего, это не изменится до следующего патча с нерфами. А пока о патче нет никаких вестей, Лок на слизи радуется огромному винрейту и отличному распределению матч-апов. Пусть вся мета ополчилась против Лока на слизи, он всё еще удерживает лидирующие позиции — и даже в трудных поединках есть все шансы на победу.

Еще одно преимущество Лока на слизи — его цена. Оптимальные сборки потребуют только одну легендарку и пару эпиков, и то в теории можно обойтись и без них.

В большом гайде по Чернокнижнику на слизи изучаем эту колоду во всех ее игровых аспектах. Мы рассмотрим лучшие сборки и возможности составить собственную колоду с учетом коллекции, меты и ваших предпочтений. Обсудим основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы в начале февральского рейтингового сезона.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Общие правила
- Выбор карт против всех классов
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Лок в агро и контроль матч-апах
- Важно знать любому Локу на слизи
- Матч-апы

В мете много колод Чернокнижника на слизи — почти все хорошо себя показывают, а разница в винрейте между ними не такая значительная. Но все же даже десятые доли процента побед важны: и представленные ниже колоды соревнуются друг с другом за звание оптимальной деки.

Темповый Чернокнижник на слизи

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 90

В этой колоде есть Кузня воли, но не так много тяжелых юнитов для синергии с ней. Критично это преимущественно в медленных матч-апах, где вам может не хватить тяжелых юнитов для давления. Но вы все еще сможете выгодно реализовывать Кузню душ с помощью не только Утилизатора, но и баффа Чудовищного облика на любого юнита.

Сборка темповая и быстрая, она рассчитывает на быстрый захват стола и завершение партии в мидгейме. Поэтому тут появляется Огненный бес.

Разрыв пласта — еще один способ реализации Бочки слизи, а также просто способ перебора колоды.

Чернокнижник на слизи с Анубисатом

Мракокаменный страж — очень популярная карта в сборках Лока на слизи. Но статистика говорит, что она не так хороша. Скорее всего, эффективность карты падает, потому что игроки неправильно ее используют. Кто-то активирует ковку (делать это нужно очень редко), кто-то боится сбросить сильные карты и не играет Мракокаменного стража в темп, кто-то выбирает сжечь кристалл маны, что обычно плохое решение. А может быть, Мракокаменный страж в принципе не так хорош. И если вы с этим согласны, можно потестить Величественного анубисата — сборка с ним показывает самый высокий винрейт, хотя выборка еще очень скромная. Величественный анубисат хорошо работает с Кузней воли и защищает от разменов других юнитов, что чаще будет полезнее в темповых матч-апах, чем в медленных. Например, в мидгейме оппонент все равно обязан будет разменяться с 7/7 провокацией каким-либо способом, пусть она и не атакует. И только против контроль колод Величественный анубисат может стать мертвой картой.

Если Величественный анубисат вам не понравится, меняйте его на Мракокаменного стража или какую-то другую карту, как это делает первая сборка в разделе.

Чернокнижник на слизи с Плененным ужасом

Сборки с Плененным ужасом берут больше способов нанести себе урон — Экскурсовода, Огненного беса, Элементиевую жеоду, а защищает от всего этого Арфа Скверны. Стоит ли всё это бесплатных 5/5 Плененных ужасов — сказать сложно. Но по статистике такие колоды показывают хороший винрейт, хотя выступают хуже в зеркальных матч-апах.

Тяжелый Чернокнижник на слизи

Интересная сборка, которой часто играют в Легенде в начале февраля. Тут много тяжелых карт, в том числе Осквернение, Саргерас Разрушитель и Симфония грехов. С этими картами можно затянуть игру в лейтгейм и переиграть противников по выгоде. Стратегия интересная в том числе потому, что мало кто ожидает от Чернокнижника на слизи такого стиля игры. Лоцман сэр Финли нужен для добора заклинаний с Симфонии грехов или для замешивания на дно колоды Бочек слизи из руки. Еще Финли можно играть в начале партии, если не зашли ключевые карты.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Лока на слизи в основе 25 карт, которые берут все классические колоды. Только Лок на слизи с Плененным ужасом может убрать из основы набор Кузня воли + Чудовищный облик, чтобы уместить свои синергии с Плененным ужасом. Во всех остальных случаях карты из основы

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 90

появляются в колоде всегда.

Код основы колоды:

Основу колоды нужно дополнить еще 5 картами — чаще всего это уже привычный набор еще 3 опций, а финальные 2 слота активно меняются от деки к деке. Консенсуса среди декбилдеров пока что нет.

Механик поезда или Огненный бес — в сборку берут две копии какого-то из этих первых дропов. Чаще всего Механик поезда появляется вместе с Мракокаменным стражем, а если его нет, лучше брать Огненного беса.

Разрыв пласта — дополнительный способ активировать Бочки слизи на дне колоды, а также способ добора одной карты. Хороший спелл, хотя и не критично важный.

Заморозка души — интересное заклинание, но чаще всего оно не подходит Локу на слизи. Заморозка затягивает партию и откладывает ваши проблемы на следующий раунд, а решают эти проблемы обычно массовые зачистки или масса взрывного урона. Зачисток у Лока нет, а взрывной урон чаще всего не сработает, потому что Бочки слизи полетят в замороженных существ.

Неофитка культа — хорошая метовая карта для многих ситуаций и матч-апов. Сейчас это точно не обязательный второй дроп, хотя хуже дека с ним не станет.

Элементиевая жеода — порой берут без синергий с Пленным ужасом, а просто как самостоятельный источник добора. Выбор опасный в зеркальных матч-апах, хотя всё еще имеет место, потому что помогает быстрее найти нужные карты.

Осквернение — интересная карта, которую никто не будет ожидать от Лока на слизи. Берите, если часто встречаете Паладинов и Токен Друидов. Интересна синергия с вашей Слизистой вагонеткой, хотя повернуть такую комбинацию получается редко.

Топливо для печи — хорошая карта, которая часто появляется в деках в одном экземпляре. Но это не обязательный спелл, вместо которого можно легко взять что-то другое, особенно если вы не играете Мракокаменного стража.

Мракокаменный страж — этот четвертый дроп часто плохо играют. Его не нужно ковать, не нужно сжигать себе ману, не нужно бояться сбросить что-то сильное из руки. Просто бросайте его на стол как можно быстрее — и надейтесь на удачный дискард. Такой подход, возможно, сделает карту сильнее, чем ее показывает статистика. Но наверняка узнать силу Мракокаменного стража трудно.

Величественный анубисат — замена Мракокаменного стража, которая будет работать в первую очередь в темповых матч-апах — с Локами, Паладином, Токен Друидом, Рыцарем смерти. В медленных поединках Величественный анубисат обычно не так хорош, особенно если не зайдет Кузня воли.

Звукорежиссер Поззик, Симфония грехов и Саргерас Разрушитель — берут вместе или отдельно друг от друга, если хотят сделать колоду тяжелее. Лок может переиграть по выгоде многих противников и уйти в лейтгейм, хотя это не предпочтительный способ победы. Подход сделает Лока слабее в начале партии, но это может окупиться в матч-апах с Воинами, Жрецами и Разбойниками.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 90

Набор Пленного ужаса — эти пять карт обычно берут вместе, если играют сборкой с Пленным ужасом. Порой какие-то из них встречаются в деках отдельно друг от друга. Колоды с Пленным ужасом слабее в зеркальных матч-апах, но могут показать себя лучше в других поединках. Они чуть больше зависят от захода нужных карт вовремя — и стараются активнее перебирать колоду в поисках ключевых существ.

Менее популярные опциональные карты: Virtuoz Бездны, Лоцман сэра Финли, Колючее щупальце, Адское пламя, Ползучее безумие, Припасы Плети, Эхо, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Приверженка Саргераса, Паровой уборщик, Шквал душ и другие.

[к оглавлению](#)

Лок на слизи — одна из самых бюджетных колод в игре, в которой почти нет легендарок и эпиков. А те, что есть, в теории можно убрать, хотя и пожертвовав эффективностью колоды. Далее о том, как лучше всего заменить дорогие карты.

Дилемма вагонетки — проще всего взять вместо Разрыв пласта или Мракокаменного стража.

Попгар Гнилостный — постарайтесь скрафтить эту легу, а временно можно заменить ее Симфонией грехов, Саргерасом Разрушителем или Звукорежиссером Поззиком. Подойдут и другие замены из списка опциональных карт.

Безумный дирижер — берите вместо этого эпика Мракокаменного стража, Неофитку культа или Величественного анубисата.

Другие дорогостоящие карты — не обязательны для Лока.

Бюджетный Чернокнижник на слизи

Это совсем бюджетная колода Лока на слизи без легендарок и эпиков. Она даст вам представление о геймплее архетипа, хотя на 100% его силу не раскроет. Постарайтесь скрафтить Безумного дирижера и Попгара Гнилостного — это очень сильные и важные карты. Дилемму вагонетки можно создать позднее или вовсе играть без нее.

[к оглавлению](#)

Муллиган Лока на слизи очень прост и практически не отличается в зависимости от оппонентов. Не будет ошибкой просто агрессивно искать Помощницу по утилизации, Беса-баритона и Слизистую вагонетку, сбрасывая всё остальное. А если они есть, то оставлять и Утилизатора.

Хотя есть случаи, когда нужно оставить и другие карты. Далее обсудим общие правила муллигана.

- Общие правила

Помощница по утилизации — оставляйте всегда и в любом количестве.

Слизистая вагонетка — оставляйте всегда и в любом количестве.

Бес-баритон — оставляйте всегда одну копию. Две нужны только с Монеткой.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 90

Сказочный коммивояжер — оставляйте всегда одну копию. Вместо него можно оставить Огненного беса, если он есть в сборке.

Утилизатор — оставляйте одну копию, если есть Помощница по утилизации или Слизистая вагонетка. Можно оставить вместе с Кузней воли и Монеткой против некоторых классов (см ниже).

Кузня воли — оставляйте одну копию против Чернокнижника или с Утилизатором.

Крещендо — оставляйте одну копию только против Шамана и Охотника на демонов.

Попгар Гнилостный — оставляйте против Охотника на демонов и Разбойника. Против других классов оставляйте только с идеальной рукой.

Другие карты — на муллигане никогда не нужны.

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

Выбор карт против всех классов

Рыцарь смерти: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

Охотник на демонов: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер, Попгар Гнилостный, Крещендо. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

Воин: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

Паладин: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

Охотник: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

Друид: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер, Утилизатор. С хорошей рукой — Кузня воли.

Разбойник: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли, Попгар Гнилостный.

Шаман: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер, Крещендо. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

Маг: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

Жрец: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

Чернокнижник: Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Утилизатор,

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 90

Кузня воли.

[к оглавлению](#)

Основы геймлея

Чернокнижник на слизи — агрессивная колода, которая идеальна во всем. Лок быстро захватывает стол ранними дропами, при этом может задавить противника и тяжелыми юнитами, начиная с 3-4 ходов. А еще Лок наносит огромное количество взрывного урона, даже если у него ничего нет на столе. И если повезет, за ход с пустого стола Чернокнижник может нанести 30 урона по вражескому герою.

И если этого мало, помимо всего прочего Чернокнижник на слизи умеет чистить стол массовыми зачистками, а еще восстанавливать себе полный запас здоровья. Но это уже куда более редкие сценарии, хотя и всё еще вполне себе возможные.

Лок на слизи — колода хорошего захода карт. Геймплей во многом построен вокруг того, что в руку вовремя зайдут нужные существа. Поэтому особенно важен муллиган, на котором Чернокнижник будет искать самые имбалансные карты. Хорошо то, что таких имбалансных карт много, поэтому хоть что-то полезное вы найдете в большинстве ситуаций. Эти имбалансные карты, конечно же, способны положить на дно колоды Бочки слизи, а зачем активировать их, уничтожив последние карты в деке.

Таких карт много: генерируют Бочки слизи Помощница по утилизации и Слизистая вагонетка. А достают их со дна колоды Утилизатор, Порождение хаоса и Разрыв пласта.

В этих картах и их синергиях — главная фишка колоды. Благодаря им Лок получает невероятное преимущество по темпу над почти любым соперником. Активированные на дне колоды Бочки слизи очень предсказуемы: они или уберут стол противника, или нанесут герою огромное количество урона. И тот, и другой эффект важен для агрессивного Лока.

Еще многие карты генерируют Бочки слизи в руке. Сами по себе эти карты не так хороши, но порой других хороших опций в руке не будет, а порой нужно просто добить оппонента взрывным уроном. В идеале Лок хочет не играть Бочки слизи за 3 маны, а или удешевить их Попгаром Гнилостным, или сбросить их Дилеммой вагонетки или Мракокаменным стражем. Тогда Бочки слизи в руке тоже принесут очень много пользы.

Остальные карты в колоде Чернокнижника на слизи позволяют ему играть как классическому Зоолоку. Чаще всего тут просто есть темповые и недорогие юниты — они не так сильны, как комбинации с Бочками слизи, но все еще делают многое и в комбинации с главной синергией приносят победу.

Три карты в деке — Крещендо, Бес-баритон и Безумный дирижер — работают с вашим уроном от усталости. Тут нет какой-то хитрой идеи: просто карты наносят немного урона вашему герою и каждая следующая из них становится сильнее. Бес-баритон и Безумный дирижер полезны только в начале партии, а Крещендо может реализовать себя на любом этапе партии — особенно хорошо вместе с Попгаром Гнилостным. Всю эту тройку не страшно играть в темп в большинстве ситуаций, если нет ходов лучше. Даже Крещендо Лок часто может отдать на второй ход, если нет второго дропа лучше. Делать это нужно не столько ради 1 урона, сколько ради баффа последующих карт с синергией усталости.

Чернокнижник наносит себе много урона своими картами — не только синергиями усталости,

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 90

но и Огненным бесом. А еще есть сила героя. Всё это, впрочем, не критично в большинстве матч-апов и ситуаций. Лок всегда хочет играть первым номером и наступать. И если и проигрывает, то обычно не потому, что у него закончилось здоровье, а потому, что противник отбил его от всех наступательных средств Лока.

Последняя важная группа карт в деке — Кузня душ и синергии с ней. Во многих деках только одно большое существо — Утилизатор. Порой в сборки добавляют Мракокаменного стража и реже других тяжелых юнитов. Но даже одного Утилизатора достаточно, потому что еще есть Чудовищный облик — способ сделать любого юнита достаточно крупным для реализации Кузни воли. Еще, конечно, Чудовищный облик нужен просто для выгодных разменов и взрывного урона, карту почти всегда легко получается реализовать.

Кузня воли хороша не только из-за крупных юнитов, а и из-за важности юнитов с натиском. Часто Лок хочет разменяться с мелкими существами противника, чтобы Бочки слизи отправились в крупные цели или героя противника. И тут на помощь приходит Кузня воли, которой можно копировать и небольших существ с 2/2 стататами. Особенно это актуально в темповых матч-апах.

Наконец, у Лока есть и другие источники взрывного урона — не обязательно связанные со сбросом Бочек слизи со дна колоды.

Трогг-камнемет невероятно силен на любом этапе партии. Это и источник огромного взрывного урона по герою противника, и способ зачистки стола. Вы всегда должны играть его с активным свойством финала, что получается сделать без особых проблем. Но важно понимать, что двух Троггов-камнеметов за ход вы точно не сыграете.

Попгар Гнилотный может стать основой для двух комбинаций. Первая — с многочисленными Бочками слизи в руке. Тут все просто, обычно такую комбинацию играют на 8+ ходах, чтобы с достаточным количеством маны реализовать все Бочки слизи в руке. Вторая комбинация с Попгаром Гнилотным — Крещендо за 0 маны. Такая комбинация может полностью восстановить здоровье Лока и перевернуть даже плачевную игровую ситуацию. Еще Попгар делает дешевле Порождение хаоса, но в течение одного хода эту пару карт играют очень редко.

[к оглавлению](#)

Лок в агро и контроль матч-апах

В агрессивных матч-апах главный приоритет Чернокнижника — не потерять стол в начале партии и в мидгейме. Сам Лок достаточно быстрый и темповый, так что должен как минимум дать бой другим агрессивным колодам. В деке есть хорошие 1 и 2 дропы, сильная даже просто по характеристикам Слизистая вагонетка, сильный даже на 3 мане Трогг-камнемет.

Чернокнижник может позволить себе потратить 3 маны на Кузню воли, пусть изначально она не принесет ему никакого темпа. Но вы сможете вернуть потерянную инициативу в следующие ходы. Целью для Кузни воли могут становиться не только тяжелые дропы, но и средние, и мелкие юниты.

Еще один способ перехватить инициативу — реализация замешанных на дно колоды Бочек слизи с помощью Утилизатора и реже другими картами. Пусть целью станут юниты с 1-2 здоровья, их все равно выгодно убирать со стола с помощью Бочек слизи, если других способов сделать это у вас нет.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 90

Наконец, можно перехватить инициативу благодаря Крещендо. Обычно для этого нужно разогнать урон от усталости хотя бы до 2 единиц, а лучше больше. Тогда Крещендо становится ключевой картой в темповом противостоянии.

Как только Лок перехватывает инициативу на игровом поле, он может достаточно быстро переходить в наступление: бить по герою противника и искать летал с помощью взрывного урона. Отвлекайтесь только на самых опасных юнитов оппонента: часто с ними можно размениваться натисками и заклинаниями, а существами бить по герою противника.

В медленных матч-апах Чернокнижника в первую очередь интересуют тяжелые дропы и комбинации с Бочками слизи. Хотя и мелкими юнитами можно наступать: как минимум они отвлекут противника и не дадут ему добирать карты, копить броню или восстанавливать здоровье.

Обычно в контроль поединках Бочки слизи наносят огромное количество урона — и почти всегда летят прямо в героя противника, потому что юнитов на его половине стола Лок убирает натисками. Постоянное давление и юнитами, и взрывным уроном поставит многих оппонентов в тупик — одновременно чистить стол и восстанавливать здоровье очень трудно, а если делать что-то одно, то Лок часто сможет без проблем закончить партию.

В медленных матч-апах важно играть от зачисток противника — нужно знать, какие они, сколько маны стоят, сколько их в деке противника. И, конечно, оценивать свою позицию: чем ситуация тяжелее, тем от меньшего количества карт нужно играть. Если всё совсем плохо, Лок забывает обо всякой осторожности и идет в последнюю атаку в надежде, что противник не найдет ответа на ваш стол.

Дольше держите в руке Попгара Гнилостного: часто в контроль матч-апах с его помощью вы реализуете комбинацию на огромное количество урона в лейтгейме. Для этого нужны Бочки слизи в руке, а желательно и Крещендо.

[к оглавлению](#)

Важно знать любому Локу на слизи

Что делать, если не заходят топовые карты

Иногда кажется, что Чернокнижник на слизи побеждает сам себя — если в руку не заходят Слизистая вагонетка или Помощница по утилизации. Иногда проблема в том, что вы недостаточно агрессивно ищете эти карты на муллигане. Но порой они останутся на дне колоды в любом случае. И без имбалансных ходов с Бочками слизи победить куда сложнее, хотя всё еще возможно. Но у вас наверняка была или еще будет партия, в которой дека попросту не работает так, как задумано. И с этим, к сожалению, ничего не поделать — такое случается с любой колодой в Hearthstone. Но статистика показывает, что с Локом на слизи такое бывает редко. Почти все карты в колоде стоят 1-3 маны, так что без хоть какого-то старта вы редко останетесь. Тем более у Лока есть сила героя и другие источники добора.

Не бойтесь дискарда в руке и колоде

Многие игроки боятся сжигать и сбрасывать карты — не только в своей колоде, но и в руке. Но вам нужна лишь малая часть из 30 карт для победы, поэтому не бойтесь сбрасывать что угодно как из руки, так и из деки. Можете взять за правило: ни одно уничтожение карт не

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 90

должно волновать вас. На деле всё немного сложнее — будут ситуации, когда с дискардом из руки нужно быть осторожнее, но таких ситуаций очень мало. И подход "сбрасывать всё и всегда без опасений" принесет вам куда больше пользы. И уж точно без опасений играйте Утилизатора и Порождение хаоса, даже если на дне колоды нет ни одной Бочки слизи, а в колоде мало карт.

О Дилемме вагонетки

Дилемма вагонетки сбрасывает не случайную карту из руки, а самое дешевое заклинание, что очень предсказуемый и управляемый эффект.

Как правило Лок хочет сыграть этот спелл без активного эффекта навскидку, а сбросить из руки Бочку слизи. Если, конечно, это самое дешевое заклинание в руке. Там может быть Змеиный яд за 0 маны, который не страшно сбросить. А можно сыграть его, если в этом случае Дилемма вагонетки сбросит Бочку слизи.

Не стесняйтесь играть другие спеллы за 0-2 маны до Дилеммы вагонетки, даже если сейчас они не максимально эффективны.

Случайные 6 дропы с Порождения хаоса

Порождение хаоса призывает случайного юнита за 6 маны — любого класса или нейтрального. Нельзя призвать титанов и гигантов, но все другие существа доступны.

Шестых дропов много: среди них есть и натиски, и провокации, и существа с похищением жизни, а еще Сиф, Мистер Мукла, Минотаурен, Лорд Ледяной Шепот, Гномоед и Вестник войны Ривендер. От захода всех этих карт можно сыграть, если всё плохо и других способов победы не осталось.

Сказочный коммивояжер и Змеиное масло

Змеиное масло со Сказочного коммивояжера — многофункциональный спелл. Чаще всего вы будете обменивать его ради того, чтобы добрать карту из колоды за 1 маны. Другой вариант — заклинание сбросят Дилемма вагонетки или другая карта. Иногда Змеиное масло нужно сыграть на любую цель, чтобы точно сбросить из руки Бочку слизи, а не этот спелл.

Как правильно играть Чудовищный облик

Чудовищный облик выгоднее всего сыграть сразу перед кастом Кузни воли. Но это не единственное применение заклинания. Порой это просто +3 к урону, порой способ баффнуть вашего юнита для выгодного размена. Иногда Чудовищный облик играют для того, чтобы оппонент не мог разменяться с вашим существом, потому что в его ход бафф +3/+3 все еще будет работать. Приятно баффать Чудовищным обликом Слизистую вагонетку, чтобы она дала больше Бочек слизи.

Как правильно играть Мракокаменного стража

Мракокаменный страж — карта, которую не нужно бояться играть просто так. В темп, на четвертый ход, без эффекта ковки. Почти всегда выбирайте опцию сброса карт — в надежде скинуть Бочки слизи, Топливо для печи или слабые карты из руки. Сжигать себе ману можно только на 7+ мане, и то это не всегда хороший выбор, особенно если вы готовите комбинации с Попгаром Гнилостным.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 90

Ковать Мракокаменного стража — самая большая ошибка в мире. Лучше сыграть любую карту в руке, а если их нет, то прожать силу героя. Только если каким-то чудом вы уже всё это сделали у вас осталось 2 маны, улучшайте этот четвертый дроп.

.к оглавлению

Чернокнижник на слизи

В зеркальном матч-апе двух Чернокнижников многое зависит от захода карт и инициативы в первые ходы. Первые дропы для старта хороши, но настоящим геймчейнджером станут тяжелые юниты вроде Утилизатора и других, особенно если под них есть Кузня воли. Такие комбинации очень сильны в матч-апе — и обычно тот, кто их раньше реализует, станет победителем. Хотя можно вернуться в партию и со своей Кузней воли, особенно если получится активировать несколько Бочек слизи со дна колоды.

Чернокнижник, который ведет в контроле стола, обычно может перейти в наступление к 4-5 ходам — и концентрироваться только на герое противника. Далее можно закончить партию взрывным уроном. Вернуться из такой ситуации оппонент может с помощью Крещендо и Попгара Гнилостного, но играть вокруг этих комбинаций не стоит.

Следите за тем, какие карты сбрасывает противник из руки и из колоды, чтобы понять, что он сможет сделать, а что нет.

Чумной ДК

Главная особенность матч-апа с Чумным ДК — все карты, которые замешивают Чуму, перемешивают вашу колоду, убирая со дна Бочки слизи. Поэтому не так выгодно замешивать Бочки слизи в начале партии: оставляйте все эти карты до мидгейма, если есть другие ходы. Лучше всего добавлять свои Бочки слизи на дно колоды и тут же их активировать, например Разрывом пласта. Или можно по крайней мере добавлять Бочки слизи, а активировать их на следующий ход, оставляя ДК мало времени для перемешивания колоды. Даже если Рыцарь смерти перемешал вашу деку, все еще используйте Утилизатора и Порождение хаоса, пусть они не уничтожат Бочки слизи или уничтожат лишь небольшое их количество.

Чернокнижник должен играть первым номером в этом матч-апе. Поэтому ДК не всегда найдет время для замешивания карт Чумы в вашу деку — ему нужно отбиваться от стола. Делайте основную ставку на ваших юнитов, пытайтесь как можно быстрее продавить оппонента и добить взрывным уроном. Не играйте от исцеления противника.

Паладин на добыче

Паладин на добыче обычно уступает Локу в начале партии по темпу, но потом пытается вернуться в игру с помощью На танцпол или Силы хранителя. На танцпол серьезно замедляет темп Лока, а еще впитывает в себя все Бочки слизи. Поэтому важно иметь преимущество на столе, чтобы разменяться с первым дропами своими юнитами. Поможет и Крещендо, хотя только одной копии этого заклинания недостаточно для зачистки стола. Силу хранителя сложнее обыграть: на 4-7 ходах можно полностью чистить стол противника, а позднее Пал может провернуть комбинацию с массовой зачисткой и без существ на столе. Еще в мид и лейтгейме убрать ваш стол может Сэр Финли Бесстрашный — следите, сколько раз Паладин добыл карты, чтобы понять, активна ли эта легендарка или нет.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 90

На любом этапе партии контроль стола — главный приоритет в матч-апе. Не бойтесь генерировать максимум характеристик, даже если есть риск, что Паладин уберет со стола всё — нужные карты еще должны зайти противнику. Без стола добить Паладина очень сложно, потому что Бочки слизи чаще всего будут стрелять в существ с 1 здоровья, а не героя противника.

Рено и Контроль Воины

В матч-апе с Рено и Контроль Воином Чернокнижник сможет на максимум реализовать весь свой потенциал взрывного урона. Важно, чтобы в руке оказалось много способов замешать Бочки слизи на дно колоды, а после и способы активировать их. В этом случае Воину будет очень трудно, потому что параллельно с контролем стола нужно будет и копить много брони. Если генераций Бочек слизи в начале заходит мало, активнее перебирайте колоду с помощью силы героя, хотя не забывайте о контроле стола.

Как и всегда в медленных матч-апах, играйте и со стола, но не ставьте слишком много существ, чтобы обыграть массовые зачистки. До 5 хода играйте вокруг Вихря клинков: ставьте юнитов с разным показателем здоровья. Вокруг Потасовки с 5+ хода особо не сыграть, придется не играть всю руку, а комбинировать наступление со стола и взрывным уроном. Вокруг Обеззараживания тоже тяжело играть, но принцип обычно тот же, что и с Потасовкой.

Партия с Воином может затянуться в глубокий лейтгейм, лишь бы у вас хватало способов давления в руке и вы не давали Воину перехватить инициативу.

Радужный ДК

В этом матч-апе нет карт Чумы, так что ваши Бочки слизи будут надежно лежать на дне колоды, пока вы их не активируете. Но Радужный ДК пользуется другими приемами: активно спамит стол мелкими юнитами и легко реализует опасную комбинацию Большой грязеход + Севооборот или Большой грязеход + сила героя. Все это отлично справляется в крупными юнитами, на которых опасно делать ставку в этом матч-апе. Хотя держать их в руке тоже нет смысла, так что играйте как обычно и вынуждайте ДК обороняться и искать нужные карты — порой их не будет.

У Радужного ДК есть способы восстановить здоровье — Примас, Грызя и Глот, а позднее Финальный некротический взрыв. Но все это тяжелые карты, до которых Рыцарь смерти часто и вовсе не доживет.

Размены в этом матч-апе нужны только в случае, если вы нанесете больше урона с Бочек слизи или потому, что у вас есть натиски. В остальном размениваться нужно только с юнитами, у которых есть сильные для этой ситуации свойства. Обычных токенов можно игнорировать, баффов уже разыгранных существ у Рыцаря смерти нет.

Дракон Друид

В матч-апе с Дракон Друидом нужно действовать быстро, пока противник не заспамит стол Големами-драконами. После этого вас спасут только или очень большой стол, или пара Крещендо, или взрывной урон, который может пробить провокации Друида. Оставьте размены противнику и пользуйтесь тем, что у него почти нет исцеления — тут его спасет только Фай Заходящее Солнце, но этого дракона часто бывает недостаточно. Позднее Друид может

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 90

сыграть и Алекстразу Хранительницу Жизни, но к этому моменту Лок уже должен закончить партию.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

А под Бранном! Большой гайд по Рено Воину в новой мете

ID: 2535

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/reno-war-besplodnye-zemli>

Дата: 01.02.2024

Тип: Гайды

Категория: Битва в Бесплодных землях

Описание

А под Бранном! Большой гайд по Рено Воину в новой мете

Кратко

Рено Воин — важная и интересная колода Глубин Подземья, Изучаем основы и тонкости геймплея в большом гайде по архетипу.

Текст

В Стандарт вновь вернулся Бранн! И с первых же минут после выхода мини-сета Глубины Подземья Воин берет в свою колоду этого легендарного персонажа — и собирает Рено колоду. Под Бранном всё становится лучше — боевых кличей в Стандарте полно, многие из них сильные и даже имбалансные, если их можно удвоить. Новых Шахтер Бранн дает постоянный эффект удвоенных боевых кличей — это один из самых сильных эффектов за всю историю Hearthstone.

Рено Воин быстро стал самым популярным архетипом в этом патче. Многие хотят потестить новую деку, поиграть в привычном и любимом контроль стиле, нанести 28 урона с Асталора Кровавая Клятва или 60+ урона с помощью Одина главного куратора. Всё это может сделать Рено Воин — не только самая популярная, но одна из самых веселых колод с огромным потенциалом в лейтгейме.

Общий винрейт Рено Воина не такой высокий, но это во многом связано с плохими сборками, а еще плохим подходом к муллигану большинства игроков. Исправив уже даже эти ошибки, вы получите сильную деку, с которой можно брать Легенду и двигаться в топы — как это делают многие игроки, доказывая силу Рено Воина в топе Легенды.

В большом гайде по Рено Воину разбираемся, как работает этот архетип. Вы найдете топовые сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегию игры и популярные матч-апы меты в Бесплодных землях.

Обновили гайд 1 февраля с учетом актуальной меты патча 28.4.1. Список изменений:

- Добавили новые колоды и описания к ним
- Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
- Добавили описания новых матч-апов, дополнили старые.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 90

. Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Что искать в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Способы победы
- Все про Игниса
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборок Рено Воина много — и большинство из них плохие. Многие сборки страдают от жадности: в них слишком много тяжелых карт, хотя в мете не так много медленных матч-апов. Роковая ошибка — брать в деку Принца Ренатала и делать ее больше. Это сильно вредит стабильности колоды, тем более Воин хочет как можно быстрее найти свои ключевые карты — Шахтера Бранна и Одинокого рейнджера Рено.

Далее знакомимся с 3 хорошими колодами Рено Воина в нынешней мете.

Рено Воин с Одним

Классическая сборка Рено Воина без чего-то лишнего: лучшие карты для обороны, все нужные тяжелые способы победы, просто сильные существа и заклинания класса. В банде Музыкального менеджера Е.Т.С. обязательно должен быть Паровой уборщик из-за популярности Чумного ДК в этом патче.

Рено Воин с Бум-боссом

Главная фишка этой деки в банде Е.Т.С. — тут появляется набор Бум-босс Тогрун + Привратница с фонарем. Можно раскопать и ту, и другую карту под эффектом Шахтера Бранна. И если сыграть сначала Бумбосса, а потом Привратницу с фонарем или Лоцмана сэра Финли, то вы почти наверняка доберете все карты тротила из колоды. Это веселый способ победы, хотя и не такой актуальный после нерфов Рамп Друида.

Антиагро Рено Воин

Эта сборка нацелена на матч-апы с Паладином, Разбойником на воровстве, Токен Друидом и Чернокнижником на слизи. Это самые популярные деки в мете, так что важно улучшить встречи с ними, а не с Контроль Жрецами и ДК Крови. Так в колоде освобождается место для дополнительных зачисток стола.

Поэтому в сборке нет Одина главного куратора — он порой слишком медленный и в большинстве ситуаций не нужен для победы. Если же вы все-таки встретите медленную деку (в том числе зеркальный матч-ап), вам помогут Грязная крыса и Безумный герцог Теотар. Никуда не делись комбинации с Асталором Кровавая Клятва и сильный Игнис Вечное Пламя.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 90

Этого вполне достаточно для победы и в медленных матч-апах.

наверх

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Рено Воина много карт в основе, несмотря на вариативность колоды. Эти 20 опций должны быть в любой деке Рено Вара, а исключают что-то отсюда в основном из-за бюджетных соображений.

Код основы колоды:

Из всех отмеченных выше карт не всегда в сборки попадает Асведон Большой Щит, но это очень сильная карта во многих матч-апах, так что исключать ее мы не рекомендуем — разве что у вас нет ее в коллекции. Все другие карты обязательны для крафта.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Грязная крыса + Безумный герцог Теотар — обычно берут вместе, чтобы улучшить результаты в зеркальных поединках. Этот набор будет полезен и против большинства других медленных и мидрейндж колод, но сделает мало против самых агрессивных дек вроде Лока на слизи или Токен Друида.

Лоцман сэра Финли + Из глубин + Привратница с фонарем + Бум-босс Тогрун — сильная связка, которую стоит взять вместе. Могут работать отдельно друг от друга, но хороши и вместе. Идея в том, чтобы замешать кучу Бомб в свою деку с помощью Бум-босса Тогруна, а после добрать их Лоцманом сэром Финли или Привратницей с фонарем. Отметим, что сам по себе Лоцман сэра Финли ничего не сделает, если Бранн удвоит его боевой клич.

Один главный куратор + Тяжелые латы + Приливный загробник — еще один тяжелый способ победы — куда более популярный из всех трех названных выше, но и куда более предсказуемый.

Прокладчик туннелей — хорошая опция, которой обычно хватает места в колоде, так что ее часто берут в основу. Хотя если есть какая-то идея для опциональных карт, этой можно пожертвовать.

Паровой уборщик — берут для контры Чумного ДК, сила карты зависит от того, как часто встречается этот патч.ап.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — хорошо работает в деке Рено Воина, потому что под Бранном можно раскопать две карты (всегда разные). Но что взять в банду ЕТС — огромный вопрос. Подойдут вторые копии чуть ли не всех карт из основы, а также любые опциональные карты из этого списка. Самые популярные карты: Кобольд-шахтер, Коррозионная гадюка, Школьный учитель, Привратница с фонарем, Бум-босс Тогрун, Паровой уборщик, Грязная крыса, Потасовка, Буян Бесплодных земель.

Маруут Камневяз — нет. Просто нет.

наверх

Рено Воин — достаточно дорогая колода с большим количеством легендарок. К сожалению, многие из них обязаны остаться в колоде, иначе она потеряет весь свой смысл. Далее

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 90

обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

Асталор Кровавая Клятва — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.

Асведон Большой Щит — от этой легендарки можно легко отказаться. Берите вместо любую опциональную карту, например Потасовку или Жадного партнера.

Школьный учитель — слишком сильный эпик, чтобы от него отказываться. Создавайте всегда.

Игнис Вечное Пламя — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.

Безумный герцог Теотар — заменяйте на набор Один главный куратор + Тяжелые латы + Приливный заgrabник или набор Лоцман сэр Финли + Из глубин + Привратница с фонарем + Бум-босс Тогрун.

Испытание огнем — сильный эпик, но всё же не критически важный. Берите вместо любую опциональную карту, например Потасовку.

Шахтер Бранн — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.

Один главный куратор — заменяйте на набор Грязная крыса + Безумный герцог Теотар или набор Лоцман сэр Финли + Из глубин + Привратница с фонарем + Бум-босс Тогрун.

Буян Бесплодных земель — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.

Одинокий рейнджер Рено — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.

[наверх](#)

Максимально бюджетная версия

Значительно дешевле Рено Воина, к сожалению, не сделать. Но немного скинуть стоимость все же можно за счет нескольких необязательных легендарок и эпиков. Получается все еще сильная дека, которая подойдет для игры в ладдере вплоть до Легенды.

[наверх](#)

Муллиган Рено Воина должен быть достаточно прямолинейный. Вы всеми силами хотите найти ключевые рено карты, несмотря на их высокую стоимость. Это самые сильные карты в деке, с которыми любой матч-ап станет куда проще. Помимо них полезно оставлять одну карту с ковкой для активации Игниса Вечное Пламя.

Общие правила муллигана

Шахтер Бранн — оставляйте всегда.

Одинокий рейнджер Рено — оставляйте всегда.

Ревущее пламя — оставляйте всегда.

Тотем Каменных Игл — оставляйте против всех кроме самых агрессивных классов, которые спамят стол с первых ходов.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 90

Кобольд-шахтер — неплохая карта против любого класса, но и не лучшая.

Паровой страж — не будет ошибкой и оставить, и сбросить эту карту в любой ситуации. Не так хороша, если оставляете другую карту за 3 маны.

Дозорный Солнца — хорошая альтернатива Ревущему пламени для активации Игниса. Можно оставлять всегда.

Грязная крыса — оставляйте против ДХ и Жрецов.

Асталор Кровавая Клятва — оставляйте при встрече с самыми медленными классами (Воин и Жрец)

Вихрь клинков — можно оставить против классов, которые активно играют от стола.

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Оглушить, Вихрь клинков, Ревущее пламя, Обеззараживание, Кобольд-шахтер, Дозорный Солнца, Музыкальный менеджер Е.Т.С. (если в нем есть Паровой уборщик).

Охотник на демонов: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Вихрь клинков, Ревущее пламя, Кобольд-шахтер, Дозорный Солнца, Блок щитом.

Воин: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Ревущее пламя, Асталор Кровавая Клятва, Тотем Каменных Игл, Кобольд-шахтер.

Паладин: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Ревущее пламя, Блок щитом, Тотем Каменных Игл, Паровой страж. С хорошей рукой и Монеткой — Испытание огнем.

Охотник: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Ревущее пламя, Оглушить, Тотем Каменных Игл, Обеззараживание, Паровой страж.

Друид: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Блок щитом, Потасовка, Паровой страж. Вихрь клинков.

Разбойник: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Паровой страж, Кобольд-шахтер, Блок щитом.

Шаман: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Паровой страж, Кобольд-шахтер, Обеззараживание, Вихрь клинков.

Маг: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Паровой страж, Кобольд-шахтер.

Жрец: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Паровой страж, Грязная крыса, Асталор Кровавая Клятва.

Чернокнижник: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Ревущее пламя, Паровой страж,

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 90

Кобольд-шахтер, Вихрь клинков, Обеззараживание.

наверх

Как работает колода

Рено Воин — медленная контроль колода, которая играет от обороны, рассчитывает на многочисленные зачистки стола, способы накопления брони и в целом на возможности затянуть партию в лейтгейм. Отметим, что вы играете Рено колодой, а значит всех карт в деке у вас только одна копия. Из-за этого Воин становится чуть менее стабильным: сложнее найти конкретную карту, особенно с уникальной функцией. Поэтому так важен правильный муллиган, а по ходу партии — способы перебора колоды и генерации ресурсов. С ними вы вернете своей деке стабильность.

Ключевая карта, благодаря которой архетип и существует, — новый Шахтер Бранн. Легендарка дает постоянный эффект удвоенных боевых кличей, что дает Воину безумное преимущество в лейтгейме. В любой сборке Рено Вара будет много боевых кличей для защиты, нападения, перебора колоды и т.д. Победными станут комбинации удвоенных боевых кличей с Асталором Кровавой Клятвой и Игнисом Вечное Пламя, но кроме них есть много других сильных кличей — например Школьный учитель или Буян Бесплодных земель.

Еще одна важная синергия в колоде — добыча. Карт с добычей не так много — только 4, так что в обычных условиях получить финальную награду будет сложно. Но ситуацию делает проще Шахтер Бранн, благодаря которому можно дважды прокатать эффекты Прокладчика туннелей и Кобольда-шахтера. Финальная награда за добычу Воина — Азеритовый буйвол. Это лучший способ заспамить стол огромными стадами, который тоже работает с удвоенными боевыми кличами Шахтера Бранна. Важно, что Азеритовый буйвол стоит всего лишь 4 маны, так что до его розыгрыша вы сможете зачистить стол от вражеских существ. Наконец, отметим и то, что Азеритовый буйвол часто дает существ, тут же влияющих на игровую ситуацию, — натиски, провокации, а если повезет, то Ал'акира и Рагнароса.

Поскольку вы играете Рено колодой, никуда и без Одинокого рейнджера Рено. Это одна из самых сильных карт в игре, которая подходит и Воину. Особенно полезны силы героя Рено, которые будут влиять на игру куда больше, чем классические +2 к броне. Обычно Воин старается сыграть Рено как можно быстрее, не стоит держать его слишком долго в руке, дожидаясь 7 юнитов на половине противника. Тем более в деке много других массовых зачисток, хотя Рено — лучшая из них.

В большинстве ситуаций боевой клич Рено будет всегда активен. Его могут сломать Чумной Рыцарь смерти, ваш Бум-босс Тогрун и Шаман с Ложным свидетелем — а реже и некоторые другие эффекты. Эти же карты ломают и боевой клич Шахтера Бранна.

Во многие колоды Рено Воина берут Одина главного куратора. Это не обязательная карта для Рено Вара, но всё же очень сильная. С ней Воин может наносить абсурдный урон в лейтгейме за счет накопленной брони. Один особенно силен против медленных колод — Контроль Жреца, Рамп Друида, самого Рено Воина. Работают с ним все способы накопления брони, а еще очень сильно оружие с неистовством ветра за любую стоимость, раскопанное с Игниса Вечное Пламя. Не берут Одина во все деки Рено Воина только потому, что легендарка достаточно медленная — и часто Воин может победить без нее.

Остальные карты в колоде нужны Воину преимущественно для того, чтобы дожить до ключевых тяжелых ходов и комбинаций.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 90

Тут много точечных и массовых ремувалов, их использование будет разным в зависимости от матч-апа. В агрессивных поединках, например с Чернокнужником на слизи, можно отдавать всё как можно быстрее, лишь бы не получить слишком много урона и не потерять контроль над столом. В матч-апах медленнее ключевые зачистки стоит беречь для самых опасных существ противника, например нескольких волн Нага-великанов Рамп Друида. С точечными ремувалами всё проще, их можно играть в любой удобный момент, когда того требует ситуация.

наверх

Способы победы

Можно отметить целый ряд способов победы, которыми может пользоваться Воин. Их выбор зависит от матч-апа и захода карт.

1. А под Бранном!

Под Бранном почти все боевые кличи становятся способами победы. Вы будете генерировать так много пользы со всего в вашей руке, что порой покажется, что вы делаете что-то нечестное.

Победить проще всего с Асталором, который в финальной форме наносит 28 урона с пустого стола по персонажам противника. Другие имбалансные боевые кличи под Бранном — Игнис Вечное Пламя, Школьный учитель, все способы добычи и награды с нее.

Отметим особенности работы Асталора и Бранна. Первые две формы Асталора дадут в руку по дополнительной копии Асталора, но нанесут урон и дадут броню только один раз. А финальная форма Асталора дважды нанесет по 14 урона. Если 28 урона недостаточно, Воин часто может сыграть больше копий этой легендарки в следующие ходы.

2. Один и броня

Возьмите в сборку Одина главного куратора — и получите дополнительный способ победы, с которым можно нанести больше 60 урона за ход по герою противника. Одина важно сыграть: не важно под эффектом Бранна или нет, разницы никакой не будет. А после любой источник брони станет тем же уроном, который получит вражеский герой. Так можно переиграть любую медленную колоду, в том числе других Рено Воинов. Важно только не потратить все источники брони раньше времени без необходимости.

Хорошо с эффектом Одина работает Молот ремесленника, который сначала даст +3 к броне, а потом уже совершит атаку с дополнительным уроном. Но самая имбалансная комбинация — оружия с неистовством ветра с Игниса Вечное Пламя. Порой Воин раскапывает оружие за 1 маны, лишь бы быстрее реализовать неистовство ветра вместе с самыми сильными бафами брони.

3. Давление со стола

Помимо Азеритового буйвола у Воина нет карт, которые бы очень хорошо спамили стол и создавали летальную угрозу для противника сами по себе. Но это еще не значит, что со стола нельзя играть. Порой хватает и не таких крупных угроз, чтобы залеталить противника, особенно если на его половине ничего не будет. Изначально существа в руке Воина не такие большие, но много статов можно сгенерировать с помощью добычи и других

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 90

рандомных способов получить карты.

Азеритовый буйвол чаще всего появится в руке уже после того, как вы получите эффект Бранна. И значит, он заспамит стол 4 существами за 8 маны. Среди них много сильных опций, отдельно отметим следующих юнитов — Громмаш Адский Крик, Ал'акир, Рагнарос, Иллидари-инквизитор, Тирион Фордринг, Гнилокровный берсерк, Кологарн и Отвязный металлист. Вы не найдете среди раскопок титанов и гигантов. Из-за некоторых эффектов 8 дропов выгоднее всего играть Азеритового буйвола в начале хода до других действий, если это, конечно, не массовая зачистка стола, которую нужно давать раньше.

4. Оставить оппонента без карт

Эту идею можно понимать по-разному в зависимости от противника и захода карт. Если речь идет об агрессивных деках, то их без карт оставить можно просто с помощью массовых и точечных зачисток, а также в целом способов размениваться одной вашей картой с несколькими вражескими. Если же речь идет о медленных или комбо колодах, то их важно оставить без ключевых карт, которые приносят им победу. Это можно сделать как Безумным герцогом Теотаром, так и Грязной крысой — и особенно под Бранном. Эти карты особенно полезны против других Воинов, а еще Сиф Магов, Разбойников на добыче, Рено Шаманов, Таддиус Чернокнижников и т.д.

5. Просто не умереть

Иногда задача Рено Воина — просто остаться в живых, пока противник играет самые опасные свои карты. Это могут быть как огромные характеристики, как у Паладина на добыче, так и взрывной урон, как у Сиф Мага или другого Рено Воина после розыгрыша Одина главного куратора. Тут вам на помощь придут все зачистки стола и способы накопления брони. Не забывайте, что сначала нужно пытаться убрать всё со стола, а только после этого копить броню, иначе вы ее очень быстро потеряете.

6. Бомбы ломают всё

Очень медленный способ победы, но эффективный — а еще веселый. Идея в том, чтобы уже под эффектом Бранна сыграть эту пару карт в течение одного или двух ходов. Так вы почти наверняка доберете из колоды все копии Тротила, а значит оставите оппонента без стола, руки и колоды. Вместо Привратницы с фонарем можно использовать и Лоцмана сэра Финли.

наверх

Всё про Игниса

Игнис Вечное Пламя — важная карта в колоде, но сложная в реализации. Активировать Игниса можно только с помощью Ревущего пламени и Обеззараживания. Порой в сборках дополнительно появляется Дозорный солнца. Вы должны всегда активировать ковку хотя бы одной копии карты с этим эффектом, иначе Игнис может пролежать мертвым грузом в руке до конца партии.

Чаще всего Игниса играют уже в лейтгейме: после розыгрыша Бранна. И во многих ситуациях Воин интересуется оружием за 10 маны. Так вы получите дополнительную сильную карту, которая станет финишером, даже если в руке не хватает способов накопления брони. Хотя оружие за 1 и 5 маны тоже можно брать в разных ситуациях.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 90

Под эффектом Бранна можно выбрать оружия за разную стоимость, например за 1 и 10 маны — для разных ситуаций. Можно брать и 10+10 или 1+1.

Оружие за 1 маны — полезно, если вы должны залеталить противника здесь и сейчас (в этот ход или на следующий) и у вас есть мана для баффов брони. В этом случае вы ищете неистовство ветра, а другие эффекты уже не так важны. Другой вариант — нужно срочно убрать со стола противника опасного юнита с помощью яда — это особенно актуально в матч-апе с Паладином.

Оружие за 5 маны — самая редкая стоимость для раскопки. Обычно берут по кривой, то есть при розыгрыше Игниса на 4 ход, чтобы на следующий сыграть оружие — всё это делают, если карт лучше в руке нет, а сидеть сложа руки нельзя. Эту же опцию берут и на 5-8 ходах, если речь идет о выживании Воина и критически важных ходах.

Оружие за 10 маны — берут в медленных матч-апах ради извлечения большого количества выгоды. Важно, что в ход с розыгрышем оружия вы уже ничего другого не сыграете, так что у вас должна быть инициатива. Если все плохо и вы вынуждены обороняться, оружие за 10 маны станет плохим вариантом.

Среди первых свойств особенно ярко смотрится неистовство ветра. Даже если у вас оружие за 1 маны, этот бафф позволит повернуть невероятно сильные ОТК комбинации с 30+ урона за ход. Впрочем, для победы это не всегда нужно, но такая опция есть.

Остальные баффы помогают играть от обороны. Много выгоды дает похищение жизни, если ранее вы уже сыграли Одина. Так вы почти всегда восстановите себе полный запас здоровья.

Всегда хорош яд, особенно потому что вы можете убить существ противника боевым кличем или предсмертным хрипом оружия.

Среди вторых свойств важно обратить внимание на бафф брони. В отличие от Молота ремесленника, тут вы получите бафф брони уже после атаки, так что не сможете добавить его к урону. Этот выбор все еще имеет место, например с неистовством ветра или просто ради выживания, но в нанесении урона по герою противника он помогает редко.

Боевой клич и предсмертный хрип на урон примечательны обычно только с баффом яда среди первых свойств.

Призыв существ — хорошая опция для тяжелого оружия за 10 маны, с которым можно переиграть по выгоде медленные деки.

Дополнительный добор — редко используемая опция, обычно Воину хватает карт. Но если вы попали в ситуацию, когда добора нет, но есть Игнис, можно брать и этот бафф.

наверх

Полезные советы

Паровой страж почти всегда достанет из колоды заклинание, но редко это будет заклинание Огня. Зато, если оно уже есть у вас в руке, Паровой страж сделает его дешевле. Эффект не такой яркий, но порой важный.

Школьный учитель — один из самых сильных боевых кличей под эффектом Бранна, потому что

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 90

вы и раскопаете двух наг, и дважды произнесете привязанные к ним заклинания. Среди них много зачисток стола, способов накопления брони и генерации заклинаний. Но нагу можно играть и до 7 хода или активации Бранна, если других действий в начале партии нет. Потенциально 1/1 наги могут стать и частью ОТК комбинаций из-за баффов Одина или просто дополнительного урона под Асталора.

Запоминайте, какое последнее заклинание сыграл противник, чтобы правильно реализовать боевой клич Асведона Большой Щит.

Среди карт добычи 1-3 уровней нет чего-то особенно сильного или имбалансного для Рено Воина. Какие-то карты подойдут больше, другие меньше, но почти всё можно использовать в тот или иной момент.

Добыча 1 уровень

Сильные комбинации помогает реализовать Мешочек монет на 1 уровне, если вы сэкономите Монетки на следующие ходы.

Добыча 2 уровень

Добыча 3 уровень

Пылающий магмод — не самая сильная карта в деке, но всё же полезная. Если работает под Бранном, то наверху колоды будут две карты — и первой вы доберете ту, что добыли вторым боевым кличем. Пылающий магмод не так хорошо работает с Одином главным куратором, как может показаться на первый взгляд, потому что карты Воина обычно стоят мало маны.

Повторные толчки — неплохая карта даже за 4 маны. Не нужно пытаться специально удешевлять ее, рассчитывая сыграть на следующий ход: вы не знаете, что делает противник и какие у вас будут варианты хода.

Буян Бесплодных земель хорош даже в обычной форме, но в улушенной версии станет второй по силе зачистке стола после Одинокого рейнджера Рено. Важно, что события на столе могут случиться между первой и второй потасовкой, если активен эффект Бранна. Например, активация предсмертных хрипов противника. Так Буян Бесплодных земель уберет со стола и Гнилое яйцо, и призванного 3/3 юнита с предсмертного хрипа.

Одинокий рейнджер Рено своим боевым кличем убирает со стола всё, что есть на половине противника, в том числе области, существ в спячке и т.д. И ничего не активирует свои предсмертные хрипы.

У Рено Воина нет четкого хода, в который он использует Монетку. Это можно сделать как в первые ходы, так и в лейтгейме. Часто стараются оставить Монетку для Шахтера Бранна, Одина главного куратора или Одинокого рейнджера Рено.

Воин совершает много действий за ход: атаки существ и героя, добор карт, генерация случайных карт, зачистки стола и т.д. Почти всегда важно, в каком порядке вы это сделаете. Самый простой пример: сначала зачистить стол Вихрем клинков, а уже после ставить существ. Уже не такой очевидный пример: сначала добирать и генерировать случайные карты, а после совершать другие действия, обладая уже всей информацией о ваших возможностях. Примеров порядка действий очень много, и чаще всего правила там простые, но о них нужно постоянно помнить.

наверх

Чернокнижник на слизи

Играет очень агрессивно, что станет серьезной проблемой для Рено Воина. Готовьтесь играть от обороны со старта, не рассчитывайте легко сыграть Шахтера Бранна и тем более Одина главного куратора (он в матч-апе особо и не нужен). Ваша задача — отбиваться ото всех опасных юнитов Лока. Только взрывной урон от Слизи вы вынести должны, но если вас несколько раз ударят тяжелые юниты Чернокнижника, то можно уже не пережить это противостояние. Не жадничайте с картами, а если дела идут плохо, рискуйте и рассчитывайте на хорошие топдеки и случайные исходы. Ожидайте от Лока тяжелых юнитов к 4-6 ходам — чаще всего это Утилизатор и Мракокаменный страж. Их нужно убирать со стола моментально.

Рено Воин

В зеркальном матч-апе важны все способы помешать противнику в реализации ключевых карт — Шахтера Бранна, Одинокого рейнджера Рено, Асталора Кровавая Клятва и, если есть, Одина главного куратора. Во всем этом должны помочь Грязная крыса и Безумный герцог Теотар. Если их нет или они не зашли в руку, тогда весь матч-ап сводится к тому, кто раньше найдет ключевые карты, сыграет их и реализует полученное преимущество. Партия может уйти в глубокий лейтгейм и даже до стадии усталости, поэтому не всегда полезно добирать карты активнее своего оппонента — или если вы это делаете, то планируйте залеталить противника каким-либо способом давления. Проще всего победить комбинациями с Одином (ищите оружие за 1 маны с неистовством ветра от Игниса Вечное Пламя) или Асталором Кровавая Клятва. И только если их нет, давите со стола или планируйте переиграть противника по ресурсам и даже на стадии усталости. В последних случаях полезным будет уже оружие Игниса за 10 маны — на броню, исцеление и призыв юнитов.

Чтобы обыграть Грязную крысу и Безумного герцога Теотара противника, держите в руке больше слабых существ, если особой пользы от их розыгрыша все равно нет.

Паладин на добыче

Напряженный матч-ап, в котором Паладин может задавить вас как в начале партии, поймав на плохой руке, так и в глубоком лейтгейме, если оставит вас без ответов на его стол. В начале Паладин не всегда так уж страшен, так что можно играть относительно пассивно и не спешить с розыгрышем жадных карт вроде Вихря клинков или Ревущего пламени. Отбивайтесь юнитами, копите броню, перебирайте колоду.

В мид и лейтгейме Паладин страшен своими баффами, особенно комбинацией Благодать садов + Добыча грибов, которая дает божественный щит. Поэтому нужно убирать с вражеской половины стола всех существ, в том числе и 1/1 токенов. Сделать это Воину по силам многими картами, лишь бы их хватило в руке — этот матч-ап во многом битва ресурсов.

Даже если вы перехватите инициативу и прогоните Паладина со стола, не радуйтесь — он может вернуться в игру с помощью Сэра Финли Бесстрашного или Силы Хранителя. Будьте готовы к этим массовым зачисткам — и постарайтесь украсть их Безумным герцогом Теотаром. Идеальные тайминги для Грязной крысы — ваша массовая зачистка или четвертая добыча Паладина.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 90

Чумной ДК

Ожидаемо, самый сложный матч-ап для Рено Воина в мете. Всеми силами попытайтесь сыграть хоть какую-то рено карту в мидгейме, оставляйте для этого Монетку и т.д. Но получится такое не всегда: придется играть без Бранна и Рено, пока не найдете Парового уборщика, если он вообще есть в вашей сборке. Если нет, играйте как обычная контроль колода и пытайтесь пережить всё, что кидает в вас Рыцарь смерти. Когда-то его карты все-таки закончатся, а вы сможете контратаковать со стола, Асталором или Одним.

Сложно законтрить тяжелых юнитов с перерождением Чумного ДК — обычно с ними не разменяться одной картой, а урона они наносят много. Будьте готовы к Бригадиру Реску и Скванному стражу. Еще опасен Примас, но его куда проще убрать со стола, к тому же сам по себе он урона не делает. Ваши тяжелые дропы может украсть не только Бригадир Реска, но и Осужденная Сильвана.

Разбойник на добыче

Это хороший матч-ап для Рено Воина, хотя в нем может случиться много непредвиденных обстоятельств — в первую очередь из-за случайной генерации карт Разбойника. Обыграть всё это можно только с помощью Грязной крысы и Безумного герцога Теотара, вылавливая Азеритового скорпиона оппонента. Можно попытаться и просто пережить всё, что делает Разбойник — стол контролировать Воин может легко, взрывным уроном в лейтгейме его тоже не пробить. Важно только, чтобы в руке не кончились карты, а еще нужно успеть сыграть Шахтера Бранна, что не всегда легко в матч-апе с темповым Разбойником.

Токен Друид

В этом матч-апе важно не отдать массовые зачистки и ключевые карты слишком рано. Токен Друид может нанести огромный урон со стола, но обычно только с 5+ ходов, когда ему будет доступна Культивация. В идеале считать, сколько стоит спелл и когда Друид сможет скастить его бесплатно, но задача это сложная. Культивация почти наверняка будет в руке Друида после использования Летнего дитя цветов.

Все массовые зачистки в матч-апе — на вес золота. В начале партии постарайтесь чистить стол не ими, а оружием, простыми существами и точечными ремувалами, чтобы сэкономить самые ценные карты. Пусть вы получите какой-то урон со старта, обычно это не так критично, потому что взрывного урона у Друида без стола почти нет.

Душа леса — сложная карта для Воина. Ее хорошо обыгрывают Повторные толчки, но если их нет, придется отдавать для зачистки несколько карт. С идеальным заходом Друид сможет поставить шах и мат Воину — тут вы поделаться ничем не сможете, но такие ситуации бывают не так часто.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- вверх

=====

Разбойник на добыче — разрушитель меты Бесплодных земель. Большой гайд по ар

ID: 1497

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/liga-rogue>

Дата: 08.01.2024

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 90

Тип: Гайды

Категория: Битва в Бесплодных землях

Описание

Разбойник на добыче — разрушитель меты Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

Кратко

Разбойник на добыче — безоговорочный лидер меты Бесплодных земель. Изучаем лучшие сборки, основы и тонкости геймплея, муллиган и популярные матч-апы меты.

Текст

Герой гайда — Разбойник на добыче в мете Бесплодных земель после выхода патча 28.2.3. Архетип существенно баффнули в последнем обновлении, в результате Рога на добыче быстро стал самой популярной колодой в мете.

Любовь игроков не случайна: это веселая и интересная колода, которая радует своей стабильностью, несмотря на огромное количество случайных эффектов и способов генерации карт. Каждая партия будет не похожа на предыдущую, потому что каждый раз Разбойник будет генерировать новые способы победы и защиты.

Еще Разбойник на добыче радует своей стабильностью: у нее нет безоговорочно проигрышных матч-апов, как и поединков, где Рога может победить закрытыми глазами. Все зависит от исполнения — поэтому и общий винрейт Разбойника на добыче высокий, но все же не самый высокий в мете. Но в умелых руках архетип силен, что доказывают игроки, постоянно берущие топы Легенды с этой колодой. Да и в целом перформанс героя гайда растет с повышением ранга.

В большом гайде разбираем всё самое важное о Разбойнике на добыче. Вы найдете топовые сборки архетипа и способы собрать собственную колоду с учетом локальной меты и коллекции. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы Бесплодных земель.

Обновили гайд 8 января 2024 года. Список изменений:

- Дополнили сборки архетипа и их описание
- Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Добавлено опиание 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
- Разбойник на разных этапах партии
- Полезные советы
- Матч-апы

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 90

В мете много сборок Разбойника на добыче: и далеко не все их них хорошие. Далее мы разберем 4 самые успешные деки в нынешней мете.

Разбойник на добыче с Неофиткой культа

Главная фишка этой сборки — пара Неофиток культа. Этот второй дроп полезен в зеркальных матч-апах, которые часто встречаются в нынешней мете. Помимо этого Неофитка культов улучшит матч-апы с популярными Токен Друидом, Чернокнижником на слизи и Магом. Вы можете активировать боевой клич Неофитки культа несколько раз, возвращая ее в руку, если это необходимо.

Еще тут есть Асталор Кровавая Клятва — всегда сильная нейтралка, особенно в руках Разбойника с эффектами возвращения карт в руку. Особенно хорош Асталор в медленных матч-апах.

Разбойник на добыче с Отварами

- В этой сборке появляются синергии Отваров. Отвары сильны сами по себе, с ними у Разбойника появится больше опций и вариантов действий. Но с ними Разбойник станет чуть медленнее.

Из-за Отваров чуть тяжелее будет с местом в руке, поэтому сборка не использует Брейкданс.

Разбойник на добыче с МС Блескотроном

В этой колоде несколько необычных легендарок: уже встречавшиеся ранее Лоцман сэр Финли и Асталор Кровавая Клятва, а вместе с ними МС Блескотрон и Флинт Огненная Рука. Всё это хорошие карты, которым обычно не хватает места в сборках. Помимо этого в деке есть пара Метателей древностей для контроля стола.

Ренатал Разбойник на добыче

Необычная сборка с Принцем Ренаталом и Тесс Седогрив. В сборке 40 карт, так что тут Разбойник вмещает много существ и заклинаний, которые обычно не встречаются в деке. Главная проблема такого подхода — сложнее найти ключевые синергии добычи и лучшие карты для старта. Стоит ли всё это 5 здоровья — вопрос открытый.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. В основе Разбойника на добыче 22 карты: ключевые синергии добычи, самостоятельно сильные карты, набор предсмертных хрипов и способы возвращения существ в руку.

Единственная причина убрать что-то из основы колоды — бюджетные соображения. Например, можно отказаться от набора Веларок Ветрореза + Рэкет, а также от Гибельной тени, Королевы Азшары или Крабато. Подробнее о заменах мы поговорим чуть ниже.

Дополнить основу нужно еще 8 картами: обычно это темповые опции за 1-3 маны, которые значительно не меняют геймплей Разбойника. Далее о том, чем чаще всего дополняют основу.

Лоцман сэр Финли — универсальная карта для многих архетипов, которая заменяет неудачную

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 90

руку. Так можно найти больше синергий добычи в начале, а также ключевые карты для обороны, летала и т.д.

Рыбалка — простой и всегда полезный способ добора. В деке нет способов замешать что-то особое на дно колоды, но это и не особо нужно, чтобы Рыбалка была полезной.

Переключение передач — еще один хороший способ добора, который к тому же порой помогает замешать в колоду Малыша Бурилли, чтобы активировать предсмертный хрип Иллюзиониста Плети.

Врата теней — еще один простой способ добора, который порой можно играть и в обычной версии, потому что улучшить Врата теней не всегда просто.

Флинт Огненная Рука — интересная легендарка, которую обычно стараются играть в мидгейме. Это хороший источник карт других классов для синергий с Велароком Ветрорезом и Тесс Седогрив.

Неофитка культа — улучшит зеркальные матч-апы, а также поединки с Токен Друидами и Магами, не будет лежать мертвым грузом и во многих других поединках. На нее можно играть Шаг сквозь тень, чтобы заблокировать больше карт противнику.

Асталор Кровавая Клятва — проверенная временем карта, которая особенно хороша в руках Разбойника из-за эффектов возвращения в руку. Но Асталор достаточно медленный и жадный, так что порой финальную форму Асталора реализовать не получится, разве что партия затягивается или вы играете против медленного противника.

Жадный партнер — Монетка полезна всегда, особенно для Разбойника с серией приемов и Королевой Азшарой. Но в деке не так много вторых дропов, чтобы сделать Жадного партнера стабильным. А еще для него просто не хватает места в сборках.

Каджамитовое создание — способ сгенерировать карту другого класса для активации Веларока Ветрореза, да и просто для гибкости и вариативности. Это хороший второй дроп, который часто предложит неплохой третий ход.

Пояс со склянками + Омерзительный алхимик + Мастер-зельевар Мерзоцид — набор Отваров хорошо работает, если в руку зайдет Омерзительный алхимик. Без этого второго дропа Отвары достаточно медленные, особенно если речь идет о быстрых матч-апах. Есть и другая проблема: порой в руку заходит только Омерзительный алхимик, который сам по себе слаб без синергий Отваров.

Коррозионная гадюка — не самая актуальная карта в нынешней мете: оружия есть, но не так много критически опасных, которые вы обязаны разрушить.

Метатель древностей — сильная карта, которая помогает во многих матч-апах, но с ней нужно агрессивнее муллиганить карты с добычей.

Звукорежиссер Поззик — сделает Разбойника сильнее в медленных матч-апах, но не так полезен в темповых поединках.

Некролорд Дрека — интересный финишер, который можно выгодно реализовать в мид и лейтгейме, когда у Разбойника будет много маны и дешевых карт в руке. До огромных статуй в 20 атаки, скорее всего, не дойдет, но так много Разбойнику на добыче обычно и не надо.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 90

МС Блескотрон — интересная карта для колоды с большим количеством источников мелкого урона от существ, заклинаний, а еще от оружия с Королевы Азшары. Сам Разбойник может избавиться от плохого оружия с помощью силы героя или Лопаты старателя.

Тесс Седогрив — тяжелая карта, которая работает со всеми синергиями воровства и картами других классов. Полезна в первую очередь в медленных матч-апах, но не так хороша, как Асталор, поэтому Тесс берут редко.

[к оглавлению](#)

Разбойник на добыче — достаточно дорогая колода с большим количеством легендарок и несколькими эпиками. Хорошо, что многие дорогостоящие карты можно убрать из деки. Далее обсудим, как это сделать.

Подготовка — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Гибельная тень — сильная карта, но легко заменяемая. Берите вместо второй Брейкданс, Рыбалку или другую опциональную карту за 0-1 маны.

Лоцман сэра Финли — не обязательная карта, вместо которой можно брать Рыбалку, Врата тени, Переключение передач и другие опциональные карты на добор.

Брейкданс — одну копию лучше скрафтить, а вместо второй можно взять любой источник добора, например Переключение передач.

Веларок Ветрорез — сильная легендарка, но заменить ее можно. Берите вместо Звукорежиссера Поззика, Метателя древностей, Жадного партнера, Асталора Кровавая Клятва или другую опциональную карту.

Малыш Бурилли + Иллюзионист Плети — ключевые карты, без которых Разбойник на добыче не будет работать. Создавайте обязательно.

Королева Азшара — сильная легендарка, но ее можно заменить. Берите вместо Тесс Седогрив, Асталора Кровавая Клятва, Звукорежиссера Поззика, Некролорда Дреку или другие опциональные карты. Лучше взять что-то тяжелое для медленных поединков или затянувшихся противостояний.

Крабато — легко заменить на любую карту за 1-4 маны, не обязательно даже брать что-то тяжелое. Например, вместо подойдут Брейкданс, Потрошение или Прокладчик туннелей.

[к оглавлению](#)

Такая колода Разбойника на добыче значительно дешевле оптимальных версий, хотя все еще берет несколько ключевых эпиков и одну платную легендарку. Желательно дополнить сборку какой-то тяжелой картой, чтобы сделать лучше медленные матч-апы, например подойдет Асталор Кровавая Клятва, Некролорд Дрека или Королева Азшара. Но и без них можно справиться, выгодно реализовав синергии добычи и Тесс Седогрив.

[к оглавлению](#)

Муллиган Разбойника на добыче достаточно простой и однообразный, если разобраться с его

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 90

основными принципами.

Лопата старателя — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно сбрасывать.

Шаркун-разрушитель — оставляйте всегда одну копию. Вторую только при наличии Иллюзиониста Плети.

Иллюзионист Плети — всегда оставляйте в любых количествах.

Кобольд-шахтер — оставляют в большинстве матч-апов одну копию кроме самых быстрых, где Кобольда-шахтера можно скинуть.

Веларок Ветрорез — оставляют во многих матч-апов за исключением самых агрессивных.

Каджамитовое создание — этот или другой способ сгенерировать карту другого класса оставляйте всегда при наличии Веларока Ветрореза в руке. В остальных случаях карту лучше скинуть.

Королева Азшара — оставляйте только с очень хорошей рукой в медленных поединках.

Зазубренный костяной шип — оставляйте при встрече с темповыми противниками, обычно Зазубренный костяной шип берут только с другими хорошими картами для старта.

Асталор Кровавая Клятва — можно оставить с хорошей рукой против медленных классов.

Подготовка — оставляйте в темповых матч-апах с очень хорошей рукой.

Рыцарь смерти: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Зазубренный костяной шип, Королева Азшара.

Охотник на демонов: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Зазубренный костяной шип.

Воин: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Асталор Кровавая Клятва.

Паладин: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети. С хорошей рукой — Подготовка.

Охотник: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Подготовка.

Друид: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Зазубренный костяной шип. С хорошей рукой — Подготовка.

Разбойник: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Зазубренный костяной шип.

Шаман: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Асталор Кровавая Клятва.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 90

Маг: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветропез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание.

Жрец: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер. С хорошей рукой — Королева Азшара.

Чернокнижник: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветропез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Разбойник на добыче — темповая колода с огромным и не всегда предсказуемым потенциалом. Как и большинство других Разбойников, этот отлично сражается за стол, может легко перехватить инициативу на столе и совершать имбалансные темповые ходы на любом этапе партии. В деке есть классические маначит карты — Подготовка и Зазубренный костяной шип, есть и много других способов реализовать куда больше маны, чем есть в ходу изначально. И пусть Разбойник не так активно спамит стол существами и у него нет баффов для них, зато вы можете лучше защищать своих юнитов, пока они наносят урон по герою противника.

Колода увереннее чувствует себя, когда играет первым номером, что в принципе возможно реализовать в любом матч-апе. При этом Разбойник может задавить противника как характеристиками на столе, так и взрывным уроном с оружия, заклинаний и даже рывков.

Главная особенность колоды — синергии добычи. Как и всегда, есть четыре цикла добычи, за каждый вы получите все более сильные карты. Последний цикл даст в руку Азеритового скорпиона. Это не самостоятельный способ победы, но сильная мидгейм карта, которая откроет массу возможностей для Разбойника. В отличие от других классов, Разбойник может легко реализовать финальную награду за добычу много раз с помощью Брейкданса и Шага сквозь тень. А еще Рога может без особых проблем пойти на второй цикл добычи, чтобы получить второго Азеритового скорпиона.

Добывать карты Разбойник тоже может куда быстрее и легче, чем другие классы. Те же Шаг сквозь тень и Брейкданс позволяют несколько раз сыграть Кобольда-шахтера. Но самая сильная комбинация, вокруг которой построена стадия муллигана и стратегия Роги в начале партии, — Иллюзионист Плети и Малыш Бурилли, а также активирующий их Шаркун-разрушитель. С идеальным заходом Разбойник уже на 3 ход играет Иллюзиониста Плети и сразу за ним Малыша Буриллии, получает кучу карт в руку и продвигает добычу на 3 ступени.

Комбинация сработает всегда, если в руку зайдет хотя бы Иллюзионист Плети, пусть даже без Шаркуна-разрушителя. Важно, чтобы в деке был Малыш Бурилли, поэтому его никогда не оставляют на муллигане в руке. Только если Малыш Бурилли зайдет в руку, Иллюционисты Плети будут лежать мертвым грузом, разве что вы не замешаете какие-то карты в деку Переключением передач.

Важно: следите за эффектом Шаркуна-разрушителя и не играйте слабые предсмертные хрипы до Иллюциониста Плети или Малыша Бурилли. Изначально хрипов нет в колоде, но их легко сгенерировать добычей и другими эффектами.

У Разбойника очень много случайной генерации карт других классов. Это и сильная, и слабая сторона колоды. Сильная, потому что вы редко останетесь без карт в руке, даже

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 90

если будете постоянно расходовать ресурсы в руке за низкую стоимость. Более того, чаще проблемой станет переполнение руки, а не нехватка карт. Проблемой порой становится непредсказуемость случайных эффектов: в руку не всегда зайдут нужные карты для ваших ситуации и матч-апа, порой полученные карты не получится реализовать вовсе, порой в них не будет много толку.

Случайные эффекты часто станут способом победы последней надежды. Если ситуация тяжелая, вы можете надеяться на то, что сгенерируете что-то имбалансное для зачистки стола, исцеления или летального урона. И чем сложнее ситуация, тем больше стоит полагаться на случайные эффекты.

Одна из ключевых движущих сил колоды — эффекты возвращения существ в руку. В деке очень много сильных юнитов, которых можно сыграть несколько раз за бой. Конечно же, это отмеченный выше Азеритовый скорпион, который станет одной из самых выгодных опций для повторного розыгрыша, но далеко не единственной. Выгодно возвращать в руку Малыша Бурилли, потому что при его розыгрыше сразу после этого вы активируете эффект навскидку. Порой ради Азеритового скорпиона можно возвращать в руку и Кобольда-шахтера, если вы начинаете с плохой рукой.

Другие хорошие цели — Веларок Ветрорез, Королева Азшара, Неофитка культа, а порой и другие карты вроде Крабата, Шаркуна-разрушителя и случайно сгенерированных существ.

Чаще всего Разбойник использует Гибельную тень для того, чтобы продублировать эффекты Шага сквозь тень или Брейкданса.

[к оглавлению](#)

Разбойник на разных этапах партии

В начале партии (1-4 ходы) главная цель Разбойника — реализовать хотя бы одну из двух ключевых синергий, о которых мы писали выше.

В идеальном варианте сыграть Иллюзиониста Плети под эффектом Шаркуна-разрушителя, чтобы сразу после поставить Малыша Бурилли. Такая комбинация существенно приближает Разбойника к победе в любом матч-апе, хотя каждую партию находить вы ее, конечно, не будете.

Другой вариант — играть другие синергии добычи: зашедшего в руку Малыша Бурилли или Кобольда-шахтера. Если в руке мало этих карт с добычей и нет ничего другого полезного, играйте на этих юнитов Шаг сквозь тень или Брейкданс.

Оставшиеся варианты действий в начале партии — перебирать колоду в поисках хоть каких-то карт для старта, обороняться от агрессии ранними дропами, а также реализовывать синергии Отваров, если они есть в вашей сборке.

Многое в начале партии сделают карты с добычей. Все они предсказуемы и по своей стоимости, так что вы сможете легко планировать ходы наперед. Не экономьте полученные карты: они нужны в первую очередь для борьбы за стол и максимальной реализации маны.

Первая ступень добычи

Все карты 1й ступени очень простые и предсказуемые. Лучшей тут часто станет Мешочек монет: это активация серии приемов, Королевы Азшары и просто способ раньше сыграть

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 90

тяжелый дроп или какую-то комбинацию.

Вторая ступень добычи

Среди тир-2 карт с добычи аккуратно нужно играть только Живой камень, потому что это предсмертный хрип, который может прокнуть эффект Шаркуна-разрушителя, если вы играли этот первый дроп ранее.

Канарейка — тоже хорошая цель для Шага сквозь тень, особенно в матч-апах с Чумным ДК и Дракон Друидом.

Третья ступень добычи

Все карты тут сильные и часто полезные. Вы можете вернуть в руку Рудникового дракона, если очень нужен эффект похищения жизни.

В мидгейме (5-9 ходы) Разбойник уже часто рассчитывает на завершение партии. Маны достаточно, чтобы реализовать самые сильные карты и комбинации с ними. Ищите способ перехватить игровую ситуацию и готовьте летальный урон в течение одного или нескольких ходов. Если перехватить ситуацию не получается, чаще всего Разбойник проигрывает, потому что исцеления в деке нет, как и стабильных оборонительных инструментов. Но ситуации бывают разные.

К этому моменту вы сможете сыграть Азеритового скорпиона и полученные с него случайные карты (обычно за 1 маны). Играть Азеритового скорпиона раньше 5-6 ходов не так выгодно, даже если вы добыли его очень рано: все равно тут же вы не сможете сыграть ничего, что даст эта легендарка. Часто после розыгрыша Азеритового скорпиона возвращают в руку, хотя это не всегда нужно: можно этого не делать в тяжелых ситуациях, темповых матч-апах или при наличии большого количества способов добычи в руке. Главное следите, чтобы для всех четырех карт хватило места в руке, хотя порой достаточно и генерации 3 карт, если избавиться вы ни от чего не можете.

Что случится после розыгрыша Азеритового скорпиона — предугадать сложно, слишком много в игре карт.

Еще одна сильная карта, которую чаще всего получается сыграть только в мидгейме, — Веларок Ветрорез. Дело в том, что эту легендарку редко получается активировать к 3-4 маны, потому что синергий воровства других карт в деке не так много, если не считать Азеритового скорпиона. Хотя порой Рэкет может дать бесплатную карту с добычей, которую тут же можно использовать.

Улучшенная версия легендарки — дракон, что может быть важно для некоторых синергий. Это юнит с рывком, которым Разбойник часто хочет бить по герою противника, хотя в тяжелых ситуациях можно и размениваться. Выгодной раскопкой станут карты за 2-4 маны, которые тут же можно использовать ради темпового преимущества.

Веларок Обманщик станет топовой картой для Шага сквозь тень или Бркейкданса. При этом его можно играть несколько раз за ход, например в поисках летального урона.

Еще одна важная мидгейм карта — Королева Азшара. Тут у Разбойника на добыче часто будет сложный выбор: какую реликвию взять. Все они подходят для разных ситуаций.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 90

Ксалатат — способ быстро нанести 10 урона по герою противника. Почти всегда в руке будет много дешевых спеллов, так что вы реализуете оружие за 1-2 хода. Разбойник на добыче часто берет это оружие, если рассчитывает на завершение партии.

Кольцо приливов — сила зависит от заклинаний, которые есть в руке. Изначально в деке полезно копировать разве что эффекты возвращения в руку, но тратить на это Кольцо приливов не всегда хочется. Зато можно скопировать что-то, что вы случайно получили в руку, например Огненную глыбу.

Рог древних — случайный гигант даст много характеристик за небольшое количество маны.

Карта сильная, если вы еще не близки к леталу и планируете давить на противника со стола. Каких-то синергий с Рогом древних, как у старых Разбойников на воровстве с Тесс Седогрив, в деке Разбойника на добыче обычно нет. Поэтому автопиком Рог древних не станет.

Приливный камень — обычно инструмент последней надежды: шанс замешать Круговерть Пустоты в колоду и тут же достать ее.

До лейтгейма (ходы с 10+ маны) чаще всего затягиваются только партии с контролем колодами и реже темповые поединки, где идет равная и напряженная борьба за стол.

Каких-то существенных изменений в геймплее по сравнению с мидгеймом не будет: все карты вы сможете реализовать значительно раньше. Разве что количество генераций случайных карт будет уже таким высоким, что случиться может всё, что угодно. Каждая новая партия не будет похожа на прошлую, нужно будет адаптироваться к вашей руке и искать необычные способы победы.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

- Монетка — сильная карта, которую Разбойник обычно оставляет для раннего розыгрыша Иллюзиониста Плети, если он есть в руке. Все другие сильные ходы куда более непредсказуемые и требуют импровизации, так что советов по розыгрышу Монетки не так много. Реализуйте этот спелл в ход, в который вы перехватите инициативу на столе, то есть уберете существ с половины противника и поставите что-то на вашу.

Всегда играйте Рыбалку с активной серией приемов. Запоминайте, что находится на дне колоды, чтобы понимать, что даст следующая Рыбалка или Лоцман сэр Финли. Аналогично и с розыгрышем Финли вы будете примерно понимать, что может найти Рыбалка.

Подготовка + Зазубренный костяной шип — топовая комбинация, которая позволяет раньше сыграть любое существо в руке. Так полезно рано ставить Крабато, Королеву Азшару, Иллюзиониста Плети или Малыша Бурилли.

Рэкет раскопает три из девяти карт с навскидку других классов. Все они стоят 2-3 маны, так что Рэкет мы рекомендуем играть в начале 4+ ходов, чтобы тут же использовать полученную карту. Многие карты тут чистят стол, но есть источники урона по герою противника, исцеление и генерация ресурсов.

Не бойтесь ломать Лопату старателя с помощью силы героя и другого оружия, в том числе второй копии Лопаты старателя. Всегда атакуйте этим оружием при розыгрыше, даже если против вас агрессивная колода и пока что у нее нет юнитов на столе.

Поскольку в колоде много способов генерации других карт, важно всегда стараться

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 90

создавать такие карты в начале хода первыми действиями. Полученные карты могут изменить планы на ход.

Разбойник на добыче — достаточно непредсказуемая колода как для вас, так и для вашего противника. Этим она многим и нравится: из-за случайных эффектов в бою может произойти много веселых ходов и ситуаций. В теории Разбойник на воровстве способен на всё, в том числе на переверот самой тяжелой и безнадежной ситуации. Поэтому никогда не сдавайтесь и играйте до конца, пока точно не увидите летал противника.

к оглавлению

- Разбойник на добыче

- В зеркальном матч-апе особенно важен темп в любом из игровых аспектов. Вы можете раньше противника захватить стол или реализовать достаточное количество взрывного урона — лишь бы вы успели реализовать больше карт и маны с помощью всех маначит карт.

Разбойнику сложно вернуться в игру, если противник захватил стол или давит взрывным уроном — в деке нет зачисток или исцеления. Конечно, и то, и другое можно случайно сгенерировать, но шансы на заход нужных карт и в нужном количестве не такие высокие.

- Поэтому действуйте активно с первых ходов и пытайтесь наступать. Конечно, ранняя реализация четырех ступеней добычи существенно поможет в этом матч-апе, как и в любом другом. Но все же не нужно жертвовать всем ради случайных карт, если в процессе вы потеряете контроль стола или получите много урона.

- Если на вражеском столе появляется Иллюзионист Плети, в идеале вернуть его в руку, дать немоту или заморозить, но можно и просто разменяться с этим юнитом для того, чтобы оппонент не получит эффект навскидку на Малыше Бурилли. Хотя это не всегда важно, потому что и без эффекта навскидку противник может уже 4 раза прокнуть добычу — в этом случае Иллюзиониста Плети можно проигнорировать.

- Передовые сборки Разбойника на добыче берут Неофитку культа во многом для улучшения зеркального матч-апа. Карту точно не нужно играть перед четвертым ходом оппонента, но можно делать это в любой другой момент, особенно если противник вот-вот прокнет черветный эффект добычи или уже сделал это.

- Чумной Рыцарь смерти

- Это равный поединок, результат в котором во многом зависит от вашего исполнения. Карты Чумы не должны доставить вам так много проблем: Разбойник редко очень быстро перебирает колоду, да и Рено эффектов у него нет. Куда опаснее юниты Рыцаря смерти, особенно в мидгейме. Старайтесь не делать ставку на огромных юнитов, потому что ДК или легко уберет их со стола, или, что хуже, возьмет под свой контроль. Вместо этого лучше сосредоточиться на мелких и средних существах, пусть и есть риск получить в ответ Предателя из склепа.

- Чумной ДК доставит много проблем в мид и лейтгейме, поэтому лучше задавить его рано или по крайней мере выйти в мидгейм с ощутимым преимуществом: как в контроле игрового поля, так и в уроне по вражескому герою. В такой ситуации ДК будет сложно играть, а вы, даже если не закончите партию быстро, получите больше времени на реализацию случайно сгенерированных карт.

- Партию можно и затянуть, если вы сгенерируете достаточно зачисток стола, чтобы справиться с тяжелыми юнитами противника. Полезны и эффекты исцеления, хотя ваше здоровье не всегда будет проблемой в этом матч-апе.

Токен Друид

Это равный матч-ап, в котором очень важен старт партии. С первых ходов нужно не отдать Друиду стол любыми способами, пытаться размениваться со всем, что поставит оппонент.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 90

Сильно поможет Зазубренный костяной шип, много полезных карт можно найти с первых ступеней добычи.

Если Разбойник уверенно проводит старт партии, далее вы сможете победить противника одним из двух способов. Первый — просто задавить Друида со стола и взрывным уроном, потому что от обороны Друид играет ужасно. Второй способ победы — сгенерировать массовые зачистки и оставить Друида без ресурсов в руке. Такой подход получается реализовать не всегда из-за рандома, но если нужные карты уже есть или вы проигрываете в контроле стола, рассчитывайте на этот способ победы.

Важно понимать, на что способен Друид. Самые сильные массовые баффы: Культивация и Душа леса. Культивация почти всегда будет в руке противника, если он использует Летнее дитя цветов.

- Чернокнижник на слизи

В мете много сборок Чернокнижника на слизи: сложно предсказать, с какой вы столкнетесь. Но оппонент всегда будет действовать достаточно пассивно со старта, так что вы должны взять инициативу в свои руки и начать давление со стола, а в мидгейме продолжить его или со стола, или источниками взрывного урона. Медлить в поединке нельзя, потому что с каждым ходом Лок сможет реализовать всё более опасные комбинации — которые и зачистят стол, и нанесут массу взрывного урона по вашему герою.

- От зачисток Лока играть сложно: мало того, что их много, так еще он может баффнуть их с помощью Чародейки Луносвета. Но для этого нужен заход карт и достаточное количество маны. Вынуждайте Лока постоянно обороняться и искать ответы на ваш стол, держите взрывной урон для завершения партии — исцеления у Чернокнижника меньше, чем способов зачистки стола.

- Последние дни популярность набирает Лок на слизи с Таддиусом Чудищем, которого Лок берет в руку Теланом Фордрингом, а после призывает с помощью Бесформленной слизи. К выходу 11/11 провокации нужно или найти достаточно взрывного урона, или обзавестись каким-то ответом на этого юнита.

- Сиф Маг

Хороший матч-ап для Разбойника. Во многом ваши колоды с Магом похожи по стилю игры, потому что стараются играть темпово, давить как со стола, так и взрывным уроном. В борьбе за стол главные козыри Мага — Эхо и Любопытное создание. Эта пара позволит Магу ответить на любых ваших юнитов. Но карты не всегда зайдут противнику в нужное время и в нужном количестве, да и Любопытное создание еще нужно разогнать до нужного показателя урона. Разбойник должен действовать агрессивнее в начале и в мидгейме: если партия затянется, Маг сможет реализовать ОТК комбинацию с Сиф или просто перехватит инициативу в партии. Вам в матч-апе помогут Неофитка культа, Королева Азшара и Крабато, пусть гигант особенно уязвим для Эха. Еще одна хорошая цель для Эха — Веларок Ветрорез, но его часто полезно вернуть в руку в этом матч-апе.

Рено и Дракон Друиды

Достаточно трудные противники для Разбойника за счет генерации больших характеристик в мидгейме. Большие существа станут для вас проблемой, особенно если у них есть провокация или похищение жизни — остальных можно игнорировать. В такой ситуации помогут только случайные эффекты, которые тут можно генерировать снова и снова с помощью эффектов возвращения существ в руку. Нужно найти массовые и точечные зачистки стола или какие-то тяжелые способы победы. Не так хорош в матч-апе Асталор Кровавая Клятва: он нанесет мало

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 90

урона по герою противника, если на его половине стола будет много существ.

Важно как можно быстрее отличить Дракон Друида от Рено Дракон Друида. И в первом случае играть от Голема-дракона, а во втором — от Одинокого рейнджера Рено.

Чистый Паладин

Это хороший матч-ап для Разбойника, но и в нем не стоит расслабляться. С первых ходов важно бороться за стол и не давать Паладину реализовать баффы. Если этого сделать не получается, генерируйте как можно больше карт в надежде найти зачистки стола. Чаще всего Паладин будет играть Горн Владыки Ветра и баффы к атаке, так что даже после потери стола он сможет нанести ощутимый урон по вашему герою. Старайтесь защититься от этого провокациями, исцелением или броней. Еще Паладин может попытаться вернуть контроль над игрой с помощью случайных легендарок с Графини или с помощью Силы Хранителя.

Контроль Воин

Это не самый легкий матч-ап, особенно если вы играете без сборки с Асталором Кровавая Клятва. Случайные карты в этом поединке не всегда будут так полезны, потому что нужные специфичные опции для давления на противника со стола и взрывным уроном. Всё это делает Асталор куда стабильнее, чем Азеритовый скорпион.

Играйте первым номером с первых ходов и до лейтгейма, постоянно вынуждайте Воина обороняться, чтобы он не смог легко сыграть Одина и отдавал способы накопления брони еще до выхода ключевой легендарки.

Зачисток у Воина очень много и за любую стоимость, так что всё обыграть вы не сможете. Единственный путь — переиграть Вара по ресурсам и оставить без сильных карт в руке.

- Рыцарь смерти Крови

Как и в матч-апе с Контроль Воином, тут нужно давить со стола и взрывным уроном, действовать первым номером. Тут тоже будет полезен Асталор Кровавая Клятва. Этот поединок куда проще, потому что у ДК Крови меньше зачисток стола, они медленнее и предсказуемее. Играйте так, будто массовых ремувалов до 8 хода в принципе нет, пусть вас и может наказать Взрыв трупа — но это только одна карта в колоде противника из 40, поэтому играть вокруг нее не стоит. Вокруг чего стоит отыграть, так это вокруг Лоскутика, потому что его ДК может и сгенерировать случайными эффектами. Старайтесь держать в руке какого-то дополнительного юнита к Азеритовому скорпиону.

Не страшно, если этот матч-ап затянется: победить противника можно и в глубоком лейтгейме, лишь бы у вас не кончились ресурсы в руке для наступления.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

Дракон Друид — топ колода Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

ID: 2513

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/drakon-reno-druid-besplodnye-zemli>

Дата: 05.12.2023

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 90

Тип: Гайды

Категория: Битва в Бесплодных землях

Описание

Дракон Друид — топ колода Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

Кратко

Изучаем в большом гайде, как правильно играть Дракон Друидом — одной из самых сильных и популярных колод Бесплодных земель.

Текст

Дракон Друид — новый архетип, который появился в Стандарте после выхода Бесплодных земель. Колода почти полностью завязана на недавно появившихся драконах — как классовых, так и нейтральных. И драконы станут главной движущей силой Друида — во всех аспектах геймплея.

После выхода патча с нерфами Дракон Друид вновь вырвался в топы меты по популярности — это одна из самых часто встречающихся колод на любых рангах. Радует и общий винрейт Дракон Друида, особенно если вы возьмете оптимальную сборку. У колоды много выгодных матч-апов, а уступает он часто разве что понерфленному Паладину.

Дракон Друид представлен двумя архетипами: классический и Рено. Классическая версия сейчас сильнее, она стабильно находит ключевые карты к 6-7 маны и часто с ними может закончить партию. К тому же классический Дракон Друид — одна из самых бюджетных колод меты. Оптимальную сборку можно собрать за 4280 чародейной пыли, а бюджетную — за 2680.

Большой гайд по Дракон Друиду расскажет всё самое важное об этом архетипе в декабрьской мете Бесплодных земель. Вы найдете оптимальные сборки и научитесь собирать собственную с учетом коллекции и меты. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости стратегии, муллигана и популярные матч-апы.

Обновили гайд 5 декабря 2023 года. Список изменений:

- Добавили новые актуальные сборки, убрали старые
- Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга"
- Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Дополнили раздел "Матч-апы" с учетом новой меты.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Реализация ключевых карт
- Полезные советы
- Матч-апы

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 90

Классический Дракон Друид, о котором преимущественно речь и пойдет в этом гайде, уже нашел оптимальную или близкую к оптимальной сборку. Она построена вокруг Голема-дракона, которого к 6-7 маны должна достать из колоды Летнее дитя цветов. В деке есть несколько способов баффнуть Голема-дракона — пока он находится в колоде, в руке или уже на столе.

Далее мы разберем три лучшие сборки классического Дракон Друида, а также приведем одну Рено колоду.

Дракон Друид со Звездным дракончиком

Сборка со Звездным дракончиком не так популярна, но показывает хороший процент побед. Это существо станет дополнительным драконом для Голема-дракона и других синергий, к тому же боевой клич дает больше копий сильных карт, которые Друид оставляет на муллигане.

Тяжелый Дракон Друид

Две необычные карты в этой деке — Асталор Кровавая Клятва и Алекстраза Хранительница Жизни. Помимо них в деку попадает Кошмарное сляние, чтобы стало больше драконов. Это тяжелые опции, которые попадают в деку вместо Умиротворенного трубача. С ними Дракон Друид сможет давить в лейтгейме, даже если противник избавится от двух волн Драконов-големов. Такой подход медленнее, а значит лучше станут в первую очередь контроль матч-апы.

Дракон Друид с Озарением

Популярная и сильная версия, которая отличается от первой сборки только наличием двух копий Озарение. Заклинание позволяет делать неожиданные ходы, но порой это ужасный топдек, который не дает никакой выгоды.

Рено Дракон Друид

Рено Дракон Друид — уже другой архетип, но привести эту колоду тут все-таки стоит, потому что она играет много похожих карт. Рено Друид уже не может полагаться только на Голема-дракона, так что обычно затягивает партии в лейтгейм за счет зачисток стола и комбо эффектов.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У классического Дракон Друида в основе 22 карты: в первую очередь это ключевые драконы, а также несколько универсальных способов добора.

Порой из основы колоды исключают Умиротворенного трубача и Морского варана, а вместо них берут опции тяжелее. Но в этом случае не таким стабильным станет старт партии, потому что у вас будет меньше хороших карт для муллигана. Порой отказываются и от одной копии Озарения, а иногда берут сразу две.

Код основы колоды:

Основу колоды нужно дополнить 8 картами: обычно берут больше драконов, но помимо них появляются и другие карты — как существа, так и заклинания. Впрочем, у классического

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 90

Дракон Друида выбор не такой уж большой. Разбираем опциональные карты далее.

Умиротворенный трубач — пусть карта есть в основе деки, порой ее исключают вовсе. Но статистика говорит, что это не лучшее решение — по крайней мере в нынешней мете. Две копии Умиротворенного трубача сделают проще стадию выбора карт.

Сады Азшары — хорошо работает с Водным обликом, а главной целью для баффов станет Голем-дракон. Впрочем, и другие юниты будут рады получит этот бафф.

Кактусовый голем — сильный первый дроп, который особенно поможет в агрессивных противостояниях. В сборку нужно взять хотя бы что-то одно: Умиротворенного трубача или Кактусового голема. Часто их берут вместе.

Асталор Кровавая Клятва — тяжелая карта, которая сделает лучше медленные матч-апы. Но часто не поможет в зеркальных поединках: они закончатся раньше 10 маны, да и финальный боевой клич Асталора может уже не спасти.

Драконьи истории — увеличивает количество драконов в руке, что важно для активации боевого клича Голема-дракона. Карта не так плоха и сама по себе, если в руке заканчиваются ресурсы для давления и защиты.

Азеритовый узник — отлично работает с Садами Азшары и любыми другими баффами руки или колоды. Но это не дракон, что может критично сказаться на других синергиях.

Затерянный протодракон — не так хорош сам по себе, но увеличивает количество драконов в руке, что нужно для Голема-дракона. Поэтому этот четвертый дроп часто берут в актуальной мете.

Культиватор вдовоцвета — еще одна карта для разгона по мане. Проблема в том, что это не дракон — и часто в руке Культиватор вдовоцвета не нужен, тем более среди заклинаний Природы в деке нет чего-то критически важного.

Лортемар Терон — очень тяжелая карта, которая улучшит медленные матч-апы и сделает почти из всех существ в деке опасную угрозу: не только из Голема-дракона. Лортемар Терон плох в зеркальных поединках и против агрессии, а помогает только при встрече с Рено деками и контроль колодами в целом.

Топиор Огнекуст — пусть это дракон, обычно у архетипа не так много заклинаний природы, чтобы оправдать действие боевого клича Топиора. И все же порой Топиора берут в сборку.

Малигос Хранитель времени — брали в первые деки Дракон Друида, но сейчас от Малигоса чаще отказываются, чтобы Летнее дитя цветов точно доставало хотя бы одного Голема-дракона. Тем более в деке не так много заклинаний: и все они играют вспомогательную роль.

Алекстраза Хранительница Жизни — еще одна карта, которую достанет из колоды Летнее дитя цветов. Чуть сложнее станет поиск Голема-дракона, да и в темповых матч-апах Алекстразу сложно реализовать. Зато в медленных это редкий источник взрывного урона.

Одинокий рейнджер Рено + Реастраза — взяв эту пару карт, вы должны изменить всю колоду Дракон Друида, так что получится уже другой архетип. Рено Друид показывает не такой высокий процент побед, но это всё еще неплохая колода для игры.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 90

[к оглавлению](#)

Дракон Друид даже в оптимальной сборке — одна из самых бюджетных колод ранней меты Бесплодных земель. Хорошо то, что его можно сделать еще дешевле, отказавшись почти ото всех дорогих карт. Далее о том, чем их можно заменить.

Драконы истории — можно обойтись без этого эпика. Берите вместо вторую копию Озарения, Азеритового узника, Асталора Кровавая Клятва, Кошмарное слияние или Культиватора вдовоцвета.

Голем-дракон — ключевая карта, вокруг которой построена вся колода. Обязательно нужно скрафтить в двух копиях.

Фай Заходящее Солнце — это хороший дракон, но всё же не необходимый для колоды. Вместо нужно взять какую-то карту за 6+ маны. Выбор не очень велик, можно задуматься или о Малигосе, или о Лортемаре Тероне.

Колода за 2680 пыли все еще покажет отличные результаты, пусть в ней нет Фай. Скрафтить эту карту желательно, но архетип работает и без нее. Драконов станет чуть меньше для активации Голема-дракона и других боевых кличей. Но это не критичная проблема.

[к оглавлению](#)

Муллиган Дракон Друида — ключевой этап в игре, от которого во многом зависит ваш успех. Важно искать только лучшие карты на муллигане, скидывая неплохие и средние по силе опции. Без хорошего старта и выхода в мидгейм Друид часто мало на что способен.

Брызгающийся дракончик — лучшая карта в стартовой руке. Активно ищите на муллигане и оставляйте в двух копиях.

Умиротворенный трубач — лучший первый дроп, который даст в руку Морского варана. Оставляйте всегда и в любом количестве.

Морской варан — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно сбрасывать без Монетки. Если в руке уже есть Умиротворенный трубач, скидывайте Морского варана.

Летнее дитя цветов — почти всегда нужно оставлять одну копию этой карты. Скидывать ее стоит только в самых агрессивных матч-апах с плохой рукой.

Кактусовый голем — оставляйте одну копию только в случае, если ждете агрессивное противостояние. Два Кактусовых голема в руке не нужны.

Янтарный дракончик, Пустынная матрона, Шипохвостый дракон — их можно оставить в руке с Брызгающимся дракончиком.

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

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

Рыцарь смерти: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Летнее дитя цветов.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 90

Охотник на демонов: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Пустынная матрона, Кактусовый голем, Морской варан. С хорошей рукой или Монеткой — Летнее дитя цветов, Озарение.

Воин: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Летнее дитя цветов. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона.

Паладин: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Кактусовый голем, Летнее дитя цветов. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Янтарный дракончик.

Охотник: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Летнее дитя цветов. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Янтарный дракончик.

Друид: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Летнее дитя цветов. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона.

Разбойник: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Летнее дитя цветов.

Шаман: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Летнее дитя цветов. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона.

Маг: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Кактусовый голем. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Летнее дитя цветов.

Жрец: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Летнее дитя цветов, Кактусовый голем. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона.

Чернокнижник: Брызгающийся дракончик, Умиротворенный трубач, Морской варан, Летнее дитя цветов. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Дракон Друид — темповая мидрейндж колода, которая рассчитывает на заспам стола огромными характеристиками в середине партии. В первую очередь за счет Голема-дракона, который и станет ключевой картой в деке. Это сильный и наступательный, и оборонительный инструмент — и главный финишер Друида.

Вся колода построена так, чтобы вы не только нашли Голема-дракона к 6-7 ходам, но и сыграли его максимально эффективно: с большим количеством других драконов в руке и с максимальными характеристиками.

Отметим, что только Голем-дракон обычно не приносит победу без поддержки другими картами. Вы должны играть юнитов и в ходы до, и после этого дракона — по максимуму тратить ману с 1 хода и до конца партии, играть темпово. Не нужно сидеть и копить драконов в руке для активации Голема-дракона. Играйте разгон по мане, боевые кличи для контроля стола, провокации, а если на стол не получается поставить много статоев, генерируйте больше карт с помощью Водного облика, Драконьих историй и Взлетаем!.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 90

Самая первая синергия в деке, которую вы хотите реализовать и которую ищите на муллигане, — Морской варан. Этот зверь баффнет всех существ в колоде, что особенно полезно для Голема-дракона. Но приятно и для всех других юнитов. Морской варан может сам по себе зайти в руку, тогда его можно будет сыграть в начале партии. Другой вариант — достать зверя с помощью Умиротворенного трубача. В деке только один зверь, так что эффект Умиротворенного трубача будет гарантированным.

Проверьте колоду на наличие хотя бы одной копии Морского варана. Если его там уже нет, то Умиротворенного трубача лучше не играть. Конечно, можно и раскопать зверя, но это обычно слабая опция, которая не принесет значительной выгоды.

Другой способ баффнуть Голема-дракона и других существ — Сады Азшары. Этот спелл баффнет Голема-дракона уже в руке, как и других существ, которые там есть. Само по себе заклинание в момент розыгрыша не дает Друиду никаких темповых бонусов, поэтому играйте его только на свободную ману, если она есть.

Улучшенная версия Садов Азшары после розыгрыша обычной копии окажется на дне вашей колоде. Улучшенная версия баффает те же +1/+1 статы, но уже существам не только в руке, но и на столе, и в колоде. Вы можете достать этот спелл с помощью Водного облика сразу же после розыгрыша Садов Азшары.

Но не увлекайтесь с комбинацией Сады Азшары + Водный облик. Часто Водный облик нужен для того, чтобы взять из деки дракона, Летнее дитя цветов и другую темповую опцию. А Сады Азшары полезны, только если у вас уже много карт в руке, не нужны дополнительные драконы или перехват инициативы на столе.

Пожалуй, самая важная комбинация в колоде Дракон Друида — синергии с Летним дитя цветов. Вся дека построена так, чтобы этот пятый дроп гарантированно дал в руку хотя бы одну копию Голема-дракона. Помимо него можно достать и Фай Заходящее Солнце, которая станет отличным дополнением к ходу с Големом-драконом.

Обычно Летнее дитя цветов получается играть с эффектом финала, в результате Голем-дракон снизит свою стоимость до 6 маны. Но часто в этом нет необходимости: и если вы уже используете Летнее дитя цветов без финала, значит на следующий ход сможете сыграть Голема-дракона и за полную стоимость.

Перед розыгрышем Летнего дитя цветов проверяйте, какие карты за 6+ маны остались в колоде. Там может быть только одно существо или вообще ничего. В этом случае обычно Летнее дитя цветов не играют, сама по себе эта карта слабая и медленная.

Чаще всего вы сможете сыграть Фай Заходящее Солнце сразу же после розыгрыша первой или второй копии Голема-дракона. Проверьте, чтобы для нее хватило места на столе, если этот натиск с похищением жизни вам необходим.

[к оглавлению](#)

[Реализация ключевых карт](#)

[Озарение и Монетка](#)

[Озарение и Монетка](#) — две важные карты, которые могут оказаться в вашей руке. Если там

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 90

есть и то, и другое, в первую очередь используйте Монетку. Так противник получит меньше информации о вашей руке, ведь о наличии Монетки он знает наверняка, а о наличии Озарения может только догадываться.

Озарение и Монетка выравнивают кривую маны и сглаживают неудобные ходы. Используйте их для того, чтобы каждый ход совершать максимально эффективные действия и тратить на это всю доступную ману.

У Дракон Друида нет точного хода, когда нужно играть Монетку или Озарение. Это можно сделать уже на первый ход, чтобы раньше поставить Брызгающего дракончика и разогнаться по мане. Но делать это стоит только в случае, если у вас будет способ потратить все 3 маны на следующий ход. Если такого хода в руке нет, лучше сыграть Брызгающегося дракончика на следующий ход без Монетки / Озарения.

С помощью этих бесплатных заклинаний можно раньше играть Морского варана, Летнее дитя цветов или Голема-дракона. Это ключевые и очень сильные карты, которые полезно реализовывать как можно быстрее. Впрочем, они не всегда будут в руке, а сильные ходы порой нужно делать и без них — оценивайте игровую ситуацию и реализуйте вашу руку максимально эффективно, исходя из своего игрового опыта и чтения ситуации на столе.

Водный облик

Водный облик — сильное заклинание, хотя многие используют его некорректно. Всегда играйте этот спелл в начале хода, пока вы еще не потратили ману. И чем позднее вы это сделаете, тем лучше: у Друида есть карты как за 0, так и за 7 маны. Пока в руке достаточно драконов, 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, хотя делать это можно и раньше, если ходов нет и нужно найти, например Брызгающегося дракончика, Морского варана или любого дракона для активации боевого клича.

С помощью Водного облика можно взять со дна колоду улучшенную версию Садов Азшары. Мы говорили о сильных и слабых сторонах этой комбинации выше.

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 без помощи Летнего дитя цветов или Взлетаем!.

Кактусовый голем

У вас не должно возникнуть серьезных проблем с реализацией этого заклинания. Это хороший первый ход. А если спелл заходит позднее, с его помощью можно выровнять кривую маны: то есть найти способ потратить всю ману даже с неудобными картами в руке.

Кактусовый голем раскапывает существо Друида или нейтрального юнита из всей коллекции вторых дропов в Стандартном режиме. Карт там очень много, так что точный результат предсказать не получится. Чаще всего вы не получите с Кактусового голема чего-то полезного, хотя там можно найти какие-то бонусы. Например, примечательны Маг крови Талнос, Раздражатор, Яростный пиромант, Нерубское яйцо, Собиратель сокровищ. Можно раскопать и полезный боевой клич и реализовать его эффект уже с разыгранным из руки существом, тут могут быть хороши Скрытная незнакомка, Неофитка культа, Слияние из глубин

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 90

и т.д.

Драконьи истории

Это заклинание полезно в первую очередь потому, что дает двух драконов в руку. Каких именно — не так важно. Любой дракон полезен просто потому, что улучшает боевой клич Голема-дракона и активирует эффекты других юнитов.

С помощью Драконьих историй можно получить любых драконов в игре: вашего класса, нейтральных и драконов любых других классов. Но эффект случайный, так что контроля над ним у вас будет мало.

Выбрать можно разве что стоимость драконов: за 5 и меньше или 6 и больше. Всего в игре 17 драконов за 6+ маны и 21 дракон за 5 маны и меньше.

В большинстве ситуаций мы рекомендуем брать драконов за 5 маны и меньше. Пусть они дают меньше выгоды, вероятность реализовать их куда больше. Дракон Друид порой вовсе не играет до ходов с 9+ маны, а если и играет, то уже почти всегда ясно, победит он или проиграет. В результате дорогие драконы ничего не сделают. И к тому же велик шанс, что вы не получите сильных тяжелых драконов: там много слабых и совсем бесполезных эффектов. Они же есть и у драконов за 5 маны и меньше, но таких драконов проще поставить в темп, пусть даже они не будут такими уж сильными.

Конечно, есть ситуации, в которых нужно генерировать дорогих драконов. Обычно это или медленные матч-апы или очень тяжелые игровые моменты, где спасет, например, только Анахронос.

Янтарный дракончик

Янтарный дракончик — неплохое существо за 3 маны само по себе. Он помогает в ранних разменах, дает перевес в темпе, с ним можно добивать существ на низком запасе здоровья.

Отметим то, что это единственный источник взрывного урона в колоде, с помощью которого можно добить противника даже без контроля стола. Обычно от Дракон Друида не будут ожидать взрывного урона, так что Янтарный дракончик может стать для оппонента сюрпризом, пусть он зачистил стол или закрылся тяжелыми провокациями.

Взлетаем!

Взлетаем! — еще один способ генерации драконов, важный для активации боевых кличей и в особенности для Голема-дракона.

Этот спелл может добрать из колоды и самого Голема-дракона, дав ему ценный бафф +1/+1. Но контроля над заклинанием у вас не будет.

У Дракон Друида вряд ли закончатся драконы в колоде: обычно партия подойдет к финалу раньше. Но все же не помешает проверить, что осталось в колоде. Например, добор Фай Заходящее Солнца может перевернуть игровую ситуацию, так что сыграть от ее захода — значит дать себе какой-то шанс на возвращение в партию.

Пустынная матрона

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 90

Обычно Друид играет Пустынную матрону в первый же удобный момент. Лишь бы у вас была возможность активировать боевой клич этого дракона.

Но важно понимать, что если вы сыграете Пустынную матрону на 3 маны через Монетку или Озарение, то восстановите себе только 3 маны, а не 4. Планируйте ходы соответственно.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Самая распространенная ошибка, которую допускают игроки за Дракон Друида, — неправильный порядок действий. Примеров тут много: от несвоевременного юза Водного облика не в начале хода, до реализации боевых кличей без драконов в руке. Есть и другие ошибки, например нужно играть способы генерации карт и добора в начале хода, как и бафф Садов Азшары. Всё это очень простые и легко избегаемые ошибки, но все же допускают их часто даже опытные игроки.

Старайтесь тратить всю ману каждый ход, начиная с первого и до последнего. Вы играете за темповую колоду, так что темп — самое важное, что у вас есть. Старайтесь не использовать силу героя, если есть какой-либо другой способ потратить ману, разве что не нужно добить ключевого вражеского юнита с 1 здоровья.

Считайте, сколько копий Голема-дракона вы призовете при розыгрыше этой карты. Одна копия появится автоматически, а ее копии — за каждого дракона в руке. Порой перед розыгрышем Голема-дракона нужно сгенерировать больше драконов в руке.

Дракон Друид почти полностью играет от стола, так что контроль игрового поля очень важен. Нужно учитывать способности противника: есть ли у него массовые и точечные зачистки, баффы своих существ, натиски и т.д. Исходя из этого совершайте или не совершайте размены. Часто нет смысла играть слишком агрессивно в начале партии, потому что сыгранный Голем-дракон сможет закончить игру за 1-2 хода.

Важно понимать возможности оппонента и потому, что Друид во многом полагается на Голема-дракона. Ставить его нужно в любом случае вне зависимости от матч-апа — как можно быстрее и с максимальными баффами. Но вот Фай Заходящее Солнце нужно тут же играть не во всех ситуациях, даже если она стоит 0 маны и на столе есть место.

Есть матч-апы и своеобразные заходы карт, с которыми Дракон Друид попросту не может победить. Например, в плохом порядке могут зайти карты для старта и конца партии. Или оппонент может найти ответ на все, что вы делаете. Порой колода не работает сама по себе, это справедливо для многих дек в Hearthstone, но это не значит, что они плохие. В большинстве ситуаций Дракон Друид работает, а проигрывают с ним из-за микроошибок, плохо выстроенной кривой маны или неправильных действий на столе (слишком много или слишком мало разменов, неправильный порядок розыгрыша карт, плохой отыгрыш от возможностей оппонента).

[к оглавлению](#)

- Сиф Маг

Это хороший матч-ап для Друида на любом ранге, даже в топе Легенды. Хотя не сказать, что он станет легкой прогулкой — всё-таки Сиф Маг сильный и в теории может ответить на все

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 90

ваши угрозы. Цель в этом поединке простая — как можно быстрее задавить противника ранними и мидгейм угрозами. Играйте в обычном стиле и ставьте характеристики на игровое поле, но учитывайте массовую атаку Любопытного создания. Одна копия часто будет у Мага в руке, но он постарается сберечь ее для Голема-дракона. Если получается выманить Любопытное создание раньше, обычно Друид побеждает. А если Маг находит пару Любопытных созданий и чистит два ваших стола, чаще всего победа будет за ним.

Старайтесь не размениваться в этом матч-апе без необходимости. Вы играете первым номером и должны давить на противника всеми способами. В идеале оставить для завершения игры немногочисленный взрывной урон, хотя такое Друид не всегда может себе позволить.

- Дракон Друид

В зеркальном матч-апе, конечно же, важно активно бороться за стол в начале партии. Но это не единственный фактор. Ключевой картой станет Голем-дракон — и нужно не только разыграть его раньше, но и призвать их больше и с высокими стататами. Если вы поставите Драконов-големов с 3/4 характеристиками, а оппонент ответит Драконом-големом с 4/5 характеристиками, то он будет в ситуации куда более выгодной, пусть и сыграл свой седьмой дроп позднее.

Выгодные размены — еще один ключевой фактор в матч-апе. Даже дракон с 1 здоровьем после размена станет очень ценной угрозой, потому что у оппонента не будет простого способа ответить на него. Тратить 2 маны на силу героя — обычно непозволительная роскошь.

В остальном геймплей классический: частично повлияет на исход партии заход карт: кто найдет больше разгона по мане, баффов руки, драконов и Големов-драконов. Важны Янтарный дракончик и Шипохвостый дракон как выгодные способы размена с юнитами противника.

- Рено Шаман

Не так многое в этом матч-апе зависит от Друида. В колоде Шамана есть ответы на все угрозы, которые вы поставите. Вопрос лишь в том, как быстро вы эти угрозы сможете реализовать и сколько из этих ответов найдет Шаман. Со стороны Друида геймплей легкий: разгоняйтесь по мане и старайтесь закончить партию первой волной Голема-дракона до того, как Шаман использует Гигантское перекачанное поле или Одинокого рейнджера Рено. К тому же Шаман может сыграть и другие зачистки, например комбинацию Голганнет Громовержец + Гроза. Но хотя бы Первозданную волну Друид не боится, особенно если сыграл Голема-дракона. Перед ключевым ходом с розыгрышем этого седьмого дропа постарайтесь заставить Шамана перегрузить ману, например с помощью Веления Нептулона или Переломной волны. Для вас это значит — создать как можно более опасный стол, который захочется убрать любой ценой. Конечно, результаты в матч-апе будут куда лучше, если Шаману не зайдет Доктор Гуляка, хотя это не самая сильная карта против Друида в матч-апе: Рено и другие массовые зачистки порой опаснее.

- Рыцарь смерти Крови

Как и матч-ап с Рено Шаманом, этот тоже во многом зависит от захода карт противнику и скорости, с которой Друид реализует карты в своей руке. Постарайтесь сгенерировать опасный стол до 8 маны противника, чтобы не получить в ответ Рено или Душекрада. А до Голема-дракона пытайтесь выманить из руки противника Взрыв трупа и другие способы борьбы за стол. Действуйте агрессивно, разменивайтесь только боевыми кличами и натисками, а основные атаки направляйте в героя противника.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 90

Располагайте существ так, чтобы обыграть Тощую гончую. Ставьте провокации с краев стола, а рядом с ними располагайте слабых юнитов или наоборот существ, которые не умрут от 3-4 урона.

- Чумной Рыцарь смерти

Темповый поединок, в котором важно не просесть в контроле стола в начале партии, что Дракон Друиду вполне под силу в большинстве ситуаций. К вашим 7 маны и розыгрышу Голема-дракона партия обычно закончится. Если у ДК много мелких юнитов на столе, он может атаковать ими по вашим стенкам и после дать массовую зачистку на 3 урона с Предателя из склепа. Тогда потребуется второй Голем-дракон или хотя бы Фай. Помимо этого ДК может придумать комбинации с Бригадиром Реской — особенно если найдет способы воскресить ее или дать перерождение. Зачистит пару провокаций и Скованный страж. Всё это обычно не полноценные ответы на Голема-дракона, но частично Рыцарь смерти может с ним справиться.

Карты Чумы обычно не станут проблемой в этом матч-апе, потому что Друид не так активно перебирает колоду. Можно попасть в неудачный тайминг с Чумой, которая делает розыгрыш следующей карты дороже, но это справедливо для любого противника Чумного ДК. На деле подобные ситуации происходят достаточно редко.

- Чистый Паладин

Паладин — злейший враг Друида, так повелось уже очень давно. У класса агрессивный стиль игры, который дополняется божественными щитами и сильными бафами. В результате Пал сможет легко прогнать Друида со стола, а к выходу Голема-дракона уже захватить такое преимущество, что со всеми провокациями Паладин попросту выгодно разменяется за 1-2 хода. Не помогает и наличие Горна Владыки Ветра, который сам по себе заберет 4 ваших юнитов любых размеров. Совсем плохо всё будет, если Паладин найдет и реализует Силу хранителя. Это заклинание обычно ставит точку в матч-апе.

К сожалению, у Друида нет какого-то контрплея для всего этого. Остается играть в обычном стиле, рассчитывать на хороший заход карт вам и плохой заход карт противнику. В этом случае у Друида есть шанс, а пара Драконов-големов может все-таки оказаться достаточно сильной, чтобы сломить темп Паладина и перейти в контратаку.

В начале партии разменивайтесь со всем, что видите. Ни о какой ранней агрессии в матч-апе не может идти и речи.

Контроль Воин

Давите на Воина большими стататами с первых же ходов, чтобы выманить из его руки точечные и массовые зачистки. К выходу Голема-дракона важно оставить Воина без брони, чтобы Обеззараживание не зачистило стол само по себе. Следите за тем, активировал ли Воин эффект ковки до этого. Если активировал, то это или Обеззараживание, или Ревущее пламя. И Ревущее пламя Воин обычно отдаст тут же или на следующий ход. А Обеззараживание оставит для Голема-дракона. Еще вместе с Драконом-големом полезно сыграть любого мелкого юнита, чтобы обыграть Вихрь клинков. Хотя такой трюк выходит далеко не всегда.

Пусть у Воина много массовых зачисток, матч-ап для Друида выгодный: слишком много у вас больших стататов и источников давления. На всё Воин редко сможет ответить, слишком высокий

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 90

темп задает Друид.

- Контроль Жрец

Это похожий матч-ап, но куда более тяжелый. У Жреца зачисток уже слишком много, к тому же их проще реализовать, да и сделать это можно за небольшое количество маны. Ваш план такой же: играть агрессивно и выманить ключевые карты из руки Жреца в надежде, что он не сможет ответить на какую-то волну ваших угроз.

Самой плохой новостью в матч-апе станет Водоворот, который Жрец даст на первого Голема-дракона. В этом случае из руки пропадет и вторая копия.

Постарайтесь как можно быстрее понять, играете ли вы против обычного Контроль Приста или против Рено Приста. Во втором случае матч-ап будет куда проще, а вы сможете не отыгрывать от вторых копий массовых зачисток.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Рено Шаман — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

ID: 2519

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

Дата: 03.12.2023

Тип: Гаиды

Категория: Битва в Бесплодных землях

Описание

Рено Шаман — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Рено Шамана — разрушителя меты Бесплодных земель с огромным потенциалом в Стандартном режиме.

Текст

Герой гаиды — Рено Шаман в мете Бесплодных земель после выхода патча 28.0.3. Архетип набрал популярность еще до первых нерфов, став разрушителем меты прошлой недели. Первый балансный патч Бесплодных земель не затронул Шамана, зато сделал слабее многих его противников. В результате позиции Тралла стали только лучше.

Сегодня Рено Шаман — одна из самых популярных и сильных колод Бесплодных земель. На большинстве рангов он входит в топ-3 по численности, а по проценту побед держится в тир-1. Рено Шаманом можно играть на любом ранге от Бронзы до топа Легенды — и всегда показывать хорошие результаты. Архетип примечателен из-за сбалансированных матч-апов без серьезных перевесов — за исключением Чумного ДК, хотя и этот поединок не так плох, как кажется на первый взгляд. Других контрколод у Рено Шамана попросту нет.

В большом гайде разбираем Рено Шамана во всех игровых аспектах: от создания колоды до поведения в конкретных матч-апах. Как и всегда, вы найдете оптимальные колоды, максимально бюджетную сборку, советы по стратегии игры и многое другое.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 90

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Четыре имбы Рено Шамана
- Как играть ключевые карты
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Рено Шамана устоялись еще во второй половине ноября — и сейчас отличаются лишь несколькими опциями. В любом случае они не так сильно влияют на геймплей в большинстве случаев. Разнообразен состав банды Музыкального менеджера Е.Т.С. — тут всегда есть вторая копия Ложного свидетеля, но оставшиеся карты могут быть разными в зависимости от предпочтений игрока.

Рено Шаман с Поззиком

Самая результативная сборка в нынешней мете примечательна наличием Звукорежиссера Поззика — это хорошая карта для зеркального матч-апа, а также против Сиф Мага, ДК Крови и других оппонентов, где нужно давить и действовать первым номером. В Е.Т.С. есть два дополнительных замораживающих эффекта, что, возможно, и лишнее, потому что выбрать нужно только что-то одно. Преимущество Ледяного осколка в том, что им можно заморозить героя противника, а Морозильная камера даст больше выгоды и ресурсов в руку.

Рено Шаман от wiRer

Достаточно необычная версия Рено Шамана от wiRer, где появляется Игнис Вечное Пламя и дополнительный эффект ковки для него. Помимо этого в сборке есть аж две копии Коррозионной гадюки — одна в колоде, другая в Музыкальном менеджере Е.Т.С. Исключает wiRer из сборки несколько привычных карт, например Верного напарника и Ледниковый осколок. В Е.Т.С. появляется Фотограф Физзл для матч-апа с ДК Крови, Контроль Жрецом и другими медленными противниками.

Классический Рено Шаман

Популярная сборка Рено Шамана из прошлого патча, которая все еще не так уж плоха. Но тут есть несколько карт, которыми сейчас играют редко, — Вспышка молнии и Рабочий резец. В группе Е.Т.С. есть Коррозионная гадюка для зеркалок (в деке ее нет), а также дополнительная копия Переломной волны для баффа Горна Владыки Ветра в медленных матч-апах.

наверх

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У Рено Шамана в основе 22 карты, которые никогда не исключает ни одна из сборок. Не все карты тут нужны для каких-то победных комбинаций, но они попросту сильны сами по себе, посему

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 90

заслуживают места в колоде. У класса не так много сильных карт, так что важно взять все самые сильные карты — 22 из них перед вами на картинке ниже.

Код основы колоды:

Пусть Паладинов в мете уже не так много, Приливная волна все еще остается важной картой — и для этого матч-апа, и для ряда других. В крайнем случае Приливную волну Шаман играет на своих юнитов, чтобы был шанс сделать их сильнее.

Дополнить основу колоды должны еще 8 карт. Среди этих дополнений не будет каких-то кардинально меняющих геймплей карт. Там скорее дополнения колоды, которые Шаман не против взять в руку во многих ситуациях. Разбираем эти карты далее.

Морозильная камера — одновременно и заморозка, и источник дополнительных ресурсов. В темповых матч-апах Шаман играет спелл, чтобы выиграть время, а в медленных для извлечения дополнительной выгоды. Замораживать можно и своих юнитов.

Лоцман сэр Финли — универсальная карта, которая подходит многим классам и колодам. Особых синергий у Рено Шамана с Финли нет за исключением Свитка Азшары, но это не такая уж важная и сильная комбинация, чтобы играть Финли из-за нее. Чаще всего Шаман просто хочет перевыбрать другие карты в поисках Рено синергий, Коррозионной гадюки и т.д.

Свиток Азшары — неплохая карта, но ничего имбалансного в ней нет, даже если вы быстро найдете улучшенную копию карты на дне колоды.

Ледниковый осколок — темповая карта, которая улучшит матч-апы с агрессивными оппонентами, а еще на один ход защитит от атак вражеского героя.

Вспышка молнии — чаще всего это просто способ добора карты за 2 маны, что не так много для отдельной карты. Заклинания Природы у Рено Шамана есть, но вы редко сможете совпасть с розыгрышем этого спелла и заклинаний Природы на следующий ход. Поэтому карту чаще всего не берут в актуальные сборки.

Древнее знание — еще один способ добора, карта не такая плохая, но точно не имбалансная. У Шамана много сильных карт за 3 маны, которые хочется сыграть в начале партии в темп, а Древнее знание этому мешает.

Верный напарник — Шаман старается сыграть спелл на элему, зверя или нагу, чтобы достать из колоды дополнительную карту. Если получается, Верный напарник станет хорошим спеллом. Но что-то имбалансное вы из деки вряд ли достанете.

Дозорный Солнца — неплохая карта, которая и восстанавливает здоровье, и генерирует дополнительные карты — в том числе других классов. Шаман играет Дозорного Солнца как в обычной, так и в улучшенной версии в зависимости от ситуации.

Подвальный паук — неплохой второй дроп, который может нарушить планы оппонента или просто дать темп, а еще это дополнительный зверь для синергии с Верным напарником. Но все же Подвального паука не так часто берут в сборки.

Рабочий резец — особенно хорош в матч-апе с Паладином и другими темповыми оппонентами. В других поединках оружие может быть бесполезным или мало полезным.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 90

Жадный партнер — топовый второй дроп для целого ряда колод, в том числе и для Рено Шамана. Дополнительная Монетка помогает быстро играть ключевые карты за 5+ маны.

Кактусорез — чаще всего это просто 2/2 юнит, который добывает спелл из колоды. Кактусорез был бы сильнее, если бы брал из деки не только спеллы, потому что лучшие карты в колоде Рено Шамана — существа и Одинокий рейнджер Рено.

Коррозионная гадюка — важная карта в нынешней мете во многом из-за популярности Рено Шамана, которому нужно сломать оружие с Доктора Гуляки. Цели для Коррозионной гадюки есть у Сиф Мага, Рыцаря смерти, Паладина и Воина, то есть почти у всех метовых классов.

Обезвоживание — неплохая карта, но и не идеальная, слишком эффект навскидку непредсказуемый и нестабильный. В топовых сборках Обезвоживание появляется редко.

Звукорежиссер Поззик — улучшит медленные матч-апы с другими Шаманами, Магами и ДК Крови. Хорошая карта в нынешней мете.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — берут в первую очередь потому, что только так в деку можно взять вторую копию Ложного свидетеля, а это сильнейшая карта против других Рено колод.

Молот Рока — улучшает медленные матч-апы и становится запасным оружием на случай, если другие сломает вражеская Коррозионная гадюка. Молот Рока улучшит в первую очередь медленные матч-апы, но мало что сделает в темповых.

Менее популярные опциональные карты: Сглаз, Игнис Вечное Пламя, Паровой уборщик, Безумный герцог Теотар, Глотатель Глугг и т.д.

Рено Шаман — достаточно дорогая колода, как и все другие Рено деки. Далее разберем все дорогие карты: как их можно заменить и возможно ли это в принципе.

Асталор Кровавая Клятва — слишком сильная легендарка, чтобы от нее отказываться. Рекомендуем скрафтить, тем более она подходит не только Шаману, но и многим другим классам.

Верный напарник — без этого эпика легко обойтись, берите вместо Кактусорез или Морозильную камеру.

Первозданная волна — можно обойтись без этого эпика, вместо берите Сглаз или другую опциональную карту.

Школьный учитель — хорошая карта для Шамана, но обязательной ее не назвать. Не обязательно брать вместо какой-то четвертый дроп, подойдет любая карта за 1-4 маны, например Кактусорез, Морозильная камера или Подвальный паук.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — важная легендарка, но все же заменимая. Аналогов ей нет, поэтому берите любую другую опциональную карту, например Древнее знание.

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

Доктор Гуляка — самая сильная карта в колоде, без которой Рено Шаман потеряет всякий смысл.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 90

Голганнет Громовержец — легендарка слишком сильная, чтобы от нее отказываться, пусть Рено Шаман и не потеряет своей сути без Голганнета. Постарайтесь скрафтить как можно быстрее.

Темница Йогг-Сарона — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Одинокий рейнджер Рено — ключевая карта любого Рено архетипа, в честь которой они и названы. Создавайте обязательно.

Йогг-Сарон Освобожденный — сильная легендарка, но все же без нее Шаман может обойтись. Берите вместо Безумного герцога Теотара, Парового уборщика, Глотателя Глугга или любую другую опциональную карту из списка выше.

Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный рено Шаман все еще использует несколько дорогостоящих легендарок и эпиков, потому что без них станет слишком слабым. Но все же дека уже не такая дорогая, как оптимальные сборки. И при этом все еще сильная.

[наверх](#)

Общие правила муллигана

Муллиган Рено Шамана достаточно простой, если понять его главные приоритеты. Самое важное — агрессивно искать топовые карты, а все средние опции сбрасывать, чтобы были выше шансы найти лучшие карты. В любом матч-апе лучшими картами станут Доктор Гуляка и Одинокий рейнджер Рено. В принципе не ошибка сбрасывать почти всё, чтобы найти эту пару.

Доктор Гуляка и Одинокий рейнджер Рено — оставляйте всегда.

Ложный свидетель — оставляйте только в случае, если противник может оказаться Рено колодой (Шаман, Друид, ДК, Охотник, Жрец).

Жадный партнер — можно оставлять в руке всегда, особенно с хорошей рукой. Вторая копия нужна только в случае, если уже есть одна из Рено карт.

Шоковый прыгун — оставляйте всегда

Стая на охоте — оставляйте против темповых противников

Импровизация — оставляйте, если в руке есть хорошая цель для баффа, которую вы сыграете на первый ход. Это может быть и второй дроп при наличии Монетки.

Другие карты на муллигане оставляют редко.

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

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Переломная волна, Жадный партнер, Ложный свидетель, Шоковый прыгун. С хорошей рукой — Импровизация.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 90

Охотник на демонов: Доктор Гуляка, Стая на охоте, Шоковый прыгун, Ледниковый осколок, Жадный партнер. С хорошей рукой — Импровизация, Закулисный вышибала.

Воин: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Шоковый прыгун, Жадный партнер, Переломная волна.

Паладин: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Шоковый прыгун, Жадный партнер, Рабочий резец, Гроза, Импровизация, Стая на охоте.

Охотник: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Жадный партнер, Шоковый прыгун, Ложный свидетель. С хорошей рукой — Импровизация, Закулисный вышибала.

Друид: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Шоковый прыгун, Жадный партнер, Стая на охоте.

Разбойник: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Переломная волна, Стая на охоте, Первозданная волна. С хорошей рукой — Импровизация.

Шаман: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Жадный партнер, Шоковый прыгун.

Маг: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Жадный партнер, Шоковый прыгун, Стая на охоте.

Жрец: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Шоковый прыгун, Жадный партнер.

Чернокнижник: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Переломная волна, Жадный партнер. С хорошей рукой — Импровизация.

[наверх](#)

Четыре имбы Рено Шамана

Рено Шаман с первого взгляда похож на контроль колоду. Много зачисток стола. тяжелых карт, есть исцеление и способы генерации большого количества выгоды. Но не совсем корректно называть Рено Шамана полноценной контроль декой. В первую очередь это темповый архетип, который цепляется за стол, генерирует опасные угрозы в мид и лейтгейме, давит на противника не только со стола, но и взрывным уроном.

При этом, если что-то пойдет не по плану, Шаман может сыграть и от защиты. Так он делает при встрече с более агрессивными оппонентами: Чистым Паладином, Воином на исступлении. И во всех других матч-апах, если всё очень плохо. От защиты играть можно, но у Шамана нет какого-то ультимативного лейтгейм способа победы, как у Сиф Мага или Контроль Воина. Шаман не так хорош и в генерации выгоды по сравнению с медленными колодами: у него в деке всего 30 карт, нет способа извлекать выгоду бесконечно, как это делает Контроль Жрец. Поэтому в какой-то момент Рено Шаман все-таки должен перехватить инициативу и задавить противника со стола или взрывным уроном. Иначе колода попросту не работает.

Рено Шаман — странная колода, чья сила скорее в отдельных имбалансных картах, а не в какой-то общей идее или топовых синергиях. Заход одной такой имбы в мидгейме случится почти наверняка, а если все имба карты появятся в руке вместе, мало что остановит

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 90

Шамана. Все другие карты в деке — просто способы быстрее добраться до имбы или делать что-то, пока имбы нет или на нее не хватает маны.

Доктор Гуляка — главная имба колоды. И если противник не ответит на оружие Коррозионной гадюкой или не помешает боевому кличу этой легендарки, то Шаман почти всегда победит в партии просто за счет этой легендарки. Конечно, важно сыграть ее как можно быстрее, а после не потерять инициативу и не бездействовать. Но Доктор Гуляка даст так много темпа, что противостоять этому мало кто сможет. Карта великолепна и в защите, и в нападении.

Только из-за одного Рено Шамана почти все метовые деки вооружились Коррозионной гадюкой, потому что иначе Рено Шамана просто нечем было бы останавливать.

Каких-то тонкостей и интересных советов по игре с легендаркой нет. Вы играете ее как можно быстрее и бьете куда-то каждый ход. Урон наносится, лягушки растут, оппонент тратит огромное количество карт на их зачистку, Шаман же тратит на всё это 0 маны.

Имбой можно назвать и Одинокого рейнджера Рено, хотя в сравнении с Доктором Гулякой он выглядит скромнее. Просто потому, что это не такая проактивная и агрессивная карта, а в первую очередь оборонительный инструмент. Тут опять же всё просто: шансы на победу Рено Шамана значительно растут, если он сыграет на 7-8 ходы карту героя с активным боевым кличем. Слишком много темпа дает легендарка, Шаман после может перехватить инициативу и задавить не только со стола, но и отличной силой героя. Всего их 7: они меняются каждый ход и могут повторяться через одну, но две подряд одинаковые силы героя выпасть не могут.

Одинокий рейнджер Рено такой сильный, что его часто играют даже без активного боевого клича просто ради 5 брони и новой силы героя. Конечно, так делают, только если Шаман слишком сильно не просядет по темпу после розыгрыша такой карты за 8 маны.

Голганнет Громовержец — еще одна имбалансная карта, которая дает огромный винрейт при заходе в руку к 5-6 ходам. На нее стоит экономить Монетку, пусть в этом случае будет антисинергия: вы не получите удешевление на заклинание в руке, потому что этот эффект украдет Монетка. Но даже в этом случае Голганнет хорош.

Если играть Голганнета не через Монетку, сразу после вы сможете бесплатно сыграть спелл за 3 маны и меньше — или существенно удешевленный дорогостоящий спелл. Комбинаций тут много, все они интуитивно понятны.

Все три опции титана имеют место в разных ситуациях в зависимости от того, что вам нужно. А Шаману всегда нужно что-то из этого: добор, массовая зачистка, исцеление или точечная зачистка.

Наконец, ситуативная имба в колоде Шамана — Ложный свидетель. Имбой он станет, если вы встретите другую Рено колоду, в том числе зеркальный матч-апап. В этой ситуации Ложный свидетель ломает Рено синергии противника, что очень важно, потому что эти Рено карты — самое сильное, что есть не только у вас, но и у противника.

В Рено матч-апах Ложного свидетеля играют как можно быстрее, а после стараются сгенерировать дополнительные копии на случай, если первая волна повторяющихся карт окажется на самом вершине колоды.

Во всех других матч-апах Ложный свидетель — неплохая карта, но ничего имбалансного она и

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 90

близко не делает.

наверх

- Как играть другие карты

Пусть эти карты не назвать имбалансными в большинстве ситуаций, их правильная реализация все еще важна для победы Рено Шамана.

Стая на охоте

Это отличная карта для старта партии, но даже в мид и лейтгейме от нее есть польза. Пираньи не только наносят внушительные суммарные 6 урона, но и сами по себе могут добить цель на низком запасе здоровья, например после Грозы. Вместе с этим Пираньи хороши в сбивании божественных щитов, что особенно важно в матч-апе с Паладином. А в матч-апе с Магом и Локом можно добивать вражескую цель Эха.

Пираньи полезны даже в руке, потому что помогают отыграть от Лоскутика, Грязной крысы и Безумного герцога Теотара. Все это популярные карты для контроль архетипов.

Молниеносные рефлексы и Свиток Азшары

Эти карты открывают доступ ко всем заклинаниям Шамана в коллекции. Если у карты есть условие, старайтесь его соблюсти. Например, Летящую по волнам всегда играют только с перегрузкой, а Молниеносные рефлексы лучше использовать в начале хода и на приличном запасе маны, чтобы была возможность тут же реализовать полученную карту и раскопать еще одну. Со Свитком Азшары всё проще, он нужен просто как способ генерации одной карты, а искать Глубинный свиток — дело, не стоящее времени и сил. Три случайные карты Шамана — точно не предел мечтаний.

Среди раскопок ищите в первую очередь заклинания, которые уже есть в колоде Шамана. Всё самое сильно архетип и так взял в деку, вам же подойдут дополнительные копии этих спеллов во многих ситуациях. Впрочем, порой поможет и какой-то специфичный спелл, которого нет в деке и даже опциональных картах.

Асталор Кровавая Клятва

Легендарка, которая доказывает свою эффективность уже много дополнений подряд. Как и всегда, лучше она в медленных матч-апах. Первые две копии Асталора можно играть без жажды маны, а финальную до 10 хода используйте, только если уже есть летальный урон.

Верный напарник

Целями этого заклинания должны стать элем, нага или зверь — копий этих существ в колоде достаточно, хотя лучше на всякий случай проверить, если ли там что-то подходящее.

Заклинание редко играют на существо без возможности добора, разве что это поможет в выгодном размене против темпового оппонента. Но даже в таком сценарии есть риск остаться без карт в руке, что хуже невыгодного размена в начале партии.

Темница Йогг-Сарона

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 90

Чаще всего геймплей с этой картой очень простой — вы играете ее в любой удобный момент и тут же используете, выбрав целью вражеского героя. Целью может стать самый опасный юнит противника, если ситуация тяжелая. Темницу Йогг-Сарона используют каждый ход, как она доступна. Перед этим атакуйте вашими юнитами, но новых лучше поставьте уже после.

Внимательнее с розыгрышем этой карты против Рено колод, потому что Одиноким рейнджер Рено уберет со стола и эту область. По крайней мере стоит бояться, если вы еще не сыграли Ложного свидетеля.

В любом случае играйте эту карту, если ситуация очень тяжелая и спасет только чудо.

[наверх](#)

Полезные советы

В колоде есть несколько карт с эффектом перегрузки. Важно учитывать этот фактор и не играть перегрузку перед ключевыми мидгейм ходами: с розыгрышем Доктора Гуляки, Голганнета Громовержца, Темницы Йогг-Сарона или Одиноким рейнджера Рено. Перегрузка может испортить и стартовую кривую, так что Молнию в начале игры используют редко. Зато Импровизация обычно стоит того, даже если вы используете ее просто как бафф, а не как источник 1 урона всем существам противника.

Каждый ход думайте о правильном порядке действий. Карт, которые от этого зависят, очень много. Это и все источники добора и генерации ресурсов, которые нужно отдать в начале хода, и рандомные эффекты в целом, например Темница Йогг-Сарона или Йогг-Сарон Освобожденный. Следить за порядком действий нужно и из-за Молниеносных рефлексов.

Следите за оставшимися картами в колоде: есть ли там замешанные дубли от противника и сколько их, что вытащит Верный напарник, есть ли какие-то ключевые топдеки, которые принесут вам победу.

Если ситуация тяжелая, рискуйте и полагайтесь на случайные эффекты, в том числе на Темницу Йогг-Сарна и Йогг-Сарона Освобожденного. И наоборот, если все хорошо, лучше не рисковать и играть меньше рандомных эффектов, которые могут принести вам поражение.

[наверх](#)

- Сиф Маг

- Цель Шамана в этом матч-апе — убить Мага до того, как тот реализует ОТК комбинацию с Сиф и наносящими урон заклинаниями. Получается это с переменным успехом: примерно в 50% случаев, если верить статистике. При этом чем выше ранг, тем сложнее становится матч-ап для Шамана. Значит, многое зависит от исполнения Мага, чем прямее руки противника, тем сложнее будет вам.

- Давить Рено Шаман умеет, хотя для этого нужен хороший или хотя бы средний заход карт. Ставку можно делать как на крупные угрозы, так и на мелкие — и на то, и на другое у Мага в теории есть ответ, но он не обязательно найдет его. Самыми сильными ответами Мага станут Любопытное создание и Эхо. Если ситуация тяжелая, не играйте от этих карт и действуйте так, будто их не существует.

- У Шамана нет конкретных карт для защиты от Сиф и ОТК комбинации. Вряд ли спасет Одиноким рейнджер Рено. Поэтому просто играйте в темп и надейтесь, что вы залеталите противника раньше, чем это сделает он.

- Дракон Друид

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 90

Это легкий матч-ап для Рено Шамана, в котором важно постоянно контролировать стол. В начале и мидгейме сделать это получается всегда без особых проблем. Вызовом станут две волны Големов-драконов, на которых нужно ответить какой-то массовой зачисткой или их комбинацией. У Шамана не должно быть с этим проблем. Главное не давать на Големов-драконов Первозданную волну, потому что вы рискуете сделать стол Друида только сильнее. На Драконов-големов можно ответить и без массовых зачисток, если вы контролируете стол и в руке есть какие-то юниты с натиском, Горн Владыки Ветра или Темница Йогг-Сарона. Временно спасут и замораживающие эффекты, пусть это не решение проблемы в перспективе.

- В начале партии старайтесь захватить стол, наносите урон герою противника и генерируйте больше характеристик на своей половине — можно баффать одно существо, Друиду нечем ответить на таких юнитов.

- Со всех источников генерации ищите дополнительные массовые зачистки для ответа на Големов-драконов.

- Рено Шаман

В зеркальном матч-апе двух Рено Шаманов важно как можно быстрее сыграть Ложного свидетеля — найти или оригинальную копию в колоде, или раскопать его с Музыкального менеджера Е.Т.С. То же будет пытаться сделать и оппонент. Старайтесь как можно быстрее сыграть Доктора Гуляку, используйте для этого Монетку. Не так страшно, если Одинокого рейнджера Рено вы используете уже без боевого клича, карта все еще сильная, если есть время сыграть ее. До 8 хода сложно дотянуть, чтобы противник не сыграл Ложного свидетеля.

Помимо этих факторов, матч-ап с другим Рено Шаманом — обычно борьба за стол и ресурсы в руке. У кого раньше закончатся полезные карты в руке, тот и проиграет. Реализуйте выгодно ваши ресурсы. Если давите, не подставляйтесь под массовые зачистки. А если обороняетесь, выманивайте больше юнитов на половину противника, делая вид, что у вас нет АоЕ.

- Чумной ДК

Это сложный поединок, потому что ДК заблокирует обе Рено карты. Есть шансы на розыгрыш Доктора Гуляки, если оставить для него Монетку и если вам повезет с разными копиями Чумы. Но Одинокого рейнджера Рено вы уже точно не сможете реализовать.

Если не считать этих факторов, ситуация не такая уж и плохая. Вы играете против темповой деки, которую вполне можно остановить обычными картами. У ДК плохо со взрывным уроном, а контролировать игровое поле Шаман умеет. Проблемы могут доставить карты Чумы, но Шаман не так активно перебирает колоду, чтобы Чума действительно стала проблемой.

Сложно ответить на тяжелые дропы ДК — Примаса, Скванного стража, Бригадиру Реску, но все же это возможно, например с Йогг-Сароном Освобожденным или Морозильной камерой. Не забывайте, что ДК может перехватить контроль над вашими юнитами не только с помощью Бригадира Рески, но и Осужденной Сильваной. Больше всего проблем доставят тяжелые карты Рыцаря смерти, так что копите ресурсы для мид и лейтгейма, а в начале партии ДК не так опасен.

- Чистый Паладин

Привычный агрессивный матч-ап, в котором Шаман играет от обороны и пытается или

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 90

перехватить инициативу на игровом поле, или оставить Паладина без хороших карт в руке. Вы почти всегда встретите Бафф Паладина с Благодатью садов, так что уважайте каждый мелкий дроп противника и разменивайтесь с ним, чтобы не получить тонну урона по вашему герою или массовую зачистку с Силы Хранителя. Но даже без стола Паладин опасен из-за Горна Владыки Ветра и комбинаций с Силой Хранителя. Поэтому расслабляться в матч-апе не стоит даже в хорошей ситуации. Помимо этого случайные Легендарки с Графини могут вернуть Паладина в игру даже в самых безнадежных для него ситуациях.

Хорошо покажут себя замораживающие эффекты — с ними вы сможете затянуть партию до розыгрыша массовых зачисток. Стая на охоте, Переломная волна, Импровизация и Рабочий резец — самые простые способы сбить божественные щиты, после которых можно давать массовые зачистки. Великолепно проявит себя и Первозданная волна.

ДК Крови

Матч-ап с ДК Крови интересный — колода противника жаднее, так что вы должны играть первым номером и давить. Затянуть партию в лейтгейм не получится, с достаточным количеством времени ДК просто переиграет вас по выгоде и дождетя, пока вас убьет усталость. Поэтому давите всеми способами, полезны как юниты на столе, так и источники взрывного урона. Конечно, играть со стола нужно аккуратно, учитывая все массовые зачистки ДК. До 8 хода ДК старайтесь найти и сыграть Ложного свидетеля, чтобы заблокировать Одинокого рейнджера Рено оппонента.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

Чистый Паладин — лучшая колода Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

ID: 2517

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/chistyi-paladin-besplodnye-zemli>

Дата: 23.11.2023

Тип: Гайды

Категория: Битва в Бесплодных землях

Описание

Чистый Паладин — лучшая колода Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем классического и Великан Чистого Паладина в большом гайде по топовой колоде Бесплодных земель.

Текст

Герой гайда — Чистый Паладин в мете Бесплодных земель. Архетип уже старый и давно известный, но в последнем дополнении он раскрылся в новом свете.

Чистый Паладин захватил ладдер Бесплодных земель на всех рангах: это самый популярный архетип с огромным винрейтом и отличным распределением матч-апов. Паладина можно назвать лучшим классом нынешнего патча — и одним из главных кандидатов на нерфы.

Интересно, что у Чистого Паладина есть два типа сборок — классические и с Морскими великанами. Обе колоды показывают топовый процент побед, но сильны в разных игровых аспектах. Они отличаются по способам вернуться в игру и по возможностям нарастить преимущество. Приятно то, что обе версии Чистого Паладина легко собрать: нужен минимум

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 90

легендарок и эпиков.

В большом гайде разбираем все самое важное о геймплее Чистого Паладина во всех его вариациях. Вы найдете топовые колоды Паладина и возможности адаптировать собственную под мету и коллекцию карт. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы Бесплодных земель.

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

Все колоды Чистого Паладина можно разделить на 2 большие группы — Великан Чистого Паладина и Бафф Чистого Паладина. И тот, и другой показывают хороший процент побед и вряд ли покинут мету до нерфов.

У этой пары большой набор отличающихся карт, есть свои особенности муллигана и геймплея. Но в первую очередь нужно отметить, чем они отличаются по результатам. Великан Паладин лучше играет с другими Паладинами и ДХ. Бафф Паладин лучше играет против остальных классов.

В идеале собрать обе деки Чистого Паладина и менять их в зависимости от ранга и локальной меты. Чем чаще вы встречаете других Палов и ДХ, тем лучше покажет себя Великан Паладин. А если в мете больше других противников, обращайтесь к Бафф Паладину.

В Легенде куда чаще играют Великан Паладином из-за популярности Охотника на демонов. Вне Легенды лидерство за Бафф Палом, но и там можно показать хорошие результаты с Великан сборкой, если встречаете много представителей вашего же класса.

Великан Чистый Паладин

Самая результативная сборка Великан Паладина, нацеленная на матч-ап с другими Паладинами и Охотниками на демонов. Отметим, что тут есть две нейтральные карты — Морские великаны, из-за которых может не работать Графиня. Но вы часто достанете Морских великанов из колоды благодаря Порядку в зале суда.

Топовые комбинации Великан Паладин реализует за счет комбинации карт Последний бой! + Морской великан + Призматический луч. Помимо этого Последний бой! отлично работает с Аурой рыцаря. Всё это особенно важно в матч-апах с классами, которые играют от стола — Паладином и Охотником на демонов.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 90

Что можно убрать: Боевой берейтор, Тотем-музыкальный автомат, Матриарх крови Лиадрин.

Что можно добавить: Амитус Миротворица, Длань Адала, Астральная змея, Круг света, Аура помощника шерифа, Морской спасатель, Сила Хранителя.

Бафф Чистый Паладин

Сборка Бафф Чистого Паладина может вернуть контроль над столом за счет Силы Хранителя, пусть карта достаточно дорогая — и в среднем такой Паладин хуже возвращается в игру, если преимущество уже потеряно.

Зато Бафф Паладину проще закончить партию, если инициатива за ним. В деке больше точечных баффов (Печать крови, Длань Адала, За КельТалас, Благодать садов), так что вы сможете неожиданно нанести оппоненту много урона, что особенно полезно в медленных матч-апах. Там же отлично смотрится и Горн Владыки Ветра сам по себе или вместе с За КельТалас.

Что можно убрать: Представительница коллегии, Призыв в бой, Здоровяк-официант, Матриарх крови Лиадрин, Горн Владыки Ветра.

Что можно добавить: Котори Клинок Света, Хейхо Серебряное Крыло, Тотем-музыкальный автомат, Молот гнева, Аура помощника шерифа, Круг света.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. В основе Чистого Паладина 18 карт — ключевые "чистые" синергии, первые дропы под На танцпол!, а также лучшие классовые карты Пала. Отметим, что эта основа колоды для любой версии Чистого Пала — как Бафф, так и Великана. Поэтому тут всего лишь 18 опций. Выбрав конкретную сборку вы заполните еще 8-10 обязательных слотов, так что возможностей для модификации сборки будет не так много.

Код основы колоды:

Из основы редко что-либо исключают: можно задуматься о замене Матриарха крови Лиадрин, если ее нет в коллекции. Редко убирают Здоровяка-официанта и Призыв в бой, но эта пара все же слишком хороша.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

Чаще всего Великан Чистый Паладин играет все карты в этом списке, хотя можно задуматься об исключении Амитус, Хейхо Серебряное Крыло, Боевого берейтора и Тотема музыкального-автомата. Но это все же хорошие карты для того, чтобы сделать дешевле Морского великана, так что обычно их тоже берут в сборку.

Этот набор карт сделает Паладина сильнее при встрече с другими Паладинами, а также против Охотника на демонов. Пострадают в первую очередь медленные матч-апы — с Рено Шаманом, Контроль Жрецом, Контроль Воином и другими.

Агро Паладин или Бафф Паладин обязательно берет все карты из этого списка. Тут есть ключевые баффы существ, а также Горн Владыки Ветра, который станет и топовым источником

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 90

урона, и возможностью ответа на крупные угрозы противника. Есть здесь и Сила Хранителя, с которой можно вернуться в игру или зачистить опасный стол противника.

Баффы существ и взрывной урон особенно хорошо покажут себя в медленных матч-апах, но сложности возникнут в матч-апе с Великан Паладином, да и против Нага ДХ часто придется искать какой-то способ ответить на 1/5 Слепого стрелка, потеряв весь стол.

Другие опциональные карты Чистого Паладина: Котори Клинок Света, Аура помощника шерифа, Молот гнева, Круг света, Морской спасатель, Астральная змея, Звонок вызова прислуги,

Менее популярные опциональные карты: Световой скат, Анахронос, Клевый вурдалак, Грязерожденный слуга, Блестящая рыба-луна, Благословенный ковбой, Голод и пиршество, Большой зал.

[к оглавлению](#)

Любая версия Чистого Паладина стоит не так много чародейной пыли, но все же не обходится совсем без эпиков и легендарок. Далее о том, как их можно заменить и возможно ли это в принципе.

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

Матриарх крови Лиадрин — сильная легендарка, но не обязательная. Вместо нее можно взять Длань Адала, Амитус Миротворицу, Морского спасателя, Астральную змею, Котори Клинок Света, Хейхо Серебряное Крыло, Тотем-музыкальный автомат, Молот гнева и другие опциональные карты.

Аура рыцаря — обязательный эпик в двух копиях для любой версии Чистого Паладина.

Благодать садов — эта карта обязательна только для Бафф Чистого Паладина. Если ее нет, создавайте Великан Пала, но там нужно скрафтить две пары Последнего боя!

Последний бой! — эта карта обязательна только для Великан Чистого Паладина. Если ее нет, создавайте Чистого Пала, но там нужно крафтить две пары Благодати садов.

Морской великан — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Максимально бюджетная версия

Такая колода Чистого Паладина не сильно дешевле оптимальной, но при этом и держится на том же уровне по силе. С такой колодой можно уверенно бить Легенду. Дополнительные карты можно не крафтить.

[к оглавлению](#)

Муллиган Чистого Паладина достаточно простой: он почти не отличается при встрече с разными классами. Но важно понимать его основные принципы с учетом выбранной вами деки, а порой и матч-апа.

Общие правила муллигана

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 90

Первый приоритет — найти карту для первого хода. Ею может быть любое существо за 1 маны. Оставлять 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).

На танцпол — оставляйте всегда и в любых количествах.

Призыв в бой — сильная карта, если в руке уже есть что-то для первого хода. Всегда можно оставить одну копию при наличии Монетки.

Здоровяк-официант — обычно оставляют с хорошей рукой, где уже есть ходы на 1-3 маны. Если есть Монетка, можно оставить и просто с первым дропом.

Матриарх крови Лиадрин — обычно оставляют в матч-апах, где важно рано зацепиться за стол, а возможно и вернуть себе инициативу. Хороший первый ход с Монеткой.

Аура рыцаря — оставляют только с идеальной рукой и в медленных поединках — или с Последним боем!

Последний бой! — Великан Паладин оставляет это заклинание всегда в одной копии. Но не спешите играть карту рано.

Призматический луч — можно оставить против других Паладинов, особенно с Монеткой или с хорошей рукой.

Хейхо Серебряное Крыло — не спешите оставлять эту карту во всех матч-апах и ситуациях. Карта хороша только в медленных поединках, если у вас уже есть хорошие карты в руке.

Длань Адала — оставляйте без Монетки при наличии первого дропа с божественным щитом.

Сила Хранителя — оставляйте при встрече с Паладином, если у вас есть Монетка или очень хорошая рука для старта.

- Муллиган против всех классов

Рыцарь смерти: любой первый дроп, Призыв в бой, На танцпол, Последний бой!. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

Охотник на демонов: любой первый дроп, На танцпол, Матриарх крови Лиадрин. Последний бой!.

Воин: любой первый дроп, На танцпол, Хейхо Серебряное Крыло, Последний бой!, Длань Адала, Печать крови.

Паладин: любой первый дроп, На танцпол, Призыв в бой, Последний бой!, Призматический луч, Матриарх Крови Лиадри. С Монеткой или хорошей рукой — Сила Хранителя, Здоровяк-официант.

Охотник: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Матриарх крови Лиадрин, Длань Адала. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 90

Друид: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Призыв в бой. С хорошей рукой — Аура рыцаря.

Разбойник: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Матриарх крови Лиадрин. С хорошей рукой — Призыв в бой, Здоровяк-официант.

Шаман: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Матриарх крови Лиадрин. С хорошей рукой — Длань Адала, Порядок в зале суда, Здоровяк-официант.

Маг: любой первый дроп, На танцпол, Хейхо Серебряное Крыло, Последний бой!. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

Жрец: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!, Аура рыцаря. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

Чернокнижник: любой первый дроп, На танцпол, Последний бой!. С хорошей рукой — Здоровяк-официант.

[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 особый эффект Графини, а реже и Представителя коллегии. Только сборка Великан Паладина играет две нейтральные карты — Морских великанов. Но они редко портят боевой клич Графини, потому что их можно легко достать из колоды Порядком в зале суда.

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 Ауры рыцаря, баффов, комбинаций с Морскими великанами или с Графиной. 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 баффает им огромные характеристики разными способами. Помимо этого в деке есть маначит карты — Благодать садов, Морской великан и Призматический луч — их можно сыграть рано и одновременно с другими картами. Некоторые сборки дополняют колоду Горном Повелителя Ветра. Само по себе это оружие уже наносит 12 урона в течение двух ходов, но Паладин может нанести куда больше за счет заклинания За КельТалас — эффект этого баффа становится в два раза лучше из-за неистовства ветра.

В Бесплодных землях Паладин обзавелся и сильными оборонительными опциями. Они разные в зависимости от сборки: Бафф Чистый Паладин использует Силу Хранителя и Горн Владыки Ветра, часто берет и Представителя коллегии. А Великан Паладин обращается к Призматическому лучу и Последнему бою!. Все эти карты помогают вернуться в игру на разных игровых этапах, убрать со стола как мелкие, так и средние угрозы. В лейтгейме вернуться в игру помогает и Графиня, особенно если вам повезет с раскопками легендарок. Помимо этого Графиня сильна и в наступлении, а еще это просто веселая карта, которую всегда интересно использовать.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 90

Великан Паладин делает акцент на заспаме стола. Он может легко призвать Морских великанов с помощью Последнего боя!, Призыва в бой и других карт. Помимо этого Последний бой помогает в реализации Призматического луча, а еще здорово работает с Аурой рыцаря. Заклинание полезно и самостоятельно, если на столе противника есть мелкие юниты с 1-2 атаки, с которыми можно разменяться натисками. В этом главная особенность колоды по сравнению с другими версиями Чистого Паладина. Великан Пал так хорош во многом из-за популярности Паладина, потому что чем активнее противник спамит стол, тем выгоднее становятся все отмеченные выше ключевые карты.

Бафф Паладин играет больше заклинаний Света для того, чтобы реализовать Благодать садов. В колоде больше и других точечных баффов, особенно полезных в медленных матч-апах. Вернуться в игру или убрать стол противника помогает Сила Хранителя — карта отлично работает с бесплатными легендарками с Графини, а также с Благодатью садов.

Горн Владыки Ветра станет универсальной картой, которая и чистит стол от больших юнитов, и наносит урон по герою противника с пустого стола. Оружие отлично работает с баффом За КельТалас!.

[к оглавлению](#)

Ключевые комбинации и карты

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

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 оставлять первый дроп на муллигане, в колоде наверняка останутся еще даже в мид и лейтгейме, так что На танцпол всегда будет полезен. Пусть статьи 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 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.

Порядок в зале суда — ключевое заклинание в сборке любого Чистого Паладина. Благодаря этому спеллу ваша колода станет стабильной и предсказуемой, вы сразу же получите ключевые тяжелые карты — Морских великанов или Благодать садов. А после быстро зайдет и Графиня, особенно если вы играете Бафф Паладином. Великан Паладин может перед Графиней добрать Призматический луч.

Обычно Порядок в зале суда Паладин хочет сыграть к 4-5 ходам. В это время можно и легко реализовать тяжелую карту (Морской великан или Благодать садов), и гарантировать заход Графини к 7 ходу.

Играть раньше Порядок в зале суда опасно, особенно если у вас не так много недорогих карт в руке. Есть риск, что вы испортите свои топдеки и застрянете с тяжелыми картами в руке. Особенно критично это в темповых матч-апах.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 90

Матриарх крови Лиадрин — легендарка с огромным потенциалом, хотя Паладин не всегда его реализует. Порой Лиадрин играют и просто в темп для того, чтобы заставить противника что-то делать с этой картой. Конечно, это имеет смысл, только если очевидного ответа на половине оппонента на 3/2 юнита нет.

Можно оставить Лиадрин и для мид/лейтгейма. Карта работает с любыми мелкими дропами, а еще ее можно баффнуть, например Благодатью садов, так что натиск и божественный щит получат уже почти все юниты на вашей половине стола.

Разумеется, бафф божественного щита и натиска — очень сильная комбинация, с которой Паладин вернет стол и перехватит инициативу в партии.

Аура рыцаря чаще всего раскрывает себя в ситуациях, когда Паладин уже ведет в инициативе и темпе. Тогда ваши юниты могут без проблем атаковать, а значит получают полезные +2/+1 статьи. Но Аура рыцаря мало что делает, если Паладин позади и его стол пуст. Но ее все еще можно играть, если есть какой-то способ сыграть натиски на следующий ход — это или комбинации с Матриархом крови Лиадрин, или Последний бой!.

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 очевидный. 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. Например, можно отдать ее для ранней реализации На танцпол или Призыва в бой. Реже играют Монетку на первый ход, чтобы сыграть два первых дропа или одно существо за 2 маны. делайте так, только если есть какое-то логичное продолжение на второй ход.

Монетку можно оставить и для раннего розыгрыша мидгейм карт — Графини, комбинаций с

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 90

Морскими великанами, Благодатью садов и т.д.

Здоровяка-официанта почти всегда нужно играть только с активным эффектом насыщения.

Сила Хранителя наносит урон в том числе и вашим юнитам. Вы можете защитить их с помощью божественных щитов. Перед реализацией Силы Хранителя можно дать цели и другие баффы, это может быть важно в матч-апе с Дракон Друидом и другими тяжелыми колодами.

Хейхо Серебряное Крыло чаще всего берут именно Великан Паладины, потому что могут позволить себе играть меньше заклинаний Света. В этом случае предсмертный хрип Хейхо часто доберет из колоды На танцпол, а значит даст лучший ход на 3 маны в продолжение Хейхо на 2 маны. Но помимо На танцпол Хейхо может добрать и Ауру рыцаря, что обычно не так хорошо в начале игры.

Всегда атакуйте оружием с Призыва в бой, пусть даже по герою противника, если нет хороших целей среди существ. Экономить заряды оружия не нужно, потому что может зайти вторая копия Призыва в бой или Горн Владыки Ветра.

Тщательно продумывайте ходы с розыгрышем Морских великанов — математика там не всегда простая: нужно считать карты в руке, ману, место на столе и другие факторы.

[к оглавлению](#)

Чумной Рыцарь смерти

Легкий матч-ап для любой версии Паладина. Уверенно занимайте стол и вынуждайте ДК отбиваться. С его юнитами часто можно не размениваться без необходимости, если есть возможность бить по герою противника. Можно закрывать своих ценных существ провокациями или реализовывать натиски. У ДК есть массовая зачистка — Предатель из склепа. К тому же он может что-то сгенерировать. Но играть от этих карт обычно не стоит: они должны еще зайти в руку противника, что бывает не всегда.

Часто единственный способ победы для Рыцаря смерти — в начале партии найти пару массовых зачисток, а в мидгейме продолжить оборону с помощью Осужденной Сильваны или Бригадира Рески. Всё вместе это станет идеальным заходом для ДК, о чем вы можете не переживать. И даже в такой ситуации Графиня всё еще может принести вам победу.

Не беспокойтесь о картах Чумы — Паладин медленно перебирает колоду, так что в большинстве ситуаций эта механика вам никак не помешает или окажет минимальное воздействие. Заклинания Чумы не считаются нейтральными картами, так что Графиня и другие чистые синергии будут работать.

Чистый Паладин

В зеркальном матч-апе двух Чистый Паладинов многое зависит от сборки противника. Куда лучше чувствует себя Великан Паладин, который может легко поставить Морских великанов, сыграть Призматический луч для зачистки стола, да и очень легко реализовать Последний бой! для выгодных разменов. А Бафф Чистый Паладин может вернуть контроль над столом только за счет Силы Хранителя, что обычно очень дорого, особенно если противник не оставляет цели для баффов — это важно делать.

В зеркальных поединках часто всё сводится к тому, кто останется при большем количестве

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 90

ресурсов. Важно извлекать из каждой карты выгоду, искать больше добора и т.д. Сверхагрессия редко станет победной стратегией, хотя все-таки возможно и такое. Но если вы хотя бы на 1-2 хода отдадите инициативу в руки противника, то часто уже вовсе не сможете вернуться в игру даже с Графиной или другой сильной комбинацией карт — противник задавит вас быстрее.

Пользуйтесь знаниями о сборке противника, например отсутствием взрывного урона у Великан Паладина.

Нага Охотник на демонов

Захватить стол в начале обычно будет достаточно просто, но ДХ постарается вернуться в игру с помощью Слепого стрелка. Как-то остановить эту комбинацию вы вряд ли сможете, так что ваша цель — ответить на 1/5 юнита уже после его розыгрыша. Делать это обычно придется без стола, что особенно сложно для Бафф Паладина. Великан Паладин должен держать в руке Последний бой! для такого случая. И тот, и другой Пал смогут убрать Слепого стрелка с помощью Матриарха крови Лиадрин. Если вы сможете ответить на Слепого стрелка и тут же не получите второго, то чаще всего закончите партию в свою пользу.

Дракон Друид

Давите Друида в начале партии максимумом характеристик и существ. Разменивайтесь только натисками и то в случае, если эти размены выгодны. В остальных случаях оставляйте трейды оппоненту. Если не получилось задавить Друида до его 6-7 маны, ожидайте Голема-дракона. Разные сборки Паладина могут по-разному ответить на этого юнита. Сделать это можно и заклинаниями, и со стола, если вы сможете выгодно разменяться с провокациями Малфуриона.

Бист Охотник

Задача в этом матч-апе — задавить противника как можно быстрее с помощью огромных статов и существ. С 5+ хода думайте о позиционировании, чтобы обыграть Тощую Гончую и Гаргон камнерожденных. Ставьте провокации с краев стола, рядом располагайте божественные щиты. Так вы не дадите Ханту реализовать ключевые комбинации, а без них он не сможет вернуться в игру, восстановить здоровье или залеталить вас.

Сиф Маг

Равный матч-ап, во многом зависящий от захода карт противникам. Уверенно начать могут и Маг, и Паладин, но для Пала это особенно важно. Джайна же еще сможет вернуть контроль над игрой с помощью Любопытного создания, о котором вам важно помнить. Проблемой может стать и Эхо, так что старайтесь не давать все баффы статов одному юниту, а распределяйте их между несколькими. Большинство существ Мага не так опасны сами по себе, так что размены можно оставить Джайне, если у вас нет оружия и натисков.

Воин на исступлении

Воин быстро развивает свое преимущество, если захватит его со старта. Паладину важно не допустить этого. Хорошими картами в начале станут Представитель коллегии и Последний бой!, которыми можно ответить на Экстрактора анимы или любого юнита под баффами. Старайтесь не отстать от Воина в начале игры по темпу: важно дожить до тяжелых карт и комбинаций, под которые можно оставить в руке Монетку.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 90

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 Импровизации или Защитника Ярости Солнца.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Чернокнижник на добыче — имба Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

ID: 2511

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/kontrol-lok-besplodnue-zemli>

Дата: 16.11.2023

Тип: Гайды

Категория: Битва в Бесплодных землях

Описание

Чернокнижник на добыче — имба Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

Кратко

Чернокнижник на добыче — откровенно сломанная колода Бесплодных земель, которую понерфят в ближайшие дни. Успевайте взять высокий ранг с имбой первых дней.

Текст

Герой гайда — Чернокнижник на добыче в ранней мете Бесплодных земель. Уже по итогам первого дня дополнения стало понятно, что это сломанный архетип с, возможно, самой сильной картой в истории Hearthstone — Азеритовой змеей.

Чернокнижник на добыче быстро вырвался на первые строчки и по популярности, и по проценту побед. У архетипа попросту нет невыгодных матч-апов, сложнее всего бороться в зеркальном поединке.

Разработчики быстро среагировали на имбу первых дней — и уже анонсировали нерф Азеритовой змеи в серверном патче. Патч обещают выпустить в пятницу, но в Восточной Европе он, скорее всего, выйдет только в субботу 18 ноября.

А значит, у нас еще есть время для того, чтобы поиграть Чернокнижником на добыче — возможно, самой сильной колодой в истории Hearthstone. Здорово и то, что скрафтить Чернокнижника на добыче очень просто: не потребуются никаких легендарных карт и только пара эпиков. Стоимость бюджетной колоды — всего лишь 2480 чародейной пыли. Значит, любой игрок может поиграть этой деккой и успеть взять высокий ранг до того, как Лока понерфят.

Большой гайд расскажет всё самое важное о геймплее Чернокнижника на добыче в ранней мете Бесплодных земель. Вы найдете оптимальные сборки и бюджетную версию, с которыми можно взять Легенду в этом патче. Мы обсудим основы и тонкости декбилдинга, муллигана, стратегии, а также популярные матч-апы.

Разделы гайда:

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 90

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Общие правила
- Выбор карт против всех классов
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- О добыче и Азеритовой змее
- Способы победы
- Ключевые карты и комбинации
- Матч-апы

Есть два подхода к созданию колоды Чернокнижника на добыче.

Первый использует основу Контроль Лока и добавляет к ней синергии добычи. В таких сборках появляются Саргерас Разрушитель и другие тяжелые карты.

Второй подход делает ставку на максимально быстрый перебор колоды в поисках синергий добычи и способов возврата в руку Азеритовой змеи.

И тот, и другой подходы показывают отличные результаты в ранней мете Бесплодных земель. Первый подход лучше играет с другими деками меты, а второй сильнее в зеркальных матч-апах.

Чернокнижник на добыче с Роковым совухом

Это Контроль Чернокнижник, который берет все необходимые синергии добычи — карты, которые активируют этот эффект, а также три способа вернуть в руку Азеритовую змею. Сила такого Лока на добыче в том, что он может победить и другими способами — от стола или взрывным уроном. Он же и хорош в обороне при встрече с тяжелыми противниками: многое сделают Роковой совух и Саргерас Разрушитель.

Слабостью такого подхода станет то, что с ним порой не так быстро получается реализовать Азеритовую змею. Это особенно критично в зеркальных матч-апах.

Колоду можно сделать существенно дешевле, убрав практически все легендарки за исключением Золы Горгоны. Всё это не ключевые карты для Лока на добыче. Если в коллекции нет каких-то легендарок, мы рекомендуем взять вторую сборку, которую обсудим далее.

Что можно добавить: Экскурсовод, Уничтожение смертных (вторая копия), Колющее щупальце, Похищение души

Что можно убрать: ДарХан Дратир, Машинист Джерри, Мегаплавник, Саргерас Разрушитель.

Агрессивный Чернокнижник на добыче

Эта сборка нацелена исключительно на реализацию Азеритовой змеи. Тут намного больше

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 90

способов перебора колоды, так что вы быстрее найдете и способы генерации добычи, и способы вернуть в руку Азеритовую змею. Такая стратегия особенно хороша в зеркальных матч-апах, но может быть достаточно однобокой в других противостояниях.

В деке много зачисток, но все они рассчитаны на начало партии. Если у противника получается сгенерировать стол с большими стататами, такому Чернокнижнику на него нечем ответить.

Опять же, вы можете отказаться ото всех легендарок в деке за исключением Золы Горгоны. Колода не станет значительно слабее.

Что можно добавить: Хаотичное поглощение, Жадный партнер, Сварка крыльев, Эхо, Разрыв пласта

Что можно убрать: Лоцман сэр Финли, Торговка доспехами, Колючее щупальце, Симфония грехов, Машинист Джерри

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Лока на добыче в основе только ключевые карты с новым свойством, а также 5 способов вернуть в руку Азеритовую змею. Тут же есть и несколько ключевых оборонительных опций класса, но их не так много.

Код основы колоды:

Из основы колоды можно убрать одну копию Уничтожения смертных и Машиниста Джерри. Пусть легендарка сильная, но точно не обязательная. Она не связана с основным способом победы Лока и только делает его чуть сильнее в борьбе за стол.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Почти все опциональные карты Лока на добыче можно разбить на две группы. Первую группу используют Контроль Чернокнижники на добыче. Вторую — агрессивные версии. Редко можно встретить некоторые опциональные карты из одной группы в сборке с другим наполнением.

Контроль наборы обращается к классической связке Кузня воли + Величественный анубисат. Тут же появляются дополнительные способы зачистки стола — как точечные, так и массовые. Закрывает всё Роковой соух, который сделает Лока значительно сильнее в матч-апе с другими контроль деками.

Агрессивный набор берет куда больше способов перебора колоды, чтобы быстрее найти добычу и способы возврата существ в руку. Помимо этого в сборках обычно появляются дополнительные ранние ремувалы для ответа агро колодам. Часто берут и Симфонию грехов, хотя эффект карты не всегда полезен, так как увеличивается объем колоды, а эффект легендарного спелла при розыгрыше относительно рандомный.

[к оглавлению](#)

Чернокнижник на добыче — доступная для любого игрока колода, потому что может обойтись совсем без легендарных карт. Но придется скрафтить несколько эпиков. Далее о том, как можно заменить дорогие карты.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 90

Дымовая труба — обязательный эпик в двух экземплярах.

Зола Горгона — есть у всех игроков бесплатно в Основном наборе карт.

Машинист Джерри — хорошая легендарка, но всё же опциональная. Вместо можно взять Симфонию грехов, Хаотичное поглощение, Эхо, Мегаплавника, Круговерть Пустоты и другие опциональные карты, отмеченные выше. Крафтить сейчас эту легендарку не рекомендуем.

ДарХан Дратир — легко заменить на Колючее щупальце, Похищение души или вторую копию Уничтожения смертных.

Мегаплавник — не обязательная карта, вместо которой можно взять Симфонию грехов, Экскурсовода или любую другую опциональную карту.

Саргерас Разрушитель — если в коллекции нет этой легендарки, лучше обратиться к агрессивной сборке Чернокнижника на добыче, а не к контролю версии. Для Контроль Лока Саргерас обязателен, зато Агро Лок на добыче не берет эту легу.

Лоцман сэра Финли — сильная карта для агрессивного Лока на добыче, но всё же заменимая. Берите вместо Хаотичное поглощение, Эхо или Жадного партнера.

Симфония грехов — не обязательная карта, вместо которой можно взять Эхо или другую опциональную карту.

Другие дорогостоящие карты — не обязательны для Лока.

Бюджетный Лок на добыче

Такая сборка Лока на добыче подойдет тем, кто не хочет тратить пыль на деку, которую скоро понерфят. Пусть дека стоит лишь 2 с небольшим тысячами чародейной пыли и чуть уступает по силе оптимальным версиям, это всё еще очень сильный участник меты, с которым можно легко взять Легенду.

к оглавлению

Муллиган Чернокнижника на добыче простой в своей основе — нужно искать карты с добычей. Но есть важные оборонительные и наступательные опции, которые нужны при встрече с некоторыми классами. Сначала мы обсудим общие правила выбора карт в стартовую руку.

- Общие правила

Кобольд-шахтер — оставляйте всегда и в любом количестве.

Моарг-бурильщик — оставляйте одну копию всегда. Две нужны только с Монеткой или хорошей рукой.

Дымовая труба — оставляйте всегда одну копию, а две только с Монеткой

Прокладчик туннелей — оставляйте только с хорошей рукой или Монеткой

Осквернение — оставляйте при встрече с Паладином. Вторая копия не нужна.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 90

Уничтожение смертных — оставляйте при встрече с самыми агрессивными классами, чаще всего это Паладин, Воин и ДХ

Экскурсовод — оставляйте всегда и в любом количестве

Припасы Плети — оставляйте всегда и в любом количестве

Кузня душ + Величественный анубисат — всегда оставляйте их вместе. И всегда оставляйте Кузню душ саму по себе в одной копии.

Роковой совух — оставляйте с хорошей рукой против медленных противников, в том числе против других Чернокнижников. Вторую копию можно оставить с Монеткой.

Машинист Джерри — оставляйте против медленных классов, которые активно спамят стол в мидгейме.

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

Выбор карт против всех классов

Важно

Мы привели муллиган для Контроль Лока на добыче. Агрессивная версия всегда оставляет Экскурсовода и Припасы плети в дополнение к названным ниже картам.

Рыцарь смерти: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Величественный анубисат, Саргерас Разрушитель

Охотник на демонов: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Уничтожение смертных, Кузня душ, Прокладчик туннелей

Воин: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Уничтожение смертных, Кузня душ, Машинист Джерри. С хорошей рукой — Роковой совух.

Паладин: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Торговка доспехами, Осквернение, Кузня душ, Уничтожение смертных

Охотник: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Осквернение, Машинист Джерри

Друид: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Прокладчик туннелей. С хорошей рукой — Роковой совух.

Разбойник: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Эхо, Машинист Джерри

Шаман: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Машинист Джерри

Маг: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Прокладчик туннелей, Кузня душ, Машинист Джерри

Жрец: Кобольд-шахтер, Моагр-бурильщик, Дымовая труба, Эхо, Уничтожение смертных, Саргерас Разрушитель. С хорошей рукой — Роковой совух.

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 90

Чернокнижник: Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Мегаплавник. С хорошей рукой — Роковой совух.

[к оглавлению](#)

Основы геймлея

Чернокнижник на добыче — колода, которая вращается вокруг Азеритовой змеи. Это ключевая карта, которую Лок получает с четвертой добычи станет главным способом победы в большинстве матч-апов. Азеритовая змея сильна сама по себе, но она становится настоящей имбой благодаря механике возвращения существа в руку. Лок может 5 раз вернуть в руку Азеритовую змею с помощью Молодого хмелевара, Хмелевара из салуна и Золы Горгоны. Этого более, чем достаточно, чтобы залеталить любого противника.

Чтобы получить Азеритовую змею, Лок должен 4 раза сыграть карты с добычей. В колоде их много, и все существа и заклинания с этим эффектом хороши сами по себе, да и дают неплохие карты на 1-3 ступенях.

Мы подробнее обсудим, как работает Азеритовая змея, механика добычи и в целом способы победы Чернокнижника чуть ниже, а сейчас обсудим другие особенности колоды.

В сборке любого Лока на добыче будет Машинист Джерри. Его боевой клич практически всегда будет активен к ходам с 6-7 маны, особенно потому, что Лок отдает приоритет картам с добычей на муллигане.

Машинист Джерри — вспомогательная карта, которая помогает в зачистке стола и реже в наступлении. С ней нет особых синергий и механик, разве что можно сыграть на эту легендарку эффект возвращения карты в руку. Делайте это, если отчаянно нуждаетесь в зачистках стола, а ничего лучше в руке нет.

Главные оборонительные инструменты Лока — Осквернение и Уничтожение смертных. Спеллы хороши и в лейтгейме, например из-за синергии с Эхом. Они же крайне полезны со старта при встрече с агрессивными деками, поэтому тоже станут приоритетом на муллигане, если Лок ожидает темповый поединок.

На этом универсальные оборонительные опции Чернокнижника заканчиваются, но в зависимости от сборки вы найдете разные защитные карты в дополнение к отмеченным выше. Контроль Лок на добыче использует Саргераса Разрушителя и Мегаплавника, а Агро Лок на добыче играет больше ранних зачисток за 2 маны.

Саргерас станет ключевой картой не только из-за наличия лучшей AoE зачистки в игре, но и из-за своего боевого клича. Бесконечный призыв 3/2 или 3/4 Бесов — медленный, но надежный способ победы. С его помощью Лок может переигрывать медленных противников, если что-то случится с Азеритовой змеей.

Чернокнижник на добыче — доступная, но достаточно сложная дека для игры, тут не получится играть все доступные карты в любой удобный момент. Не всегда выстраивается логичная кривая маны, не всегда способ победы можно реализовать без каких-либо проблем. Готовьтесь к импровизации и игре от захода карт в руку и действий противника. Вы можете задавить оппонента не только Азеритовой змеей, но и со стола. Можно играть как агрессивно, так и очень медленно. Почти у каждой карты есть разные варианты реализации:

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 90

оборонительные и агрессивные, темповые и выгодные.

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

к оглавлению

О добыче и Азеритовой змее

Все карты со свойством "добыча" дают по одной карте в руку с активацией своего эффекта. Есть четыре уровня карт, которые дает добыча. Первый розыгрыш карты с добычей даст случайную карту 1 уровня. Второй розыгрыш добычи — случайную карту 2 уровня. То же с 3 уровнем, а четвертый розыгрыш добычи всегда дает Азеритовую змею.

После того, как вы активировали добычу 4 раза, цикл повторяется снова, начиная с 1 уровня. В колоде Лока 8 карт с добычей: как раз для того, чтобы получить вторую копию Азетиртвой змеи в случае, если с первой что-то случится.

1 уровень добычи

Из всех карт 1 уровня лучшей часто станет Мешочек монет, благодаря которому вы сможете раньше сыграть тяжелые карты или комбинации карт. Например, на 12 маны можно два раза сыграть Азеритовую змею и три раза вернуть ее в руку. Другой вариант — просто раньше 9 хода использовать Саргераса Разрушителя.

2 уровень добычи

Лучшей картой в этом пуле часто станет Канарейка. Она не может вернуть вашего юнита в руку, но возвращение вражеского юнита тоже полезно практически во всех поединках. Конечно, не стоит возвращать в руку сильные боевые кличи противника.

3 уровень добычи

Все 5 вариантов 3 уровня добычи хороши и могут принести много выгоды, хотя это все еще ситуативные опции, нужные не во всех матч-апах и ситуациях.

4 уровень добычи

Финальная награда за добычу, вокруг которой построена вся колода. Тут нужно отметить, как работает Азеритовая змея и почему она так имбалансна, что разработчики готовы понерфить ее уже в первую неделю после выхода дополнения.

Азеритовая змея работает исключительно с запасом здоровья противника, полностью игнорируя его броню. Если у героя противника 10 здоровья и 50 брони, Азеритовая змея

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 90

убьет его.

Вторая особенность — Азеритовая змея уменьшает максимальный запас здоровья героя. Одно использование опустит максимальное здоровье с 30 до 20 — и поднять выше противник его уже почти никак не сможет.

Значит, в большинстве матч-апов 3 розыгрыша Азеритовой змеи приведет к автоматической победе Чернокнижника. Как-то остановить это очень сложно, особенно при условии, что Азеритовую змею можно сыграть два раза за ход с помощью Молодого хмелевара или Хмелевара из салуна. Исключением станут колоды с Принцем Ренаталом, против которых нужно сыграть 4 Азеритовых змей для победы, а также зеркальный матч-ап, где враг может вернуть свой запас здоровья. Еще как-то сопротивляться Азеритовой змее может ДК Крови с помощью Крови вампира, но архетип не играет в нынешней мете.

к оглавлению

Способы победы

Чаще всего Чернокнижник на добыче побеждает с помощью Азеритовой змеи, но это не единственный способ победы. Его можно полностью заменить другим, а можно дополнить, чтобы не пришлось играть Азеритовую змею 3+ раза.

- Азеритовая змея

Тут всё просто — 3 каста Азеритовой змеи убьет большинство героев противника. Их не спасут исцеление и броня. Добывайте эту легендарку, после играйте ее и возвращайте в руку. Двух эффектов возвращения в руку будет достаточно для победы в большинстве ситуаций.

Первый раз старайтесь использовать Золу Горгону, а в финальный ход играйте связку Азеритовая змея + Молодой хмелевар + Азеритовая змея за 10 маны. Вместо Молодого хмелевара можно взять и Хмелевара из салуна, их эффекты одинаковы для Лока.

- Давление существами со стола

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

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

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

Крупные угрозы помогут раньше добить противника вместе с Азеритовой змеей.

- Взрывной урон

Лок все еще может реализовать сильную комбинацию ДарХан Дратир + Эхо, которая наносит 12 урона с пустого стола. Связка не такая сильная, как Азеритовая змея, но порой и ее

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 90

достаточно для победы. Комбинация хороша не только для летала, но и для восстановления здоровья в агрессивных матч-апах.

[к оглавлению](#)

Ключевые карты и комбинации

Лоцман сэра Финли

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

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

Осквернение

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

Осквернением можно убивать существ, на которых вы ранее использовали Эхо.

Кузня воли и Величественный анубисат

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

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

Эхо

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

Особенно ценными целями для Эха станут юниты с натиском или свойством гигант, а также титаны. Можно играть Эхо и на предсмертные хрипы, например на своего Моарга-бурильщика, чтобы быстрее активировать добычу 4 раза.

Мегаплавник

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 90

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

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

Чтобы не дать противнику вернуть юнитов на свою половину стола, Мегаплавника можно вернуть в руку с помощью Молодого хмелевара или Хмелевара из салуна.

Саргерас Разрушитель

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

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

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

.к оглавлению

Чернокнижник на добыче

Многое зависит от того, какими сборками играют Чернокнижники. Агрессивная версия сильнее, потому что раньше находит и реализует Азеритовую змею. Но ей можно помешать постоянным давлением со стола с помощью Кузни душ и Саргераса Разрушителя, особенно если партия затягивается.

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

В мидгейме в бой вступит комбинация Азеритовый змей + возвращение в руку. Если партия равная, вы будете размениваться этими атаками, оставляя максимальный запас здоровья друг друга в рамках 20-40 единиц. Если так, на первый план выйдет контроль стола, благодаря которому вы сможете продавить противника вместе с двойным розыгрышем Азеритового змея. Попробуйте прокрутить второй цикл добычи, чтобы получить дополнительную копию Азеритового змея. Важен и Саргерас Разрушитель с призывом 3/4 бесов с провокацией. Вы можете копировать вражеского Саргераса с помощью Эха, но не выбирайте бафф +2 к здоровью для Бесов, потому что так вы баффните Бесов противника, а не своих. Не сработает и поглощение юнитов Круговертью Пустоты, если у вас на половине ее нет.

Важно не отдать Мегаплавника на стол противника, где есть предсмертные хрипы, потому что

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 90

в этом случае они сработают дважды. Эхом можно копировать своего или вражеского Моагра-бурильщика, чтобы быстрее разогнать синергии добычи.

Дракон Друид

Выгодный матч-ап для Чернокнижника, особенно если вы играете версией с Эхом, Мегаплавником и Саргерасом Разрушителем. Все это отличные карты в противостоянии, где будет много тяжелых юнитов уже с мидгейма. Урон Друида часто предсказуемый и легко считается. Хотя Друиды могут брать массовые баффы: Сады Азшары и даже Круг барабанов. Часто можно увидеть Асталора Кровавая Клятва, Янтарного дракончика, а в случае с Рено версией и Солнечного дракона.

Как и всегда, вашей задачей в матч-апе чаще всего станет реализация Азеритовой змеи в моменты, пока стол противника не представляет летальной угрозы. Массовые зачистки, способы захвата контроля над столом и переворота игровой ситуации помогут в этом.

Старайтесь как можно быстрее понять, играет ли Друид сборкой с Одиноким рейнджером Рено или без. Рено версии берут больше неоптимальных карт, Солнечное затмение, Приверженца Эонара и т.д. Версии с дубликатами чаще всего используют набор Умиротворенный трубоч + Морской варан + Сады Азшары.

Воин

Контроль Воин — очень простой противник, которого легко убивает Азеритовый змей. Никакая броня не спасет Воина от трех копий этой карты. При этом важно не умереть от Одина — закрывайтесь провокациями (особенно хорош Саргерас Разрушитель), восстанавливайте здоровье, копите броню. До 8 маны противника старайтесь сыграть Рокового совуха, чтобы отсрочить розыгрыш Одина главного куратора.

Воин на исступлении может вовсе не играть новых карт, но он все еще будет представлять опасность. Многие сделает Эхо, с помощью которого можно размениваться с крупными юнитами противника. Ранние зачистки, наносящие урон, отдавайте как можно раньше, пока Воин не реализовал баффы характеристик. В этом матч-апе важнее выживание в начале и мидгейме, чем комбинация с Азеритовой змеей.

Жрецы

Андед Жрец не играет новых карт, так что вряд ли сможет вас чем-то удивить. Как и в случае с Воином на исступлении, важно рано искать ответы на мелких юнитов противника, пока они не получили баффов или иначе не помогли Присту в реализации агрессивного стиля игры. Азеритовая змея важна в первую очередь как источник исцеления, а не способ завершения партии.

Контроль Жрец может играть несколько новых карт, но по сути своей не меняется. Важно играть вокруг Грязной крысы, оставляя в руке несколько копий существ помимо Азеритовой змеи и способов возвращения ее в руку. Прокручивайте добычу на второй цикл, чтобы сделать вторую Азеритовую змею, которая и сможет залеталить противника, если вы потеряете первую.

Агро Паладин

Осквернение — самая сильная карта в колоде, но будут полезны и другие ранние зачистки,

Архив Колода Hearthstone · category-123

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 90

например Уничтожение смертных или Эхо. Матч-ап достаточно прямолинейный и вращается вокруг зачисток Чернокнижника, которые нужно вовремя дать — и при этом комбинировать их с существами и не самыми сильными ранними картами.

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

В Бесплодных землях Паладин чаще всего играет Благодать садов и другие точечные баффы, с которыми можно получить очень много неожиданного урона. Поэтому старайтесь чистить стол на максимум в мид и лейтгейме.

Нага Охотник на демонов

В этом матч-апе главной угрозой станет Слепой стрелок. Порой ДХ может сыграть его в темп в надежде, что вы не сможете убрать со стола 1/5 юнита. И Локу не всегда просто это сделать, так что старайтесь держать в руке какой-то ответ на эту нагу, например Эхо или Прокладчика туннелей. Хороша и Кузня воли.

Чтобы обыграть ОТК комбо ДХ, старайтесь генерировать как можно больше характеристик на своей половине в мид и лейтгейме. Так Слепой стрелок будет реже бить по вашему герою.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!