

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 62

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

Сгенерировано: 04.06.2026 15:32

Количество материалов: 6

Разбойник на добыче — лидер Мастерской Чудастера. Большой гайд по архетипу

ID: 2589

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gaid-masterskaya-chudastera>

Дата: 11.07.2024

Тип: Гайды

Категория: Мастерская Чудастера

Описание

Разбойник на добыче — лидер Мастерской Чудастера. Большой гайд по архетипу

Кратко

Разбойник на добыче — самая популярная колода Мастерской Чудастера на всех рангах. Изучаем в большом гайде эту веселую и сильную колоду.

Текст

В этом гайде мы познакомимся с Разбойником на добыче в мете Мастерской Чудастера июльского рейтингового сезона 2024. Рога на добыче стал самой популярной декой Стандарта только в последнем патче после нерфа Марин Дракон Друида. Разбойник на добыче как архетип существует еще с прошлого дополнения, но в Мастерской Чудастера он получает много новых синергий и интересных комбинаций.

Сегодня Разбойник на добыче — лидер Мастерской Чудастера по численности на всех рангах, особенно любят его в Легенде. При этом дека показывает приличный процент побед, пусть и не самый высокий. По крайней мере так говорит статистика. На деле у Разбойника огромный потенциал, но реализовать его могут не все — колода очень сложная и многогранная.

В большом гайде по Разбойнику на добыче разбираемся, как работает дека в мете Мастерской Чудастера. Вы найдете лучшие колоды и научитесь собирать собственную с учетом локальной меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также типовые матч-апы июльского рейтингового сезона.

Обновили гайд 11 июля с учетом патча 29.6.2. Список изменений:

- Дополнили раздел "Как собрать колоду"
- Изменили муллиган против некоторых классов
- Добавили описания новых матч-апов.

- 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

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 62

- Разбойник на разных этапах партии
- Полезные советы
- Матч-апы

В мете много сборок Разбойника на добыче: и далеко не все их них хорошие. Далее мы разберем 3 самые успешные деки в нынешней мете. Все они отличаются лишь несколькими картами.

Разбойник на добыче с Метателем древностей

Главная особенность этой сборки — наличие пары Метателей древностей, которые будут особенно хороши против Паладина, Разбойника и других классов, которые играют тяжелые угрозы. В остальном колода уже хорошо знакома опытным игрокам: Йогг-Сарон Освобожденный важен для текущей меты — его берут почти во все деки в ладдере, в том числе и в деку Разбойника на добыче.

Разбойник на добыче с Флинт

В этой сборке особая пара карт — Флинт Огненная Рука и Сомнительная покупка. Карты не работают друг с другом, но должны синергировать с другими частями колоды. Сомнительная покупка хорошо работает с Негодяем из песочницы, к тому же удешевленный спелл за 1 маны можно скопировать с помощью Сони Водопляс, если очень нужно добрать много карт.

Разбойник на добыче с Неофиткой культа

Неофитка культа делает Разбойника чуть сильнее в зеркальных матч-апах, а также против других классов, которые полагаются на заклинания. Например, это Рено Жрец или Контроль Воин. Неофитку культа можно сыграть несколько раз, возвращая ее в руку, хотя это далеко не всегда оптимальный плей.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. В основе Разбойника на добыче 26 карты: ключевые синергии добычи, самостоятельно сильные карты, набор механизмов и способы возвращения существ в руку.

Единственная причина убрать что-то из основы колоды — бюджетные соображения. Например, можно отказаться от Сони Водопляс и Веларока Ветрореза. Зиллиакса и Малыша Бурилли убирать из деки не рекомендуем.

Дополнить основу нужно еще 5 картами: обычно это темповые опции за 1-3 маны, которые значительно не меняют геймплей Разбойника. Далее о том, чем чаще всего дополняют основу.

Сказочный коммивояжер — неплохой первый дроп, но ничего важного для Разбойника он не делает. Этой деке не так важно держать темп с первого хода, потому что в картах много возможностей вернуться в игру чуть позднее.

Скорополоховый сервис — интересная карта для активации Веларока Ветрореза и Тесс Седогрив, но все-таки достаточно медленная. Поэтому берут ее редко.

Флинт Огненная Рука — сильная легендарка, которую особенно выгодно играть в мид и лейтгейме, а также возвращать в руку Шагом сквозь тень.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 62

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

Жадный партнер — Монетка полезна всегда, особенно для Разбойника с серией приемов и комбинациями карт. Обычно для пары Жадных партнеров хватает места в сборках, хотя можно обойтись и без них.

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

Сомнительная покупка — хорошо работает с Негодяем из песочницы, порой используют и самостоятельно. Спелл сильный, особенно когда Разбойнику не хватает ресурсов в руке.

Лирой Дженкинс — дополнительный источник взрывного урона, который отлично работает с Шагом сквозь тень. И все же обычно Разбойнику хватает темпа для победы и без Лироя, да и для Шага сквозь тень есть цели раньше.

Менеджер Марин — новая легендарка неплохо смотрится в колоде Разбойника на добыче, тем более ее можно сыграть несколько раз за бой. Так делать, впрочем, стоит не очень часто, потому что очень уж медленные это комбинации. Марина можно взять вместо Тесс Седогрив или вместе с ней.

Йогг-Сарон Освобожденный — сильная карта почти для всех колод и классов в мете, которую берет и Разбойник на добыче. Можно сыграть раньше 9 хода благодаря Негодю из песочницы и Монеткам.

[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.

Зиллиакс Делюкс 3000 — лучше скрафтить эту легендарку, потому что ее используют многие классы в мете. Но если нет, Разбойник не сильно пострадает. Берите вместо Менеджера Марина, Лироя Дженкинса или Сомнительную покупку. Учитывайте, что без Зиллиакса не так хорош будет Пит-стоп.

Брейкданс — лучше создайте две копии, карта слишком сильная и важная для многих синергий.

Веларок Ветрорез — сильная легендарка, но заменить ее можно. Берите вместо Метателя древностей, Флинта Огненную Руку или другую опциональную карту. Если убираете эту легу из деки, задумайтесь о замене Каджамитовых созданий на Неофиток культа.

Соня Водопляс — у легендарки огромный потенциал, но все же временно можно играть и без нее. Берите вместо Сомнительную покупку или Менеджера Марина.

Малыш Бурилли — обязательная легендарка, без которой дека работать не будет.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 62

Тесс Седогрив — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Йогг-Сарон Освобожденный — сильная и популярная легендарка, но без нее Разбойник может обойтись. Берите вместо Метателя древностей или Неофитку культа.

к оглавлению

Такая колода Разбойника на добыче значительно дешевле оптимальных версий, хотя все еще берет несколько ключевых эпиков и одну платную легендарку. Дека даст вам представление о геймплее Разбойника на добыче, а дальше вы уже сможете решить, крафтить дополнительные карты или нет. В первую очередь создавайте Зиллиакса Делюкс 3000.

к оглавлению

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

Пит-стоп — лучшая карта на муллигане. Оставляйте всегда. Вторую копию можно сбрасывать.

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

Частотный излучатель — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно сбрасывать.

Веларок Ветрорез — оставляйте всегда.

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

Кобольд-шахтер — очень редко есть смысл оставлять эту карту на муллигане. Она не так плоха, но есть опции лучше.

Подготовка — оставляйте только при наличии Пит-стопа.

Рыцарь смерти: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

Охотник на демонов: Пит-стоп, Частотный излучатель, Лопата старателя, Рэкет. С хорошей рукой — Подготовка.

Воин: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка, Шаг сквозь тень.

Паладин: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя, Жадный партнер. С хорошей рукой — Подготовка.

Охотник: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя, Жадный партнер. С хорошей рукой — Подготовка.

Друид: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя, Каджамитовое создание. С хорошей рукой — Подготовка.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 62

Разбойник: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

Шаман: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя, Жадный партнер. С хорошей рукой — Подготовка.

Маг: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

Жрец: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

Чернокнижник: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

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 и совершать имбалансные темповые ходы на любом этапе партии. В деке есть классические маначит карты — Подготовка, Шаг сквозь тень и Негодяй из песочницы, 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.

Разбойник на добыче — в первую очередь темповая колода. Ошибочно полагать, что он играет только от случайно генерации, карт-воровства, Тесс Седогрив и рандома в целом. Колода очень стабильная и надежная, а случайная генерация только помогает делать то, что нужно Разбойнику: контролировать стол противника и играть как можно больше статов/взрывного урона за короткий промежуток времени.

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, Шага сквозь тень и Сони Водопляс. 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, — Пит-стоп и Малыш Бурилли, а также удешевляющий мехи Частотный

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 62

излучатель. С идеальным заходом Разбойник уже на 3 ход играет комбинацию Подготовка + Пит-стоп, раскапывает Малыша Бурилли и ставит его на игровое поле. Важно, чтобы в деке был Малыш Бурилли, поэтому его никогда не оставляют на муллигане в руке. Но если он все же заходит, можно сыграть его и без эффекта навскидку. И часто Разбойники вообще играют Пит-стоп на 2й ход, а Малыша Бурилли ставят на следующий с Монеткой. Так часто делают, если Подготовка не зашла в руку.

Важно: редко Шаг сквозь тень или Брейкданс стоит играть на Малыша Бурилли. В деке есть цели куда лучше.

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 если будете постоянно расходовать ресурсы за низкую стоимость. Более того, чаще проблемой станет переполнение руки, а не нехватка карт. Проблемой чаще всего становится подход игроков, которые считают, что "на всё воля рандома" и без хорошей генерации Разбойник победить не может. Это совсем не так.

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.

Но в рядовых ситуациях случайные эффекты — просто приятные карты, которые можно сыграть, если все сильные карты своего класса вы уже потратили. В редких случаях вы найдете имбу, которая перевернет игру, или совсем бесполезную карту, которая будет лежать в руке мертвым грузом.

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 жадных опций для повторного розыгрыша, но далеко не единственной. Отметим, что Разбойник часто не хочет убирать в руку Азеритового скорпиона с помощью Шага сквозь тень, потому что в этом случае он потеряет 5/5 статьи на столе. А характеристики на столе очень важны: особенно в темповом матч-апе.

Полезно возвращать в руку Зилликса Делюкс 3000, Негодяя из песочницы, Йогг-Сарона Освобожденного, Веларока Ветрореза, Метателя древностей.

Не такие хорошие цели — Кобольд-шахтер, Малыш Бурилли, Частотный излучатель, Жадный партнер, Каджамитовое создание. Очень редко в руку возвращают Тесс Седогрив, это в принципе не такая имбалансная и сильная карта в деке, как многие думают.

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 Пит-стоп и раскопать Малыша Бурилли. Самый темповый ход — через Подготовку и после с Монеткой/Частотным излучателем — сыграть Малыша Бурилли уже на 2-3 ходы.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 62

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 генерировать карты других классов для активации Веларока Ветрореза.

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 и просто способ раньше сыграть тяжелый дроп или какую-то комбинацию.

Вторая ступень добычи

Среди тир-2 карт с добычей интересна Канарейка — хорошая цель для Шага сквозь тень, особенно в матч-апах с Хэндбафф Паладином.

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. Но важно то, что их почти всегда можно комбинировать с Соней Водопляс — если, конечно, выпало что-то сильное.

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

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 62

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 размениться. 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 Брейкданса. При этом его можно играть несколько раз за ход, например в поисках летального урона.

Негодяй из песочницы — топовая карта даже в обычной форме, что уж говорить про уменьшенную, с которой Разбойник может проворачивать имбалансные комбинации. Это хорошая цель для возвращения в руку, если у вас достаточно карт для реализации удешевления. Еще маленькая копия Негодяя из песочницы отлично работает с Соней Водопляс.

Удешевлять можно любые карты в руке, даже за 1-2 маны, пусть вы и не получите максимальную выгоду от боевого клича. Всё это дает темп, а темп для Разбойника — первый приоритет в любом матч-апе. Вы можете раньше сыграть Йогг-Сарона Освобожденного или Тесс Седогрив с помощью баффа Негодяя из песочницы. А можно играть и карты дешевле.

Соня Водопляс — очень сильная карта в колоде, которую не нужно спешить играть. Обычно это делают в мид или даже в лейтгейме. Самые простые карты за 1 маны, которые можно продублировать, — Негодяй из песочницы и заклинания с Азеритового скорпиона. Но это не единственные сильные комбинации.

Интересны карты за 4 маны, которые можно удешевить Негодяем из песочницы до 1 маны и продублировать Соней Водопляс. Среди этих карт — Азеритовый скорпион, Малыш Бурилли и генерируемый Рэкетом Камнецветный червинт. С Камнецветным червином можно проворачивать очень сильные комбинации чуть ли не на всё здоровье противника.

Еще с помощью Сони Водопляс можно копировать Зиллиакса Делюкс 3000, если каким-то способом снизить его стоимость до 1 маны (существами на столе + эффектом Негодяя из песочницы).

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.

В глубоком лейтгейме можно победить, сыграв несколько копий Тесс Седогрив. Но легендарка редко станет такой уж имбалансной и сильной. В любом случае проверяйте, какие карты других классов вы сыграли — особое внимание уделяйте картам, которые могут убить саму Тесс. Тогда не рассчитывайте на ее возврат в руку в 100% случаев.

[к оглавлению](#)

[Полезные советы](#)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 62

- Монетка — сильная карта, которую Разбойник обычно оставляет для раннего розыгрыша Малыша Бурилли, если он есть в руке или есть Пит-стоп. 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.

Рэкет раскопает три из одиннадцати карт с навскидку других классов. Все они стоят 2-4 маны, так что Рэкет мы рекомендуем играть в начале 3+ ходов, чтобы тут же использовать полученную карту. Многие карты тут чистят стол, но есть источники урона по герою противника, исцеление и генерация ресурсов. Рэкет — очень сильная карта, потому что пул карт с навскидку хорош, а еще они активируют Веларока Ветрореза и Тесс Седогрив.

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.

Проверяйте, какие мехи остались в колоде перед использованием Пит-стопа. Всегда копайте со спелла Малыша Бурилли, а если его нет, то Зиллиакса Делюкс 3000. В редких случаях Зиллиакс окажется в приоритете над Бурилли.

Поскольку в колоде много способов генерации других карт, важно всегда стараться 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 переворот самой тяжелой и безнадёжной 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 и мало 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.

- Некоторые сборки Разбойника на добыче берут Неофитку культа во многом для улучшения зеркального матч-апа. Карту выгодно сыграть перед ходом Подготовка + Пит-стоп + Малыш Бурилли противника, а случится он на 3-4 маны в зависимости от Монетки.

- Рено Воин

Случайные карты в этом поединке не всегда будут так полезны, потому что нужны специфичные опции для давления на противника со стола и взрывным уроном. Играйте жадно, но все же постоянно давите и не давайте Воину зачистить стол одновременно с генерацией

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 62

своих существ. Играйте первым номером с первых ходов и до лейтгейма, постоянно вынуждайте Воина обороняться, чтобы он не смог легко сыграть перебор колоды и свои способы победы,

Зачисток у Воина очень много и за любую стоимость, так что всё обыграть вы не сможете. Единственный путь — переиграть Вара по ресурсам в руке и задавить со стола/взрывным уроном в мид и лейтгейме. Чем раньше вы это сделаете, тем лучше. Совсем в глубокий лейт и стадию усталости уходить не стоит Бум-босс Тогрун ломает все ваши планы.

- На максимум реализуйте комбинации с Соней Водопляс, несколько раз генерируйте карты Азеритовым скорпионом. Следите, что сыграет Тесс Седогрив: если там есть опции на генерацию стола или взрывной урон, то выгодно несколько раз вернуть ее в руку.

Рено Жрец

Еще одно медленное противостояние, в котором нужно сыграть жадно, но постоянно наступать и вынуждать противника отбиваться. Не забывайте играть от Грязной крысы, всё другое предусмотреть уже куда сложнее.

Рено Жрец точно победит вас в глубоком лейтгейме, поэтому нужно поймать его на плохой руке в мидгейме или в первые ходы с 10 маны, используя все свои темповые карты — особенно полезны комбинации взрывного урона, если они зайдут в руку.

Радужный ДК

Достаточно неприятный матч-ап для Разбойника. ДК тоже может затянуть партию в лейтгейм и успешно давить со стола тяжелыми угрозами. И в лейтгейме Роге будет непросто зацепиться за стол из-за Бригадира Рески, Примаса, Йогг-Сарона Освобожденного и других тяжелых карт. Поэтому постарайтесь захватить инициативу рано — и вынудить ДК потратить здоровье и карты в начале партии, а также в мидгейме. Постарайтесь со старта не тратить Шаг сквозь тень, а также играйте карты не так жадно в целом — чтобы ДК был постоянно вынужден играть об обороны и искать ответы на ваш стол. А если бой все же затягивается до 10+ маны, то готовьтесь к долгому противостоянию, старайтесь извлечь выгоду из Тесс Седогрив, Сони Водопляс и т.д.

- 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 диктовать свои размены. У вас много точечных ремувалов, которые оставят Пала без крупных юнитов и провокаций. Делайте темповые ходы и прогоняйте Паладина со стола, в какой-то момент партию можно будет легко закончить.

- Следите за своим здоровьем. В какой-то момент в мид или лейтгейме Пал может неожиданно залеталить вас Лироем Дженкинсом с большими стататами.

Продавить Пала очень быстро и тем более добить его взрывным уроном без стола — задача сложная, потому что у Утера есть источники исцеления, в особенности неприятна Плюшевая тигрица.

Партию часто закончит Йогг-Сарон Освобожденный, который так хорош в этом матч-апе, что на него можно оставлять Шаг сквозь тень.

Фатиг Чернокнижник

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 62

Играет в начале как агрессивная колода, так что Разбойнику нужно только не отдать Локу контроль над столом — и не получить слишком много урона от его юнитов. Тогда все источники взрывного урона в мид и лейтгейме не будут так страшны. Лок может зачистить стол, даже если вы полностью его займете, с помощью Крещендо. Поэтому готовьтесь к тому, что давить на противника придется долго.

Темпо Дракон Друид

Самые сильные ходы Друида — розыгрыш Размаха под уроном от заклинаний, а также бесплатная Фай Заходящее Солнце. Помимо этого Друид играет обычный набор темповых карт, с которыми Разбойник может уверенно справиться. Постарайтесь сделать очень сильный ход перед 5-6 маны Друида, чтобы тот не смог так легко поставить Рокового совуха. Из юнитов Друида, которых нужно моментально убрать со стола, можно назвать разве что Кукловода Дориана. Все остальные юниты опасны разве что своими характеристиками.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Рено Воин — лучшая контроль дека Мастерской Чудастера. Большой гайд по архетипу

ID: 1876

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/bezumie-control-vojn>

Дата: 21.06.2024

Тип: Гайды

Категория: Мастреская Чудастера

Описание

Рено Воин — лучшая контроль дека Мастерской Чудастера. Большой гайд по архетипу

Кратко

Рено Воин — самая результативная контроль дека Мастерской Чудастера, способная победить любого противника. Изучаем в большом гайде, как работает Рено Вар.

Текст

Герой гайда — Рено Воин в мете Мастерской Чудастера. Этот архетип пережил ротацию Стандарта и уверенно показывает себя на протяжении всего дополнения. В этом патче Рено Воин медленно захватил ладдер и стал самой популярной декой на высоких рангах.

Сегодня Рено Вар — не только самая популярная колода в ладдере, но и одна из самых успешных. Он не боится Магов, Паладинов, Разбойников и Друидов. Проблемными станут поединки со Жрецами и Охотниками.

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 Мастерской Чудастера.

Обновили гайд 21 июня 2024 года. Список изменений:

- Обновили колоды и описания к ним
- Дополнили раздел "Как собрать колоду"

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 62

- Изменили карты, нужные в стартовую руку некоторых классов
- Добавилви описания новых матч-апов.

. 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

Лучший Рено Воин в нынешней мете — вариант с Бум-боссом Тогруном, синергиями добычи и Изобретателем Бумом. Это оптимальный выбор в Стандарте — и единственный рабочий.

Далее мы представим самые результативные колоды Рено Воина в этом патче.

Рено Воин с Марином

Менеджер Марин — новая карта, которая появилась только в последнем патче. Марин отлично вписывается в колоду Рено Воина: легендарка достаточно медленная, но Вар вполне может дотерпеть до 10 маны даже в быстрых матч-апах. К тому же у него много дорогих карт, так что опция на добор трех карт и их удешевление станет очень сильной. Воин почти всегда выбирает это сокровище с Марина.

- Темповый Рено Воин

Главная фишка этой колоды — Ностальгический гном. Карта не делает чего-то особенного, это просто приятная опция для борьбы за стол и иногда перебора колоды. Еще одна интересная карта — Камертон для каверов. Карта особенно полезна в темповых матч-апах, например против Паладина или Разбойника.

- Рено Воин от VS

Классическая медленная колода Рено Воина, которая была лучшей в прошлой мете до релиза Менеджера Марина. Сейчас, вероятно, Марин улучшит эту сборку, но в целом можно играть и без него.

наверх

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Рено Воина не так много карт в основе, несмотря на похожие топовые колоды — другие вариации Рено Вара существуют, просто используют их сейчас редко. Эти 17 кар должны быть в любой деке Рено Вара, а исключают что-то отсюда в основном из-за бюджетных соображений.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 62

Код основы колоды:

Далее состав колоды зависит от того, какой сборкой вы играете. В основу берут дополнительные способы победы, а также просто универсальные наборы карт, например синергии добычи. Можно взять и самостоятельно сильные карты.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Выше представлены универсальные опциональные карты, которые можно взять в любую колоду Рено Воина. Они или работают самостоятельно, или нужны для синергий с другими картами — в основе и реже среди опциональных. Например, Изобретателя Бума берут вместе с Зиллиаксом Делюкс 3000, а Небесного проекциониста обычно включают в деки с Щупальцами хаоса, хотя есть и другие цели для этого боевого клича.

Зиллиакс Делюкс 3000 — почти всегда используется с 2 из 3 модулей, представленных здесь. Карта получается достаточно дорогая, но в начале партии у Воина есть другие способы защиты. Такая легендарка отлично работает с Изобретателем Бумом — и может даже нанести много урона герою противника.

Набор добычи — эти карты может взять любая дека Рено Воина. Их всегда используют вместе. Так у Воина появится дополнительный способ победы, а также источники ресурсов и просто полезные карты. Но поскольку в деку нельзя брать дубли карт, порой синергии добычи не придут одновременно — тогда они не такие сильные.

Бум-босс Тогрун — сейчас используется отдельно без Привратницы с фонарем, потому что теперь Тогрун замешивает Бомбы в колоду противника, а не вашу. Карта стала самостоятельной, а сильнее сделает ее только Шахтер Бранн. Хотя можно взять Небесного проекциониста и надеяться на то, что Тогрун переживет ход противника — тогда можно будет сыграть еще одну копию легендарки.

Менеджер Марин — отличная карта для Рено Воина, которую мы рекомендуем взять в колоду. Особенно хорош Марин в медленных матч-апах: со Жрецом и другими Рено Воинами. Но он будет полезен и в других матч-апах, если они затянутся. Как правило первой опцией всегда будет Волшебная палочка на добор 3 карт.

Йогг-Сарон Освобожденный — топовая карта патча, которую берут почти все колоды. Воин не будет исключением.

Щупальце хаоса + Око хаоса — эта комбинация больше не работает, потому что разработчики изменили пул заклинаний за 10 маны. Теперь там нет Закатного залпа, потому что он стоит 9 маны.

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 обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

Зиллиакс Делюкс 3000 — сильная, но не обязательная карта для Рено Вара. Все еще рекомендуем ее скрафтить, потому что она подходит большинству классов в игре.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 62

Игнис Вечное Пламя — очень сильная карта для Рено Воина, которая может стать способом победы сама по себе. Но все же можно обойтись без нее, взяв вместо любую другую опциональную карту.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — обязательная карта для Рено Воина с Щупальцами хаоса, но классическая версия может обойтись и без нее.

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.

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

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

Бум-босс Тогрун — способ победы в медленных матч-апах. Заменить очень сложно.

Изобретатель Бум — не обязательная карта, которую можно убрать вместе с Зиллиаксом Делюкс 3000. Вместо берите опциональные карты ниже стоимостью.

[наверх](#)

Максимально бюджетная версия

Рено Воина можно сделать дешевле, хотя многие легендарки все еще обязательны для архетипа. Такая колода может уверенно брать Алмаз, а при упорстве и двигаться далее до Легенды. В первую очередь создавайте Музыкального менеджера Е.Т.С.

[наверх](#)

Муллиган Рено Воина сейчас достаточно сложный: у класса много гибких карт, которые важны в одном матч-апе, но плохи в других. Мы предлагаем ориентироваться в первую очередь на классовый муллиган, хотя можно отметить и несколько общих правил.

Общие правила муллигана

Одинокий рейнджер Рено — оставляйте всегда.

Шахтер Бранн — оставляйте только против других Воинов.

Ревущее пламя — оставляйте против агрессивных колод

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

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

Городской глашатай — оставляйте всегда

Усиленные латы — можно оставлять в медленных матч-апах

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 62

Камнекожий бронник — оставляйте в медленных поединках

Блок щитом — можно оставлять всегда

Молот ремесленника — оставляйте с хорошей рукой

Грязная крыса — оставляйте против Воинов, Хантов и Разбойников

Проходчий туннелей — можно оставлять в любом матч-апе с хорошей рукой.

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

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Одиноким рейнджер Рено, Обеззараживание, Повторные толчки. С хорошей рукой — Прокладчик туннелей.

Охотник на демонов: Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Коррозионная гадюка, Блок щитом, Повторные толчки, Молот ремесленника

Воин: Шахтер Бранн, Одиноким рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Грязная крыса. С хорошей рукой — Прокладчик туннелей.

Паладин: Одиноким рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Повторные толчки, Ревущее пламя, Вихрь клинков, Блок щитом.

Охотник: Одиноким рейнджер Рено, Городской глашатай, Вихрь клинков, Повторные толчки, Ревущее пламя, Мощный удар, Обеззараживание, Грязная крыса, Оглушить.

Друид: Одиноким рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Камнекожий бронник, Блок щитом, Кобольд-шахтер, Ревущее пламя.

Разбойник: Одиноким рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Повторные толчки, Грязная крыса. С хорошей рукой — Прокладчик туннелей.

Шаман: Шахтер Бранн, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Молот ремесленника, Блок щитом, Проходчик туннелей, Мощный удар, Повторные толчки.

Маг: Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Обеззараживание, Повторные толчки, Усиленные латы, Городской глашатай, Вихрь клинков, Кобольд-шахтер.

Жрец: Одиноким рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Камнекожий бронник, Кобольд-шахтер, Блок щитом. С хорошей рукой — Прокладчик туннелей.

Чернокнижник: Одиноким рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Паровой страж, Кобольд-шахтер, Обеззараживание, Ревущее пламя, Повторные толчки.

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 Игнисом Вечное Пламя, Азеритовым буйволом или Бум-боссом Тогруном, но кроме них есть много других сильных кличей — например Кобольд-шахтер или Буян Бесплодных земель. Вокруг двойных боевых кличей строятся и все способы победы Рено Воина, которые могут быть разными в зависимости от сборки и матч-апа.

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 стататами, 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 Рагнароса.

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

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.

Боевой клич Рено будет всегда активен: его больше нельзя сломать с помощью Бум-босса Тогруна или картами Чумы Рыцаря смерти.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 62

Важная синергия в деке Рено Воина в Мастерской Чудастера — механизмы. Мехов в деке всего два: Зиллиакс Делюкс 3000 и Прокладчик туннелей — но Зиллиакса на столе умрет 2-3 штуки в зависимости от того, сыграли ли вы Шахтера Бранна раньше или нет. Но важно, чтобы юниты были именно убиты, а не превращены, возвращены в руку и т.д.

Синергирует со всем этим Изобретатель Бум, который воскрешает механизмы и отправляет их в атаку. И атаковать могут и героя противника. Разумеется, сам Изобретатель Бум тоже работает с Шахтером Бранном, так что можно провернуть комбинации на внушительное количество урона. Считайте, кого призовет Изобретатель Бум, кто будет атакован, сколько здоровья вы восстановите.

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

Тут много точечных и массовых ремувалов, их использование будет разным в зависимости от матч-апа. В агрессивных поединках, например с Token Хантом, 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. 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 руке, что порой покажется, что вы делаете что-то нечестное.

Самые сильные комбинации — с Игнисом Вечное Пламя, Зиллиаксом Делюкс 3000, всеми картами с добычей, Изобретателем Бумом и, конечно, Бум-боссом Тогруном.

2. Бомбы, бомбы, бомбы

Это самый медленный способ победы, но эффективный — а еще веселый. Идея в том, чтобы уже под эффектом Бранна сыграть эту легендарку — и ждать смерти противника.

Такой способ победы лучше всего работает в зеркальных матч-апах, против Рено Жреца и других медленных оппонентов.

3. Изобретатель Бум бьет по лицу

В колоде всего два механизма — Зиллиакс Делюкс 3000 и Прокладчик туннелей. Если эти юниты умрут на вашей половине стола, то позднее их призовет Изобретатель Бум. И если всё это случится под эффектом Шахтера Бранна, то вы нанесете огромный урон столу или герою противника.

Это станет ультимативным способом победы в темповых матч-апах, где порой достаточно даже

одной копии механизма и одного прока боевого клича Изобретателя Бума. Хотя и в медленных поединках можно добить противника или перехватить инициативу на столе.

4. Давление со стола

Помимо Азеритового буйвола и Изобретателя Бума 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 деке Воина не такие большие, но много статов можно сгенерировать с помощью добычи и других 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 — Рагнарос, Громовержец, Кологарн, Громмаш Адский Крик. 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.

5. 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 комбинацией с Бум-боссом Тогруном, так и Грязной крысой — и особенно под Бранном. Эти карты особенно полезны против других Воинов, а еще против Рено Жреца и других контроль дек.

6. 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.

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

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 62

оружия за 1 и 5 маны тоже можно брать в разных ситуациях.

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 — берите, если нужно срочно убрать со стола противника опасного юнита с помощью яда — это особенно актуально в агрессивных матч-апах, где давят рано, а маны мало.

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.

Если нет времени для розыгрыша оружия за 10 маны, рекомендуем делать это на следующий ход после Одинокого рейнджера Рено. В свой ход противник не сможет сгенерировать опасный стол, так что можно потратить всю ману на оружие.

Среди первых свойств особенно ярко смотрится неистовство ветра, пусть Воин больше не играет с Одином главным куратором, это свойство все еще полезно из-за своего урона и возможности прокнуть следующий особый эффект дважды.

Остальные баффы помогают играть от обороны. Много выгоды дает похищение жизни. Так вы почти всегда восстановите себе полный запас здоровья.

На оружии за 1 маны хорош яд, особенно потому что вы можете убить существ противника боевым кличем или предсмертным хрипом оружия.

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.

Бафф брони — опция для выживания.

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 — топовая карта против агро колод. Не нужно пытаться специально

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 62

удешевлять ее, рассчитывая сыграть на следующий ход: вы не знаете, что делает противник и какие у вас будут варианты хода.

Подарок Гарроша — универсальная карта, с которой полезны все опции в зависимости от ситуации. Старайтесь не играть Блок щитом и беречь эту карту, если есть какие-либо другие варианты хода. И только если броня или добор жизненно необходимы, раскапывайте этот спелл. Когда будут нужны Потасовка или Казнь — догадаться просто.

Буян Бесплодных земель хорош даже в обычной форме, но в улучшенной 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, сработает активация предсмертных хрипов противника.

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, ничего нельзя будет воскресить, что важно в зеркальном матч-апе из-за механизмов и Изобретателя Бума.

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 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

Рено Жрец

Вашими главными способами победы станут комбинации с Бранном и Бум-босс Тогрун. Старайтесь реализовать эти карты как можно быстрее, потому что Прист может вытащить их из вашей руки. Но в идеале тут же убить своего Шахтера Бранна, чтобы Жрец его не скопировал — это он может сделать рядом способов — и так станет куда сильнее вас. Убрать со стола нужно и своего Бум-босса Тогруна по тем же причинам.

Одинокий рейнджер Рено — ответ не только на юнитов Жреца, но и на опаснейший Кукольный театр.

Разбойник на добыче

Обычно не играет очень агрессивно со старта, что позволит Воину добраться до ключевых тяжелых карт и реализовать их, а также перебрать колоду. Поэтому матч-ап комфортный, хотя Рога может переиграть вас по выгоде, то есть оставить без сильных карт в руке. Боритесь с этим, не отдавая слишком много карт на не самых опасных юнитов. В матч-апе вполне можно получить какой-то урон по лицу, если в это время вы добываете или генерируете карты.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 62

Рено Воин

В зеркальном матч-апе важны все способы помешать противнику в реализации ключевых карт — Шахтера Бранна и Бум-босса Тогруна. В этом должна помочь Грязная крыса, которую из-за миррона часто берут во втором экземпляре в банде Е.Т.С. 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, но вряд ли затянется до усталости — кто-то победит раньше. Поэтому не бойтесь активно перебирать колоду в поисках способов победы. Тем более если у вас есть Фотограф Физзл, который даст больше карт в конце партии.

Проще всего победить комбинацией Бум-босса Тогруна, который оставит оппонента без карт в руке и деке. Но можно действовать и агрессией: с помощью оружия Игниса Вечное Пламя за 10 маны, Изобретателя Бума, синергий добычи и просто существ на столе.

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

Держите Коррозионную гадюку для ответа на оружие Игниса Вечное Пламя.

Фатиг Чернокнижник

Агрессивная колода, которая будет особенно опасна со старта, пока вы не найдете ключевые массовые зачистки и не накопите на них маны. В лейтгейме Лок уже не так опасен. Взрывного урона через усталость не критично много, а юниты легко умирают от ваших зачисток стола. Но неприятным сюрпризом может стать вражеский Фотограф Физзл, который даст Локу больше ресурсов для давления. Как-то помешать этому вы не можете, так что просто играйте в контроль стиле и надейтесь перехватить контроль над столом, а после реализовать тяжелый способ исцеления или накопления брони.

Рыцарь смерти

Карты Чумы больше не ломают ваши Рено синергии. 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 каким-либо доступным способом.

Сложно законтрить тяжелых юнитов с перерождением Чумного ДК — обычно с ними не разменяться 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.

Спелл Маг

Легкий поединок, в котором важно держать стол под контролем, дабы не давать Магу наносить лишний урон. Только взрывным уроном вас пробить возможно только в случае, если вы совсем не найдете брони и исцеления — или если вы не сможете убрать с половины Мага юнитов. Но обычно подобных случаев не возникает. Помните, что Маги часто играют Эхо, которое может скопировать ваших сильных юнитов.

Обычно в этом матч-апе нужно только выжить и оставить Мага без хороших карт. Тяжелые способы победы используют лишь в случае, когда на это есть время.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 62

Токен Охотник

В этом поединке нужно раньше давать массовые зачистки, чтобы Хант не смог реализовать По седлам! — заклинание очень неприятное для Воина, справиться с ним можно разве что Повторными толчками, и то не всегда. Но переусердствовать тут тоже нельзя, Хант может играть долго, особенно с заходом тяжелых карт. Есть риск, что вас оставят без хороших ресурсов в руке.

Агро ДХ

Агро ДХ — колода, которая опасна своим взрывным уроном и мидгеймом. Ранние юниты ДХ не наносят так много урона, пока он не поставил чего-то внушительного, можно перебирать колоду, копить броню и не тратить ценные ресурсы. Обычно только комбинации с Магазиной зевакой заслуживают от вас ответов — берегите ресурсы на эту карту и на то, что ДХ с нее раскопает. Среди случайных демонов может быть взрывной урон, способы вернуть в руку ваших существ, натиски и похищение жизни.

Следующие приоритеты после зачистки стола — перебор колоды и накопление брони. Часто важнее добирать больше карт, чтобы ДХ не переиграл вас по выгоде, что вполне возможно с неудачной рукой.

Жадные карты и комбинации Воину не так нужны в этом матч-апе. Их он играет, только если нет опций лучше. Чаще всего хватает просто зачисток, натисков, провокаций и других оборонительных карт.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- наверх

Хэндбафф Паладин — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

ID: 1994

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/shtormgrad-handbaff-paladin>

Дата: 30.05.2024

Тип: Гайды

Категория: Мастреская Чудастера

Описание

Хэндбафф Паладин — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

Кратко

Изучаем Хэндбафф Паладина — разрушителя меты Мастерской Чудастера в этом патче. Лучшие сборки, разбор муллигана, стратегии и матч-апов.

Текст

Герой гайда — Хэндбафф Паладин в мете Мастерской Чудастера. Дополнение вышло уже давно и мета активно менялась каждый патч за счет нерфов и баффов карт, а также выхода мининабора. Лучшей колодой класса всегда был Хэндбафф Паладин, пусть он и не всегда так успешно играл в ладдере.

Сегодня Хэндбафф Паладин — одна из самых популярных колод Стандарта на большинстве рангов. И это самый успешный архетип по данным статистики. Им можно без особых проблем

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 62

взять Легенду и двигаться дальше. Даже в топ-1000 Легенде Хэндбафф станет лучшей колодой в мете, чем обычно Пал похвастаться не может.

Хэндбафф Паладин так силен по многим причинам. Что понятно из названия, он опирается на синергии баффа существ в руке — и существа у Пала отлично работают с этими баффами. В деке есть несколько рывков, а также способы передать большие характеристики юнитам на столе, из-за чего Пал часто уже к 5-7 ходам заканчивает партию. Плюсом станет то, что деку Паладина легко собрать — даже лучшие сборки стоят мало чародейной пыли. И их можно сделать дешевле, не потеряв значительную часть боевого потенциала Паладина.

В большом гайде Мастерской Чудастера разбираем Хэндбафф Паладина в актуальной мете конца мая и начала июня 2024 года. Вы найдете топовые колоды и способы собрать собственную. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегию игры и популярные матч-апы ладдера.

Обновили статью 30 мая 2024 года. Переработали все разделы гайда с учетом актуальной меты.

Разделы гайда:

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

В Стандарте много сборок Паладина — не все из них с синергиями баффов руки. Но если синергии баффов руки есть, то колода отличается в первую очередь наличием или отсутствием синергий добычи.

Далее познакомимся с несколькими топовыми колодами Хэндбафф Паладина в актуальной мете.

Хэндбафф Паладин с Йоггом от VS

Это далеко не самая популярная колода Хэндбафф Паладина, но может быть одной из самых эффективных — пока что по ней мало статистики. Главная фишка деки — Йогг-Сарон Освобожденный, который очень поможет в борьбе с вражескими Зиллиаксами, а также в зеркальном матч-апе.

Классический Хэндбафф Паладин

Одна из самых популярных сборок Хэндбафф Паладина, где есть Играющая на воздухе, Неофитка культа и Служитель боли, а также другая форма Зиллиакса Делюкс 3000 в отличие от прошлой сборки. Такая дека подойдет для игры вне Легенды, особенно если вы встречаете

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 62

много Магов и Жрецов.

Хэндбафф Паладин на добыче

Берите Хэндбафф Паладина с синергиями добычи только вне Легенды. На высшем ранге дека существенно проседает по силе. Вне Легенды она все еще хороша — и понравится тем, кто ценит механику добычи, гладкий геймплей и возможности вернуться в игру даже в трудных ситуациях.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки. У Хэндбафф Паладина в основе 16 карт — в первую очередь это бафферы статов и лучшие цели для баффов.

Дополнить основу колоды нужно еще 14 картами — среди них нет чего-то жизненно важного и имбалансного, как правило дополняют деку еще несколькими целями для баффов. Хотя порой берут дополнительные способы баффа или самостоятельно сильных юнитов.

Первые дропы (Играющая на воздухе, Сказочный коммивояжер, Брелок-скарабей, Агрессор Скользящего Копья) — в сборку стоит взять дополнительные первые дропы, чтобы Паладин мог действовать активно с первого же хода. Почти всегда берут Матроса Южных Морей, потому что он отлично работает и в мид, и в лейтгейме за счет рывка. Но в дополнение часто используют еще что-то: это скорее дело вкуса, все представленные первые дропы выступают приблизительно одинаково.

Матрос Южных Морей — отличный финишер, который работает так же, как Лирой Дженкинс. Из плюсов — низкая стоимость, но рывок работает только до тех пор, пока в руках есть Талант живописца.

Демонтаж бот — интересный первый дроп, который поможет в темпо матч-апах, а также будет работать с Зиллиаксом. Может дать бафф неистовства ветра, с которым Паладин может нанести огромный урон неожиданно для противника.

Неофитка культа — техническая карта для матч-апов со Жрецом и Магом, которая к тому же поможет против Воинов и контроль колод в целом. Но это плохая карта для матч-апа с Паладином и Охотником.

Аудиомедик — хорошая и универсальная карта, которая особенно полезна в темпо матч-апах.

Хейхо Серебряное Крыло и Длань А'дала — эту пару карт берут вместе, хотя они работают и отдельно друг от друга. Набор сильный и самостоятельный, пусть места в колодах ему обычно не хватает.

Служитель боли — отличная цель для баффов в руке и на столе, с которой Паладин будет быстрее перебирать колоду и искать сильные карты для мид и лейтгейма. Но карта достаточно медленная, так что вам будет труднее перехватить инициативу в начале партии.

Астральная змея — не самая сильная карта в деке, но это источник добора, который так нужен Паладину в меленных поединках.

Сила Хранителя — способ вернуться в игру, даже если вы потеряете контроль над столом. Карта сильная, но обычно ей не хватает места в деке, а Паладин старается не терять

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 62

контроль над столом.

Магата музыкальное проклятье — еще один способ добора, который отлично работает в деке, где почти все карты — существа.

Гномелия из СПАС — неплохая карта, но мета достаточно медленная, чтобы использовать эту легу сейчас.

Амитус Миротворица — хорошая мид и лейтгейм карта, особенно если получится баффнуть ее до розыгрыша. Но обязательной эту легендарку не называть: есть другие мидгейм ходы, с которыми Пал может закончить партию.

Йогг-Сарон Освобожденный — отличная техническая карта для нынешней меты, которая поможет в борьбе с Зиллиаксом, Амитус и другими тяжелыми юнитами.

Зиллиакс Делюкс 3000 — чаще всего легендарку собирают, используя 2 из 4 представленных модуля. У всех вариантов есть свои преимущества и недостатки.

Набор добычи (Добыча грибов, Окаменелый калейдозавр, Кобольд-шахтер, Прокладчик туннелей, Сэр Финли Бесстрашный) — набор добычи позволит Паладину играть дольше и медленнее. Появится больше возможностей вернуться в игру. Но из-за этого просядет потенциал Пала со старта и в мидгейме, что, кажется, важнее. Сборки с набором добычи все еще сильные, но пока что они чуть-чуть уступают ванильным версиям в винрейте.

к оглавлению

Хэндбафф Паладин — недорогая колода, которую может позволить себе практически каждый. Тут есть несколько легендарок, но почти все из них не обязательны или есть в коллекции всех игроков бесплатно. Далее разберем все дорогие карты в деке.

Зиллиакс Делюкс 3000 — полезно скрафтить эту легу, потому что ее используют многие классы. Но Паладин легко обойдется без Зиллиакса. Вместо можно взять Служителя боли или любую опциональную карту.

Игрушечный капитан Тарим — единственная обязательная легендарка, которую мы рекомендуем скрафтить. Пал будет работать и без Тарима, но он слишком хорош в наступлении и борьбе за стол.

Лирой Дженкинс — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Магата музыкальное проклятье, Амитус Миротворица, Йогг-Сарон Освобожденный — хорошие карты, но без них Паладин может обойтись. Берите вместо другие опциональные карты, описанные выше.

Другие дорогие карты Паладину не нужны.

Максимально бюджетная версия

Для такой сборки нужно скрафтить только Тарима — все остальные карты или стоят минимума пыли или есть в коллекции бесплатно. И при этом такой декой можно запросто взять Легенду и двигаться выше по ладдеру. В первую очередь создайте Зиллиакса Делюкс 3000, а после можете задуматься об Амитус Миротворице, Йогг-Сароне Освобожденном и Магате музыкальное

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 62

проклятье.

[к оглавлению](#)

Муллиган Хэндбафф Паладина достаточно сложный и не всегда очевидный. В деке не так много карт, которые вы бы оставляли всегда. И в зависимости от матч-апа набор нужных карт может полностью меняться. Самое важное понять, встречаетесь ли вы с медленным или с быстрым противником — и после агрессивно искать лучшие карты для этого типа матч-апа, то есть оставлять только лучшие карты, а средние по силе и плохие сбрасывать без сожалений.

Общие правила муллигана

Первые дропы — нужны только в самых агрессивных матч-апах, где нужно навязывать бой с первых же ходов. Всегда оставляйте только один первый дроп. Всё это не касается Матроса Южных Морей, которого если и оставляют на муллигане, то не играют на первый ход.

Торговец из трущоб — уверенно оставляйте одну копию в любом матч-апе. Две нужны только с Монеткой.

Золотоискатель — одну копию можно оставить в любом матч-апе с хорошей рукой, а вторую всегда сбрасывайте.

Аудиомедик — оставляйте с первым дропом против агрессивных матч-апов.

Настройщик и Талант живописца — оставляйте или ту, или другую карту. Если заходит и та, и другая карта, действуйте, учитывая руку. Если в ней уже есть вторые дропы, сбрасывайте Настройщика, а если для 1-2 ходов ничего нет, лучше сбросить Талант живописца.

Лирой Дженкинс — оставляйте только в медленных матч-апах или с очень хорошей рукой во всех остальных

Игрушечный капитан Тарим — можно оставить в любом матч-апе с хорошей рукой

Матрос Южных Морей — оставляйте в самых медленных поединках и держите в руке до мид или лейтгейма. Для первого хода его никогда не оставляют.

Другие карты оставляют редко.

- Муллиган против всех классов

Рыцарь смерти: Торговец из трущоб, Золотоискатель, Настройщик, Талант живописца, Мышцебот. С хорошей рукой — Игрушечный капитан Тарим.

Охотник на демонов: Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца. С хорошей рукой — Плюшевая тигрица.

Воин: Лирой Дженкинс, Золотоискатель, Торговец из трущоб, Плюшевая тигрица, Настройщик, Матрос Южных Морей, Талант живописца, Магата музыкальное проклятье.

Паладин: Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Аудиомедик, Демонтаж-бот. С хорошей рукой — Лирой Дженкинс, Игрушечный капитан Тарим.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 62

Охотник: Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Аудиомедик, Демонтаж-бот, Плюшевая тигрица.

Друид: Настройщик, Таланс живописца, Игрушечный капитан Тарим, Матрос Южных морей, Праведная защитница, Аудиомедик, Демонтаж-бот.

Разбойник: Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Плюшевая тигрица, Демонтаж-бот, Игрушечный капитан Тарим.

Шаман: Лирой Дженкинс, Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Игрушечный капитан Тарим, Магата музыкальное проклятье, Демонтаж-бот.

Маг: Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Мышцебот, Игрушечный капитан Тарим, Плюшевая тигрица, Демонтаж-бот.

Жрец: Торговец из трущоб, Матрос Южных Морей, Настройщик, Магата музыкальное проклятье, Лирой Дженкинс.

Чернокнижник: Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Золотоискатель, Плюшевая тигрица, Аудиомедик, Лирой Дженкинс, Демонтаж-бот.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Хэндбафф Паладин — агрессивная колода, которая играет от существ на столе. При этом у Паладина есть как медленные юниты, так и юниты с натиском и даже с рывком. Класс способен нанести огромное количество взрывного урона с пустого стола, но только если ему не будут мешать провокации.

Главная фишка деки — баффы существ в руке, что делают многие юниты и оружие Талант живописца. Синергии тут достаточно простые и прямолинейные: чем больше баффов будет у существа, тем сильнее оно станет. Но при этом увлекаться баффами не стоит: вы все равно играете темповой декой, которой важно каждый ход тратить всю ману и постоянно генерировать характеристики на столе. Не нужно извлекать максимум выгоды из баффов, если это идет в ущерб развитию стола.

Как правило самые сильные ходы Паладина — на 5-6 маны. К этому моменту вы почти всегда сыграете несколько баффов руки и сможете поставить легендарки за 5-7 маны или сильные комбинации карт дешевле. К этим ходам почти всегда получается сыграть огромные характеристики на стол, с которыми большинство метовых колод справиться не может.

Главные преимущества Паладина — колода быстрая и простая. Поэтому она показывает отличный винрейт на всех рангах. Ошибиться в геймплее, конечно, возможно, но как правило ошибки будут не такими грубыми — и Паладин все еще может задавить противника даже после ошибок. У деки просто очень много характеристик, которыми он давит. Почти всегда будут удобные ходы, почти всегда будут карты в руке. При этом не так страшно потерять значительную часть здоровья или даже контроль над столом, потому что в деке есть натиски, похищение жизни и другие способы вернуться в игру.

У Паладина есть огромный потенциал для нанесения взрывного урона. Лучше всего с этим справляются Лирой Дженкинс и Матрос Южных Морей с рывками — они станут значительно

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 62

сильнее от баффов руки, а также от розыгрыша на них Художницы по костюмам. Как правило подобные комбинации оставляют для завершения партии. Они могут нанести 20+ урона с пустого стола, если у противника нет провокаций. Если рывки не заходят, вы все еще можете извлечь огромное количество выгоды из баффа Художницы по костюмам — играйте ее на существ, которые пережили ход противника и могут атаковать. Еще одним сильным баффером часто станет первая форма Игрушечного капитана Тарима. И реже вы сможете намагнитить Искробота с неистовством ветра на любой механизм.

Помимо сильных наступательных инструментов, у Паладина есть и способы защиты. Примечательно количество эффектов похищения жизни, благодаря которым у вас не должно остаться забот о запасе здоровья героя — только о контроле над столом. Больше всего здоровья позволяет восстановить Плюшевая тигрица, которую можно баффать многочисленными способами. То же делает Аудиомедик. Приятным бонусом станет и Талант живописца, но этот способ исцеления лимитированный и почти никак не может вырасти.

В геймплее Хэндбафф Пал — не самая сложная колода, хотя и со своими особенностями. Вы не сможете играть "все зеленые карты" — хотя бы из-за наличия рывков и баффов, которых почти всегда оставляют для завершения партии. Помимо этого часто нужно будет делать выбор, какую именно доступную карту сыграть, поскольку основная часть карт в деке стоит 1-3 маны. Ищите баланс между захватом стола, баффом существ в руке и добором колоды — учитывая матч-ап и игровую ситуацию в целом.

Самый хитрый момент в геймплее — порядок действий. Принципы простые, но не всегда соблюдаемые: сначала нужно баффать существ, а потом играть их; сначала генерировать карты, а потом делать другие действия, сначала давать баффы, а атаковать после. Тут нужна в первую очередь ваша внимательность, а не какие-то сложно осваиваемые навыки.

[к оглавлению](#)

Агро и контроль поединки

А агрессивных матч-апах главная забота Паладина — контроль стола. Вас редко будут интересовать комбинации с рывками на 20+ урона с пустого стола, вместо этого всё внимание нужно уделить тому, чтобы реализовать каждую свою карту и не дать оппоненту убрать всё с вашей половины поля. Не бойтесь играть Художницу по костюмам и Матроса Южных Морей рано просто для того, чтобы выгодно разменяться. Особенно хороши в разменах существа с божественным щитом.

Лучшими картами в агрессивных матч-апах часто станут натиски, особенно Гномелия из СПАС, если она есть в вашей сборке. Даже без каких-либо баффов она сильна, потому что дает сразу два массовых эффекта — с атаки и с предсмертного хрипа. А если вы сможете и повысит ее статьи перед атакой, то сможете убрать уже практически любые угрозы противника. Другие способы вернуться в игру — Йогг-Сарон Освобожденный и Амитус Миротворица. Карты дорогие, но часто у Паладина даже в плохой ситуации получается дожить до 7-9 ходов.

Переходить в атаку и игнорировать размены за Паладина достаточно сложно, потому что вас легко могут остановить провокации противника. И даже на 1 здоровье оппонент будет в безопасности, пока у него есть таунт. Только если в руке есть сильный рывок и вы не ожидаете от противника провокаторов, можно переходить к агрессии и игнорировать существ противника. Во всех других случаях действуйте надежно и старайтесь сначала убрать всё важное с вражеской половины, а уже оставшимися ресурсами бейте по герою. Разменивайтесь

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 62

в первую очередь натисками и оружием — обычно этого хватает, если вы уже ведете в темпе.

Поскольку в деке много эффектов похищения жизни, о своем здоровье можно особенно не переживать. Жертвуйте им, если это поможет захватить контроль над столом сейчас или в течение 1-2 ходов далее.

В контроль матч-апах комбинации с рывками выйдут на первый план. Тут в руке стоит оставлять не только рывок с Художницей по костюмам до финального хода, но порой и Монетку, чтобы сделать комбинацию еще быстрее — особенно если в руке есть связка Лирой + Художница по костюмам на 8 маны. Все комбинации с рывками в идеале играть только в последний ход в игре, но если ничего другого нет, их играют раньше, потому что пропускать ходы точно нельзя. Не бойтесь играть Художницу по костюмам раньше, если есть хорошая цель и возможность нанести 10+ урона сейчас. Комбинации с Матросом Южных морей можно сыграть куда раньше: следите, чтобы вы не потратили последний заряд оружия: тогда Матрос Южных морей потеряет рывок навсегда.

В медленных матч-апах особенно важно понимать, что может сделать противник и когда. В частности, какие массовые зачистки у него могут быть. Тут всё зависит от класса противника: у Воина ультимативные зачистки появляются с 5 маны, у Шамана с 7, а на 8+ маны противника уже можно ждать почти ото всех противников Одинокого рейнджера Рено или подобную ультимативную зачистку. Часто такие карты нельзя обыграть просто большими характеристиками, поэтому есть смысл не ставить на поле всех доступных вам существ. Нужно найти границу, когда давления уже достаточно, чтобы противник был вынужден дать массовую зачистку, но чтобы эта зачистка не забрала все ваши ресурсы для наступления.

Вы должны играть жаднее, но это не значит, что стоит жертвовать ради этого темпом. Всё равно в большинстве ситуаций нужно тратить всю ману на карты — за исключением отыгрыша вокруг массовых зачисток. Но постарайтесь извлечь больше выгоды из бафферов, Игрушечного капитана Тарима и рывков. Можно активировать ковку Мышцебота или чуть позже использовать Зиллиакса Делюкс 3000.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Зиллиакс Делюкс 3000 — сильный юнит даже сам по себе без каких-либо баффов. Играйте его в любой момент, как только появляется такая возможность. Учитывайте его стоимость, если у вас активен модуль на удешевление этой карты: не разменивайтесь до розыгрыша Зиллиакса, но ставьте больше существ на свою половину, чтобы сделать легендарку дешевле.

Перед розыгрышем Настройщика убедитесь, что в деке есть хотя бы одна копия Таланта живописца.

Демонтаж-бот дает 1 из 8 Искробота. Они нужны в первую очередь для баффа Зиллиакса, хотя в деке есть и другие мехи. Не все Искроботы сильны, но интересные комбинации часто можно найти.

Праведная защитница полезна в мид и даже лейтгейме как провокация, которую сложно убрать со стола. Сыграв ее, можно переходить к агрессии и игнорировать размены с юнитами противника.

Не бойтесь играть Художницу по костюмам на существ без рывка и натиска, но на любых

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 62

юнитов, которые могут атаковать. И пусть даже Художница по костюмам не даст так уж много характеристик, даже с 2/2 стататами она полезна.

Магата музыкальное проклятье — имбалансная карта в деке, потому что тут совсем нет заклинаний. Особенно сильна она в медленных матч-апах.

Игрушечный капитан Тарим в первой форме нужен для баффа, а 1/1 копию чаще всего не баффают в руке, а играют ее на вражеского юнита, чтобы легко разменяться с ним.

Монетку Паладин часто хочет оставить для комбинации с рывками и баффами — особенно в медленных матч-апах. В быстрых поединках играйте ее с начала партии, чтобы сгладить кривую маны и раньше сыграть сильные карты, например Зиллиакса.

к оглавлению

Рено Жрец

Интересный матч-ап, который может длиться очень долго. У Приста много тяжелых зачисток, хотя они и не такие стабильные, потому что их только по 1 копии в колоде. Играть от чего-то конкретного не нужно (разве что Прист оставил на муллигане какую-то карту и не сыграл ее за 8 ходов, тогда это точно Одинокий рейнджер Рено) — но и выставлять на максимум юнитов каждый ход не стоит. С 5-6 ходов можно держать что-то в руке и готовить взрывной урон не только со стола, но и с руки с помощью рывков. Все рывки Жрец, однако, может достать из вашей руки Грязной крысой, поэтому постарайтесь держать в руке еще каких-то юнитов.

Удачная Спасительница Элиза может автоматически принести Жрецу победу. Обыграть легендарку сложно, постарайтесь к этому времени уже подготовить летал из руки, так что потеря стола не станет такой уж критичной. Хотя Прист может и закрыться провокациями, и восстановить много здоровья, поэтому гарантий на победу не будет никогда.

Разбойник на добыче

Главное преимущество Паладина в этом матч-апе — ему ничего не нужно придумывать и искать. Вы просто играете темпово, генерируете максимум стататов на столе или пытаетесь вернуть контроль над столом натисками и тяжелыми картами. А вот Разбойник должен еще сделать что-то сильное, чтобы перехватить инициативу или убрать юнитов с вашего стола. Играть от чего-то в этом матч-апе обычно не стоит, слишком много случайных эффектов у Разбойника. Не так важны и многие юниты противника — разменивайтесь только с очевидно имбалансными картами вроде Сони Водопляс или Веларока Ветрореза.

Спелл Маг

Главная опасность этого матч-апа — Эхо, которое может перевернуть игровую ситуацию. Опасно держать на столе огромных юнитов с похищением жизни и другими ключевыми эффектами, которые сработают тут же в ход Мага. Куда надежнее давить обычными юнитами без натисков, а также готовить летал с помощью рывков. Не страшно получить какой-то взрывной урон от Мага со старта: всё это позднее можно восстановить, так что сконцентрируйтесь на захвате стола и выманивании Эха из руки противника. У Мага нет массовых зачисток в деке, но он может сгенерировать их случайными картами — играть от этого не нужно.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 62

Рыцари смерти

Вы можете встретить много сборок Рыцаря смерти — и важно как можно быстрее понять, что может сделать противник. Почти всегда у ДК будут Бригадир Реска и Примас — карты, которые могут в соло принести победу в партии для Рыцаря смерти. Постарайтесь задавить противника до того, как он их сыграет. Важно воспользоваться слабым стартом Рыцаря смерти и не самыми уверенными 5-6 ходами — в это время Паладин куда сильнее. Если партия затягивается, надейтесь на комбинации с рывками и на то, что ДК не найдет провокации или мощных источников исцеления.

Хэндбафф Паладин

Матч-ап про хороший заход карт и их своевременную реализацию. Важны инициатива и темп: первым номером играть куда проще — и чаще так будет играть Паладин, который начал без Монетки. Если вы с Монеткой, используйте ее для мощного хода с переворотом игровой ситуации.

Пытайтесь выгодно разменяться со всем, что ставит противник, тогда вы окажетесь впереди по картам и, вероятно, переиграете оппонента.

Если партия затянется до 8+ ходов, часто победу принесут тяжелые легендарки: Зиллиакс, Амитус Миротворица, Йогг-Сарон Освобожденный.

Если вы ведете, старайтесь закрыться провокацией от комбинаций с рывками противника.

Рено Воин

Давите большими характеристиками рано, пока Воин ищет зачистки стола и копит на них достаточное количество маны. У противника все еще будут Вихрь клинков и Повторные толчки, но от этих карт можно попытаться сыграть — а если не получается, ничего страшного, просто надейтесь, что они не зайдут. С 5+ маны старайтесь не ставить на стол всю свою руку, но ставьте достаточно, чтобы пробить броню противника и угрожать ему леталом с баффами в руке — даже если их пока что там нет. Финишерами часто станут комбинации с рывками, хотя порой Воин прогибается просто под огромными характеристиками на столе. Играть можно долго, пережидая выход Одинокого рейнджера Рено и других тяжелых карт: лишь бы у вас хватало ресурсов в руке, в чем часто поможет Магата музыкальное проклятье.

Токен Охотник

В мете много сильных колод Охотника, но класс почти всегда будет играть от заспама стола мелкими юнитами. И пусть у вас нет большого количества массовых зачисток, противника можно переиграть хорошими разменами и большими характеристиками. Убирайте всё, что Хант поставит на стол, о здоровье особо не волнуйтесь, потому что в колоде Пала много способов исцеления. Если вы будете контролировать стол, то Охотнику будет сложно вернуть контроль над игрой. Если вы отстаете, рассчитывайте на ключевые ходы на 5-6 мане, а также на дешевого или даже бесплатного Зиллиакса Делюкс 3000.

Если играете против Секрет Охотника, попытайтесь не размениваться рано, если у вас на столе нет преимущества. В этом матч-апе часто спасут натиски и тяжелые карты за 5+ маны, но до них еще нужно дожить. Лучший способ сделать это — не активировать секреты противника.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 62

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Токен Охотник — колода с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

ID: 1468

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

Дата: 01.05.2024

Тип: Гайды

Категория: Мастерская Чудастера

Описание

Токен Охотник — колода с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

Кратко

Токен Охотник — колода с самым высоким винрейтом в новой мете Мастерской Чудастера. Изучаем основы и тонкости игры архетипом в большом гайде.

Текст

Герой гайда — Токен Охотник в мете Мастерской Чудастера. Это новый архетип, который появился только с выходом дополнения. Главная фишка Токен Ханта — заспам стола мелкими юнитами, которых он может баффнуть множеством способов для завершения партии. Никуда не делись и фирменные особенности класса: быстрый стиль игры, недорогая колода и масса возможностей закончить партию даже без стола.

С последним патчем 29.2.2 Токен Охотник стал лидером меты по винрейту, который особенно хорошо показывает себя вне Легенды. Дека станет лучшей контрой Рено Воина — самой популярной колоды патча. Хороши и другие матч-апы Токен Ханта, а единственный действительно сложный матч-ап — Токен Паладин.

В большом гайде разбираемся, как работает Токен Охотник в актуальной мете Мастерской Чудастера. Вы найдете лучшие колоды Токен Ханта и научитесь собирать собственную с учетом коллекции и меты. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы Токен Ханта в мете.

Обновили гайд 1 мая с учетом патча 29.2.2. Список изменений:

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

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 62

- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Ключевые комбинации и карты
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Токен Охотника не так серьезно отличаются друг от друга. Самая популярная дека — одна из самых эффективных, хотя не самая. Ее можно сделать легче, что пойдет архетипу на пользу. Далее познакомимся с самыми результативными колодами в нынешней мете.

Классический Токен Охотник с Ледниковым осколком

Одна из самых эффективных сборок Токен Ханта в мете, в которой есть баланс между темповыми картами и тяжелыми дропами. Это поможет и против других Хантов, и против Рено Воинов. Ледниковый осколок — просто хороший первый дроп, который пригодится в любом матч-апе.

Токен Охотник с Пингвинами

Новая версия сборок Токен Ханта со Снежными пингвинами и Мерцающим выстрелом. Это еще больше способов заспама стола под массовые баффы и синергии. Сборка очень легкая, поэтому для улучшения тяжелых матч-апов тут появляется Харт Камневар — он нужен в первую очередь против Рено Воина.

Токен Охотник с Хартом Камневаром

Близкая к классике сборка, которая дополнена Хартом Камневаром. Намного лучше покажет себя против Рено Воина, но будет хуже выступать в темповых матч-апах, то есть против других Хантов, Токен Паладинов, Дракон Жрецов и т.д.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые встречаются в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Токен Ханта не так много карт в основе, потому что его можно построить вокруг разных синергий — и наполнить ими около 10 слотов. Порой убирают и некоторые представленные в основе карты, но всё реже.

Зиллиакс Делюкс 3000 в колоде Охотника всегда берет 2 свойства — массовый бафф и удешевление от количества существ на столе. Это идеальная комбинация для Охотника, с которой Зиллиакс Делюкс 3000 станет одной из самых сильных карт в колоде.

У Токен Охотника много опциональных карт. И основу можно дополнить каким-то необычным набором карт, а также самостоятельно сильными опциями.

Первый набор — синергии заклинаний (Скульптор земной коры, Связка бананов, Агрессор Скользкого Копья) и дополняют этот набор самостоятельно сильными картами (Лирой Дженкинс, Наблюдатель мифов, Агграмар Мститель). Это старый набор, который был куда популярнее в прошлых патчах. Им все еще играют достаточно успешно, но это точно не лучшие комбинации под эту мету.

Второй набор — синергии зверей. Эти комбинации построены вокруг сильного Раскрашенного

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 62

холстозавра и дополнительных копий зверей. Часто в колоду попадают Почтовый гриф, Команда "Взять!" и Кролик-топотун. Этот набор станет сильнее, если Охотнику вовремя зайдут все нужные карты. Тут есть как способы вернуться в игру с Кроликом-топотуном, так и способы нанести много урона при доминации. Но порой нужные карты не заходят, а набор сам по себе не самостоятелен, поэтому с плохим заходом Бист Токен Охотники станут слабее классических сборок с синергиями заклинаний и просто самостоятельными картами. Возможно, сборки с синергиями зверей нуждаются в доработке: и оптимальная дека станет сильнее, но пока что ее не нашли.

Еще один набор — мелкие юниты для заспама стола. В первую очередь это Снежный пингвин и Мерцающий выстрел, к которым часто берут и Раскрашенного холстозавра. Так как это набор очень дешевых карт, сборку часто утяжеляют Хартом Камневаром для медленных матч-апов.

Менее популярные опциональные карты: Выслеживание, Ловушки титанов, Зов хозяина, Коррозионная гадюка, Вопли йодля, Искаженный ледокрыл, Загадочное яйцо, Шпороклык, Мистер Мукла, Тощая Гончая, Король Плюш и т.д.

[к оглавлению](#)

Токен Охотник — недорогая колода, которую можно легко сделать совсем бюджетной. Далее обсуждаем все дорогостоящие карты и возможности их замены.

Зиллиакс Делюкс 3000 — одна из самых сильных карт в деке, которая к тому же подойдет и многим другим классам. Рекомендуем скрафтить в любом случае, но временно Хант может работать и без него. Берите вместо Паучий клубок.

По седлам! — хороший массовый бафф, но не обязательный. Вместо можно взять Наблюдателя мифов или комбинации зверей с Раскрашенным холстозавром.

Радиоуправляемое буйство — обязательная карта для Охотника. Создавайте в двух копиях.

Барак Кодобой, Лирой Дженкинс — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Агграмар Мститель — не обязательная карта, без которой Охотник легко обойдется. Берите вместо Лироя Дженкинса, Команду "Взять!", Гномелию из СПАС или другую опциональную карту.

Харт Камневар — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Токен Охотника можно сделать значительно дешевле, избавившись ото всех легендарок, которые нужно крафтить, а также от половины эпиков. Такую колоду легко скрафтит любой игрок, а по результатам она будет не так уж далека от оптимальной сборки — можно вполне двигаться до Алмаза. В первую очередь создайте Зиллиакса Делюкс 3000, а потом По седлам!. Этим можно ограничиться.

[к оглавлению](#)

Муллиган Токен Охотника достаточно сложный и не такой очевидный, как может показаться. Вы часто должны искать хорошую стартовую кривую, то есть карты сначала для первого хода, затем для второго и т.д. При этом часто есть смысл оставлять особо сильные карты вне кривой. Порой нужно оставлять хорошие связки карт, порой — самостоятельно полезные карты против конкретных классов.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 62

Выбирая карты в стартовую руку, всегда думайте о хорошей кривой маны. В идеале найти такую руку, которая позволит вам эффективно потратить всю ману сначала на первый ход, заем на второй и т.д. Учитывайте Монетку, а также стиль игры противника.

Юркие змеи — всегда оставляйте одну копию этой карты. Две нужны только с Монеткой против темповых классов.

Дистанционное управление — оставляйте одну копию против любых классов за исключением Чернокнижника и Жреца. Вторую копию всегда сбрасывайте.

Радиоуправляемое буйство — оставляйте одну копию против всех матч-апов за исключением самых медленных. С Монеткой и хорошей рукой можно оставить две копии.

Зиллиакс Делюкс 3000 — оставляйте всегда. Это лучшая карта в колоде Ханта.

Пробуждающие толчки — оставляют против классов, которые не могут легко нанести 1 урона в начале партии или должны потратить на это атаку героя. Вторую копию всегда сбрасывайте.

Музыкант Терновой Мантии — часто можно оставить одну копию в качестве первого дропа, хотя не ошибка и сбрасывать эту карту в поисках чего-то сильнее.

Агрессор Скользящего Копья — оставляйте только против медленных классов с хорошей рукой (например, Монеткой и/или Связкой бананов).

Лоскутные спутники — оставляйте одну копию с хорошей рукой против Жреца и Чернокнижника.

По седлам! — можно оставить с очень хорошей рукой против медленных классов, у которых нет ранних массовых зачисток (Разбойник и Шаман).

Связка бананов — оставляйте только в случае, если в руке уже есть Агрессор Скользящего Копья или Скульптор земной коры.

Другие карты — на муллигане не оставляют.

Рыцарь смерти: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Бочка обезьян.

Охотник на демонов: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Пробуждающие толчки.

Воин: Юркие змеи, Дистанционное управление, Зиллиакс Делюкс 3000, Бочка обезьян, Музыкант Терновой Мантии, Пробуждающие толчки.

Паладин: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Пробуждающие толчки, Музыкант Терновой Мантии.

Охотник: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Музыкант Терновой Мантии.

Друид: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Музыкант Терновой Мантии.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 62

Разбойник: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000. С хорошей рукой — По седлам!

Шаман: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Пробуждающие толчки, Музыкант Терновой Мантии. С хорошей рукой — По седлам!

Маг: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000.

Жрец: Юркие змеи, Пробуждающие толчки, Лоскутные спутники, Зиллиакс Делюкс 3000, Агрессор Скользкого Копья.

Чернокнижник: Юркие змеи, Зиллиакс Делюкс 3000, Лоскутные спутники, Агрессор Скользкого Копья, Пробуждающие толчки.

к оглавлению

. Основы геймплея

Токен Охотник — сверхагрессивная колода, нацеленная на заспам стола и массовый бафф мелких юнитов. Стратегия относительно новая для Охотника, который чаще полагался на взрывной урон, рывки и оружие. Всё это у Токен Ханта тоже есть, что и делает архетип таким сильным и универсальным. Это идеальная агро колода, которая может делать почти всё.

Свою силу Токен Хант доказывает результатами. У архетипа самый высокий процент побед в нынешней мете — и минимум невыгодных матч-апов. Охотник переигрывает популярнейшего Хэндбафф Паладина, при этом не боится Контроль Воина и Чернокнижника. Хант может адаптировать свой стиль игры, исходя из возможностей оппонента и захода карт. Так можно делать больший акцент на заспаме стола или на нанесении взрывного урона из руки.

Пусть Охотник — агрессивная колода, она не всегда такая уж простая в геймплее. Важно понимать, на что способен противник, как он может сопротивляться агрессии, может ли копить броню или восстанавливать здоровья, какие массовые зачистки и способы вернуться в игру использует. О специфике матч-апов мы поговорим в следующем разделе. А сейчас сосредоточимся на том, как играет сама колода Охотника.

Главная сила Ханта — заспам стола. Это то, что архетип хочет делать всегда в начале партии, а порой продолжает и до лейтгейма, лишь бы в руке хватило карт. Лучшей картой для заспада стола станет Радиоуправляемое буйство — имбалансная карта, которая может самостоятельно принести победу в партии, если сыграть ее против темповых колод или контроль деки без массовой зачистки. Этот спелл одновременно и заспам стола, и массовый бафф. Его можно играть и если вы отстаете, и если вы лидируете.

Есть и другие способы заспамить стол — с помощью нескольких карт за 1-2 маны, Паучьего клубка и т.д. Всё это куда более ресурсозатратные способы, но все же они тоже работают.

В отличие от прошлых дополнений, сейчас Охотник стал силен не только в заспаме стола, но и в массовом баффе существ. Лучше всего это делает Зиллиакс Делюкс 3000 — самая сильная карта в деке, которую Охотник всегда оставляет на муллигане. Но есть и другие массовые баффы: Леокк, которого дают Лоскутные спутники, Наблюдатель мифов, а также По седлам!

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 62

Заклинание По седлам! позволяет играть от массовых зачисток противника, а если вы сможете сыграть его в агрессивном матч-апе, то почти наверняка победите. Не обязательно играть По седлам на 7 существ на столе: даже в медленных матч-апах может быть достаточно трех целей, а уж тем более это сильный ход в темповых поединках. Случайных зверей в игре много: можно ожидать что-то от 1 до 4 атаки — и чаще всего без каких-то полезных свойств. Важно то, что в Стандарте сейчас куда больше зверей за 3 маны, чем за 0, 1 и 2 маны вместе взятых. Значит, статистика на вашей стороне — есть шансы призвать хороших зверей хотя бы с высоким уровнем атаки.

Все звери за 0-3 маны в Стандартном режиме

Спортзал в джунглях — технически не массовый бафф, но карта тоже становится тем сильнее, чем больше у вас существ на столе — в данном случае зверей. Карта универсальная: может работать и как источник взрывного урона по герою, и как способ зачистить стол противника. Вы сами выбираете, когда использовать карту, так что сможете найти удачный тайминг, например под розыгрыш Радиоуправляемого буйства.

Как и всегда в случае с агрессивными колодами класса, у Токен Ханта есть и способы нанести взрывной урон совсем без существ на столе. Обычно взрывной урон используют уже в конце партии, когда контроль над столом потерян или нужно добить противника на низком запасе здоровья. Во всем этом помогут сила героя, Лирой Дженкинс, оружие Агграмара Мстителя и Хаффер с Лоскутных спутников. Всё это вряд ли снесет оппоненту 30 здоровья, так что Охотник полагается на комбинацию урона со стола и взрывного урона.

Наконец, последняя синергия Токен Охотника, о которой мы не поговорили, — синергия заклинаний. Заклинания работают сами по себе, но еще делают дешевле Скульптора земной коры. Это просто 5/5 юнит, которого Охотник может сыграть очень рано. Лучше всего в этом поможет Связка бананов, но хороши и другие дешевые заклинания.

Главная слабость агрессивных колод — нехватка ресурсов. Обычно агро дека проигрывает в матче, когда у нее кончаются хорошие карты для давления или вовсе заканчиваются какие-либо карты. Такое может случиться с Токен Хантом, но все же у архетипа есть много способов добора и генерации ресурсов. Лучшей картой станут Лоскутные спутники, которых обычно Охотник играет в мидгейме, то есть на 5+ ход. Каждый из зверей-компаньонов полезен. Сложнее всего реализовать Леокка, поэтому его играют первым, если это даст вам даже 2-3 дополнительных урона. Куда проще реализовать Хаффера, так что это можно сделать и позднее, например после потери контроля над столом, но до реализации провокаций.

Другой источник ресурсов — Барак Кодобой. Колоды Токен Охотника построена так, чтобы эта легендарка всегда давала 3 карты в руку. У вас много заклинаний за 1 и 2 — и до розыгрыша Барака Кодобоя часто сложно сказать, что именно вы получите. Некоторые сборки отказываются от Бочки обезьян, чтобы Лоскутные спутники стали единственным заклинанием за 2 маны. А единственным заклинанием за 3 маны часто будет По седлам, хотя некоторые сборки еще используют Паучий клубок.

[к оглавлению](#)

Агро и контроль матч-апы

В агрессивных матч-апах ключевую роль сыграют первые 4-5 ходов. Не стесняйтесь размениваться всеми способами, лишь бы после размена на вашей половине стола хоть что-то оставалось. Игнорируйте юнитов противника, только если не можете убить их или уверены,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 62

что тот сам разменяется с вами 1 к 1.

Поворотным моментом часто станет розыгрыш Радиоуправляемого буйства — агрессивные колоды мало что смогут поделаться с этой картой. И ее можно играть как на пустой стол, так и на стол с 3-4 юнитами. Заклинание приносит огромную выгоду — и если на следующий ход вы продолжите любым массовым баффом (даже Леокком), то вряд ли оставите противнику какие-либо шансы на победу.

Можно обойтись и без Радиоуправляемого буйства: достаточно просто спамить стол и пытаться выгодно разменяться с помощью оружия и баффов. В первые ходы помогает Связка бананов, позднее хороши Зиллиакс Делюкс 3000, Наблюдатель мифов, Спортзал в джунглях и По седлам!. Не нужно жадничать с этими картами: используйте их даже в темп, если нет другого хода лучше.

Охотнику важно тратить всю ману каждый ход — и делать это максимально эффективно. Связка бананов и Пробуждающие толчки — отличные карты для выравнивания кривой маны в начале партии. А Монетку постарайтесь оставить для того, чтобы раньше сыграть Радиоуправляемое буйство.

Переходите к агрессии, как только сможете реализовать какой-то из массовых баффов. Все еще можно разменять часть своих существ с юнитами противника или даже проигнорировать их, отправляя все атаки в героя. И после этого уже концентрируйтесь на герое, размениваясь только натисками, оружием мелкими существами.

В контроль матч-апах Охотник сможет куда проще спамить стол, но важным фактором станут массовые зачистки противника. Важно понимать, какие они есть — можно ли обыграть их бафами здоровья, с помощью По седлам! или единственный способ обыграть зачистки — не выставить всю руку.

Если боитесь сильной массовой зачистки, не играйте все, что можете. Вместо этого потратьте часть маны на генерацию ресурсов, взрывной урон и силу героя. Но все равно генерируйте достаточно опасный стол, который нанесет много урона, если противник оставит его. Учитывайте при этом свои массовые баффы — уже имеющиеся и те, что еще могут зайти в руку на следующий ход.

Отличной картой в начале поединка станут Подземные толчки. 3/1 угрозы часто вынудят оппонента тратить много карт — те же массовые зачистки, которых потом не будет для ответа на Радиоуправляемое буйство и другие карты. Само по себе Радиоуправляемое буйство не такое сильное в контроль матч-апах, так что постарайтесь комбинировать его со Спортзалом в джунглях. Или по крайней мере играйте Радиоуправляемое буйство как одну из многих волн угроз, на которые противник будет вынужден ответить сильной картой. Пихать Радиоуправляемое буйство на уже сильный стол не стоит, разве что баффнутые звери с 4/4 стататами переживут массовую зачистку противника.

Огромную пользу в контроль матч-апах принесет Агграмар Мститель. Первым свойством чаще всего берут бафф +2 к атаке, чтобы в сумме оружие нанесло 15 урона. Далее по приоритету обычно бафф на добор, а призыв провокации — последний.

[к оглавлению](#)

[Полезные советы](#)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 62

Музыкант Терновой Мантии — не самый сильный юнит в колоде, чаще всего он полезен только со старта. Не так важно, какой зверь получит бафф +1/+1, разве что это Хаффер с рывком.

Наблюдатель мифов отлично работает с 3/1 червями. Такая комбинация баффает остальных существ и в принципе спамит стол опаснейшими угрозами.

Не спешите играть Лоскутных спутников в начале партии. Это скорее мидгейм карта, на которую со старта слишком мало маны.

Проверьте, какие заклинания остались в колоде перед розыгрышем Барака Кодобоя. Спеллы за 1 будут почти всегда, а за 2 и 3 заклинаний уже не так много.

Перед розыгрышем Зиллиакса Делюкс 3000 подумайте, как можно поставить его, потратив минимум маны. Например, каст Юрких змей за 1 маны уменьшит стоимость Зиллиакса на 2 маны. Или можно призывать сколько угодно первых дропов, лишь бы на столе хватало места для Зиллиакса после этого. Подумайте над оптимальным ходом, учитывая свойства легендарки.

Радиоуправляемое нашествие баффает только тех Гончих, которых этот спелл и призвал. Гончие с оружия Дистанционное управления баффа не получают. Обычно Радиоуправляемое нашествие играют на стол, где есть 4-7 пустых слотов. Если слотов меньше, лучше использовать другие карты.

У Спортзала в джунглях теперь 2 заряда — обычно их играют при первой же удобной возможности и даже в ситуациях, когда зверей на столе не так много. Из карты сложно извлечь максимум выгоды, потому что на это нужно минимум 3 хода. И не страшно, если в какой-то из залпов вы нанесете только 2-3 урона.

Чаще всего Охотник использует Монетку для того, чтобы раньше сыграть Радиоуправляемое буйство. Если его нет в руке, действуйте по ситуации: можно отдать Монетку как на первый ход, так и на 6-7. Лишь бы она принесла ощутимую разницу.

Следите за порядком действий в свой ход: правила тут простые, но важно постоянно о них помнить. Например, нужно вовремя активировать Спортзал в джунглях — после призыва существ, но до разменов — и считая именно зверей на столе, а не юнитов других типов. При этом у Спортзала в джунглях есть случайный эффект, от исхода которого будут зависеть другие ваши действия.

[к оглавлению](#)

Рено Воин — матч-ап с перевесом в пользу Охотника. Воину куда сложнее других контроль дек убрать стол, забатфанный с помощью По седлам!, да и провокаций у Воина почти нет, так что его проще задавить оружием и рывками в мид и даже лейтгейме. Так же заставляйте Воина постоянно искать ответы на ваш стол и давите преимущественно с игрового поля до 6+ ходов. Готовить летальный урон с помощью взрывного урона — дело рискованное, потому что у Воина очень много способов накопления брони.

Этот матч-ап Охотник может затянуть даже до лейтгейма, лишь бы в руке было достаточно инструментов для давления и тяжелых карт. Обычно их можно получить с рандомными эффектами, хотя порой хватает и Барака Кодобоя вместе с Агграмаром Мстителем. Хорошо эту роль выполнит и Харт Камневар.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 62

Зачистки Воина плохо справляются с По седлам!, но в теории могут сделать и это. Кроме массового баффа По седлам! играть от массовых ремувалов Воина трудно. Старайтесь наступать волнами и не отдавать всю руку под удачное Обеззараживание. Иначе можно отыгрывать только Вихрь клинков (держите на столе разные показатели здоровья) и Подземные толчки (держите существ с 4+ здоровья).

Зеркальный матч-ап — как правило этот матч-ап про то, кто первый сыграет Радиоуправляемое буйство и реализует любой массовый бафф — для выгодных разменов или нанесения значительного урона противнику. Можно обойтись и без Радиоуправляемого буйства, а использовать комбинации других карт — но тут тоже нужен хороший заход. Не жадничайте со Спортзалом в джунглях, если он поможет убрать 1-2 мелких юнита со стола противника. Важно постоянно чистить стол оппонента и искать возможности или выгодно разменяться, или нанести много урона за ход. И если вы нанесли много урона со стола, то уже после сможете добить оппонента взрывным уроном — и он будет вынужден постоянно размениваться с вашим столом, потому что исцеления у Хантов нет, да и провокаций минимум.

Берн Друид — равный поединок, по крайней мере в случае, если Друид понимает, что он делает. Ваш геймплей тут простой — играть максимально агрессивно и давить Друида до тех пор, пока тот найдет ответы на ваш стол и не сыграет Фай Заходящее Солнце. Попробуйте сыграть вокруг Размаха под баффом +1 к урону от заклинаний, что нанесет 5 и 2 урона по столу. Лучше всего это сделать с По седлам!, но можно и просто поднять статьи на столе до высоких значений. Выход Фай почти всегда будет значить для Ханта поражение, так что давите быстро и оставляйте размены противнику.

Рыцарь смерти не доставляет серьезных проблем Охотнику. Куда сложнее матч-ап с Радужным ДК, у которого все-таки есть ранние способы борьбы за стол и возвращения контроля над игровой доской. Помимо привычных натисков и рывков опасны Нити отчаяния — заклинание, которое мало что оставит от стола Охотника. Можно не играть от этого заклинания или по крайней мере пользоваться тем, что для зачистки стола ДК, вероятно, понадобится целый ход, а сам что-то сгенерировать он уже не сможет. Старайтесь убрать со стола Грызню и Глота, пусть для этого придется многим пожертвовать.

Чумной ДК может противопоставить заспаму стола только Предателя из склепа, что не такая большая проблема в сравнении с Нитями отчаяния.

Дракон Жрец — агрессивное противостояние, где нужно рано прогнать противника со стола, а после задавить до того, как тот найдет и реализует Мастера времени Зарими. С 4-5 ходов, если всё идет по плану, можно переходить в агрессии и игнорировать юнитов Жреца — скорее всего они не успеют отбиться от стола или нанести летал с розыгрышем Зарими. Пользуйтесь тем, что у противника мало исцеления и способов вернуться в игру. Защищаться он может разве что провокациями, а также Амунтулом.

Чернокнижник на добыче — играет Ход доской, Осквернение и Уничтожение смертных, что очень сложно обыграть. Вынуждайте Лока тратить всю ману на зачистку стола, тогда у него не хватит на исцеление — и его можно будет добить взрывным уроном в мидгейме. Про размены в матч-апе не думайте.

Чернокнижник на слизи — играет медленнее, чем вы, а исцеляющих эффектов у него очень мало. Пользуйтесь ранним темпом, а разменивайтесь только со Слизистой вагонеткой. Если это можно сделать в один удар. С хорошими картами Лок может в любой момент вернуть контроль над столом, но играть вокруг этого не нужно.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 62

Агро Охотник на демонов — достаточно легкий матч-ап для Охотника. Хотя все еще напряженный. У противника нет массовых эффектов за исключением случайных генераций и Последнего танца (играть от них не нужно), но ДХ опасен не этим. Он активно играет со старта, так что легко не отдаст стол, а с вашим неудачным заходом может и вовсе захватить его. И в мидгейме в бой вступит Магазиновая зевака, а значит и тяжелые демоны с массовыми зачистками, похищением жизни и другими свойствами.

Бросайте все силы для борьбы за стол в начале партии. Старайтесь закрепить на столе и сделать так, чтобы ДХ было неудобно играть Магазинную зеваку. Если ему не повезет с демонами, то вы тут же победите. А если повезет, то вы уже нанесете приличный урон герою противника со стола — и будет шанс добить его взрывным уроном. Еще вы почти всегда одержите победу, реализовав По седлам! — и любой массовый бафф на следующий ход.

Токен Паладин — худший матч-ап для Охотника, в котором Пао может почти в любой момент перехватить инициативу с помощью Призматического луча, Морских великанов и Последнего боя!. Как-то обыграть всё это очень сложно, поэтому играйте в обычном стиле и надейтесь на то, что Пал поздно найдет свои комбинации — и вы успеете нанести достаточно урона со стола, а позже добить противника взрывным уроном.

Хэндбафф Паладин — хороший матч-ап для Ханта. Хант быстрее действует в начале партии, спамит стол и пользуется тем, что у Паладина нет массовых эффектов и простых способов вернуть себе контроль над столом.

В начале партии не играйте слишком агрессивно: старайтесь размениваться, но в первую очередь оружием, натисками или существами так, чтобы у вас что-то оставалось на столе. К 3-4 ходам вы часто сможете заспамить стол и реализовать один из массовых баффов — и с этим преимуществом уже начать давление. При этом все еще полезно размениваться, чтобы обыграть Игрушечного капитана Тарима и Добычу грибов, но это уже не обязательно, особенно если вы уже готовите летальный урон. Но не забывайте, что у Паладина много эффектов похищения жизни, так что давить нужно в первую очередь со стола. Вы часто поставите шах и мат Паладину, сыграв По седлам! или Радиоуправляемое буйство — позднее любой массовый бафф даст слишком серьезное преимущество в партии.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

СПД Шаман — самая недооцененная колода Мастерской Чудастера. Большой гайд п

ID: 2079

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

Дата: 22.04.2024

Тип: Гайды

Категория: Мастреская Чудастера

Описание

СПД Шаман — самая недооцененная колода Мастерской Чудастера. Большой гайд

Кратко

СПД Шаман Природы — колода, способная нанести 30+ урона с пустого стола на 6-7 ходах, которую мало кто ценит в Мастерской Чудастера. Разбираемся, как играть этим архетипом в

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 62

большом гайде.

Текст

Герой гайда — СПД Шаман Природы или ОТК Шаман в мете Мастерской Чудастера. Это уникальная колода не только в нынешней мете, но и в Hearthstone в принципе из-за своего ОТК потенциала, завязанного на взрывном уроне. Много кто наносил летальные комбинации на 30+ урона и раньше, но так рано и так стабильно реализовывать их получалось далеко не у всех. СПД Шаман не полагается на какую-то одну ключевую карту, а вместо этого может залеталить противника рядом способов.

СПД Шаман — доступная всем колода по своей стоимости, но далеко не всем доступная по уровню игры. Дека сложная, о чем свидетельствует статистика. Если посмотреть в целом по рангам, Шаман слаб, например с Рено Воином он играет с 40% успехом. Но в топе Легенды СПД Шаман показывает один из лучших винрейтов, а матч-ап с Воином улучшается уже до 50%. У деки огромный потенциал, но раскрыть его смогут только опытные игроки.

В большом гайде разбираемся, как работает СПД Шаман в нынешней мете Мастерской Чудастера. Вы найдете топовые сборки архетипа и способы собрать собственную с учетом меты, коллекции и предпочтений. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд 22 апреля с учетом актуального патча. Список изменений:

- Дополнили описание стартовых колод, добавили новую колоду
- Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Дополнили раздел "Стратегия игры"
- Добавили описания новых матч-апов, дополнили старые.

Разделы гайда:

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

Сборки СПД Шамана устоялись еще с прошлого патча. И чаще всего они отличаются 1-2 картами, которые значительно не повлияют на процент побед. Хотя есть и необычная сборка, которая использует ДЖАЙВ НАСЕКОМОЕ!.

Далее познакомимся с 4 передовыми колодами СПД Шамана.

Классический СПД Шаман

Фотограф Физзл — важная карта в матч-апе с Воином, которого сложно победить без этой

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 62

легендарки. Тут есть и другие технические карты, так Голганнет Громовержец очень хорош в агрессивных поединках, например против Охотника.

СПД Шаман Природы от VS

В сборке появляется Золотоискатель — дополнительный источник добора. Его используют вместо Эликсира амфибии. Так Шаман становится сильнее в начале партии — особенно против медленных колод. Но в мид и лейтгейме Золотоискатель часто будет не так полезен, как Эликсир амфибии.

СПД Шаман со Сказочным лесом

Сказочный лес — интересная карта, которая даст больше способов добора. Проблема в том, что область очень медленная. Она раскроет себя только в случае, если зайдет в начале партии. Еще в колоде могут закончиться боевые кличи. Берите только в качестве эксперимента.

ОТК Шаман с Рагнаросами

Интересная сборка ОТК Шамана, которая побеждает не только за счет комбинаций урона от заклинаний и заклинаний, но и за счет связки Проводимость + ДЖАЙВ НАСЕКОМОЕ!, нацеленной на своих юнитов. Удар грома поможет убрать со стола всё лишнее, чтобы три Рагнароса попали только по герою противника. Джазовый бас поможет сыграть комбинацию раньше 8-10 ходов.

[наверх](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У СПД Шамана в основе 22 карты: ключевые источники генерации карт, взрывной урон и баффы урона от заклинаний. Не рекомендуем убирать эти карты из колоды СПД Шамана, тем более стоит основа колоды совсем немного.

Код основы колоды:

Дополнить основу колоды нужно еще 8 картами. Важно взять еще несколько способов перебора колоды, а также улучшить популярные матч-апы в ладдере. Так Шаман может легко адаптироваться как к самым медленным, так и самым быстрым декам Стандарта.

[наверх](#)

Призрачные когти — карта для ранних разменов или давления на героя противника. Обычно берут одну копию, чтобы у Шамана появилось больше опций со старта и в мидгейме.

Перерасход — не самая важная карта для Шамана, но часто полезная. Обычно используют за ход до ОТК комбинации, хотя можно и в любой другой момент.

Проводимость + ДЖАЙВ НАСЕКОМОЕ! — пара карт, которые всегда берут вместе, а часто дополняют и двумя копиями оружия Джазовый бас. Такой набор дает еще одну ОТК комбинацию в дополнение ко взрывному урону. Но это комбо сложнее найти, да и маны на него нужно больше.

Золотоискатель, Древнее знание, Помощник Сухая Чешуя, Кактусорез, Оценщица карт,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 62

Изготовительница жезлов, Сказочный лес — всё это разные способы перебора колоды или генерации ключевых карт. Выбирайте несколько опций, которые вам больше нравятся. Многие карты тут можно менять между собой в сборках без особых изменений в винрейте.

Фотограф Физзл — нужен в первую очередь для матч-апов с Рено и Контроль Воинами, чью броню не пробить одной ОТК комбинацией. В других матч-апах пользы от него мало или ее совсем нет.

Инза — дорогая карта, которую берут разве что в фановые сборки. Оптимальной эту легендарку не назвать.

Голганнет Громовержец — улучшает агрессивные матч-апы, но делает Шамана слабее в медленных матч-апах.

Менее популярные опциональные карты: Зиллиакс Делюкс 3000, Брелок-скарабей, Ледниковый осколок, Подарок Тралла, Шоковый прыгун, Аудиоусилитель, Переломная волна, Торим владыка бури, Вулканчик из соды, Искаженный аккорд, Дрыжеблок и т.д.

[наверх](#)

СПД Шаман — одна из самых дешевых колод в мете, которую можно собрать практически бесплатно. Хотя и тут есть несколько дорогостоящих карт: далее обсуждаем, как их заменить.

Перерасход — есть бесплатно в коллекции всех игроков.

Маг крови Талнос — есть бесплатно в коллекции всех игроков.

Вспышка молнии — обязательно скрафтить две копии этого заклинания.

Фотограф Физзл — если не боитесь Воинов, можно обойтись без этой легендарки. Не ищите альтернативы для матч-апа с Варом, берите больше добора или генерации для других матч-апов.

Голганнет Громовержец — можно легко обойтись без этой карты, пусть слегка просядут агрессивные матч-апы. Вместо берите способы добора или генерации карт.

[наверх](#)

Максимально бюджетная колода

Для максимально бюджетной колоды СПД Шамана вам потребуется только пара Вспышек молнии. И такая дека уже будет эффективной: с ней легко взять Алмаз, а при желании можно взять и Легенду.

[наверх](#)

Общие правила муллигана

Муллиган СПД Шамана достаточно простой: в большинстве матч-апов вы будете искать несколько лучших карт, игнорируя неплохие и средние по силе опции.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 62

Сказочный коммивояжер — оставляйте всегда одну копию, вторую всегда можно скидывать.

Кактусорез — оставляйте всегда одну копию. Вторая нужна только с Монеткой.

Тотем Каменных Игл — оставляйте одну копию всегда за исключением агрессивных матч-апов, где существо можно скидывать. Вторая копия нужна только с Монеткой.

Призрачные когти — можно оставить в любом матч-апе

Древнее знание — оставляйте всегда в медленных матч-апах

Вспышка молнии — обычно оставляют только в темповых матч-апах, где нужно сыграть комбинацию заклинаний Природы не для летального урона, а для перехвата инициативы и захвата стола

Молниеносные рефлексy — обычно оставляют только в агрессивных матч-апах с хорошей рукой (например, со Вспышкой молнии)

Другие карты — оставляют редко.

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

наверх

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл.

Охотник на демонов: Сказочный коммивояжер, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти. С хорошей рукой — Молниеносные рефлексy.

Воин: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл, Фотограф Физзл.

Паладин: Сказочный коммивояжер, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл. С хорошей рукой — Книжка-раскладушка.

Охотник: Сказочный коммивояжер, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл, Эликсир амфибии. С хорошей рукой — Начинаящий молниемет.

Друид: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Тотем Каменных Игл.

Разбойник: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл, Молниеносные рефлексy.

Шаман: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл.

Маг: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 62

Жрец: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Молниеносные рефлексy, Вспышка молнии.

Чернокнижник: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл.

наверх

Как работает колода

СПД Шаман — колода с ОТК комбинацией, которая обычно заканчивает партии на 5-7 ходах. В самых медленных или самых быстрых матч-апах, а также с очень неудачным заходом карт ситуация изменится: партия может длиться дольше. Но как правило 6-7 маны под баффом хотя бы одной Вспышки молнии достаточно, чтобы залеталить противника.

В отличие от других ОТК колод, эта куда меньше зависит от захода карт. Нет Сиф, без которой победить невозможно. Шаман может реализовать ОТК комбо любыми источниками взрывного урона и любым баффом урона от заклинаний. К тому же часто заклинания взрывного урона и даже Вспышка молнии добираются не из колоды, а генерируются с помощью раскопок. Шаман пользуется тем, что в Стандарте сейчас мало карт, так что найти конкретные заклинания куда проще, чем в прошлом дополнении.

Сама ОТК комбинация гибкая не только по составу карт, но и по количеству урона. В каких-то матч-апах урона нужно лишь около 20, в других — 30, а против Воина порой надо 60. Всё эти числа урона с пустого стола Шаман вполне может нанести, хотя не всегда в течение одного хода. В этом еще одна сильная сторона колоды: после реализации ключевой комбинации, даже если противник не умер, партия не заканчивается. Всё еще можно добить противника взрывным уроном, оружием или существами на столе.

Про то, как делать ОТК комбинацию, мы поговорим чуть ниже.

До ОТК комбинации Шаман, как и другие колоды такого же типа, занимается перебором колоды, генерацией полезных ресурсов и зачисткой стола. Для добора в деке есть много простых, но эффективных карт. Куда важнее обсудить контроль стола, с которым ситуация куда сложнее.

Обычно стол чистят те же самые карты, что и наносят урон по герою противника: Удар грома, Молния, Книжка-раскладушка, а помогают им в этом бафферы СПД. У Шамана есть две опции: или чистить стол небольшим количеством наносящих урон заклинаний, или терпеть и копить все источники урона для ОТК хода. Во втором случае ОТК ход не обязательно добьет противника, но опустит его до низкого запаса здоровья, а также уберет всё со вражеской половины стола. В этом будет особенно эффективен Удар грома.

Помимо этого стол помогают чистить юниты, Призрачные когти, раскопанные заклинания вроде Грозы, а еще Голганнет Громовержец. У легендарки используют все три способности в зависимости от ситуации. Добор карт с перегрузкой даст что-то из списка — Молния, Начинаящий молниемет, Древнее знание. Проверьте, остались ли какие-то копии этих карт в деке.

СПД Шаман — сложная для игры колода, потому что каждую карту можно сыграть многими способами, а еще карты можно не играть какое-то время. Поведение Шамана зависит не только от карт в руке, но и противника — есть ли у него исцеление, взрывной урон и

другие способы защиты. Не всегда легко разобраться и со своими картами: когда их играть, в каком порядке, как не пострадать от эффектов перегрузки и т.д. Всё это приходит только с опытом игры.

наверх

- Способы победы

Далее разберем четыре способа победы, одним из которых Шаман будет обязательно пользоваться в любом матч-апе.

Способ 1 — ОТК комбинация

Для реализации ОТК комбо обычно нужны три компонента:

1. Сыгранная Вспышка молнии ходом ранее
2. Источники урона от заклинаний — обычно 1-2 юнита
3. Взрывной урон

Только последний пункт обязателен в любой ситуации, а без Вспышки молний или источников СПД порой можно обойтись. Хотя только с ними можно сыграть ОТК рано, то есть на 5-7 ходы.

Сложно посчитать, сколько урона нанесет ОТК комбинация, потому что многие источники взрывного урона вы будете генерировать в процессе. И тут уже как повезет с заходом Молний, Ударов грома и Книжек-раскладушек. Лучшим генератором станут Молниеносные рефлекссы, хотя порой работает и Эликсир амфибии. Считать взрывной урон до хода — полезная, но не самая важная привычка как раз из-за влияния рандома. Не так страшно, если вы не добьете противника, но оставите его на низком запасе здоровья. Обычно его можно будет залеталить на следующий ход.

Начинайте ход с ОТК комбинацией сразу же, как только противник пропустил свой — таймера на все действия порой не хватает. В начале хода ставьте 1-2 существа с уроном от заклинаний, после сыграйте дешевые заклинания Природы и удешевляйте Удар грома до 0 маны. Если раньше вы играли только одну Вспышку молний, в этот ход порой можно обойтись одним юнитом с уроном от заклинаний, чтобы на спеллы было больше маны. Но тут всё зависит от вашей руки.

Если мана остается, ход можно дополнить Летящей по волнам, Перерасходом и другими картами.

Способ 2 — Две ОТК комбинации

Реализация двух ОТК комбинаций обычно нужна только в матч-апе с Воином из-за его запасов брони. Сделать две ОТК комбо можно с помощью Фотографа Физзла, который копирует ключевые карты для ОТК комбо — взрывной урон, Молниеносные рефлекссы и 1-2 юнитов с уроном от заклинаний. Идеальный снимок руки вы сделаете редко, не страшно играть карту и не на самую хорошую руку для ОТК комбо, но хоть с чем-то.

После розыгрыша первой комбинации, которая должна оставить противника на низком запасе здоровья, активно перебирайте колоду в поисках Снимка Физзла — и затем уже реализуйте второе комбо. Как правило второе комбо делают на 10 мане и без Вспышки молний, но с 1-2

существами на СПД.

Способ 3 — Взрывной урон в течение нескольких ходов

Шаман не обязан убивать своего противника за один мощный ход. Порой на это не хватит маны, порой для этого не зайдут хорошие карты. Но это еще не значит, что вы обязательно проиграете. Комбинации на взрывной урон можно играть в течение 2-3 ходов, постепенно снижая здоровье противника до 0. Чаще всего это актуально в матч-апах с темповыми классами, у которых нет источников исцеления или брони. Хотя и если они есть, такую стратегию можно использовать, например против Чернокнижника, Рыцаря смерти или других Шаманов.

Если вы готовите летальный урон в течение нескольких ходов, важно только понять, когда вы играете Вспышку молний и Удар грома. Первый spell можно использовать как можно раньше, а на следующий ход отдать основные источники урона и Удар грома. И если этого не хватит для летала, далее уже добивайте противника разными способами — оружием, со стола, оставшимися в руке картами, которые наносят урон герою противника.

Способ 4 — Борьба с агро

В агрессивных матч-апах геймплей Шамана меняется. Приоритетом часто станет захват стола и защита ключевых юнитов с уроном от заклинаний или Голганнета Громовержца. Удар грома важен уже как мощная зачистка стола, которая только бонусом наносит взрывной урон герою противника. Молнию и Книжку-раскладушку тоже можно тратить для зачистки стола.

Побеждает Шаман, комбинируя урон от выживших юнитов вместе с оставшимися источниками взрывного урона. Обычно у агро дек нет исцеления, так что можно добить противника в течение нескольких ходов.

В агрессивных матч-апах помогают многие случайные генерации: часто выгодно брать карты, которых изначально в колоде нет. Например, полезны Гроза, Искаженный аккорд, Повторные толчки, Сглаз, Проводимость, Дух дикого волка.

наверх

Полезные советы

Молниеносные рефлекссы — одна из самых важных карт в колоде. Чаще всего spell играют в ОТК ход под баффом Вспышки молний. И ищут Молнию, Удар грома или Книжку-раскладушку. Если их нет в первой раскопке, берите самый дешевый spell и тут же сыграйте его, чтобы получить еще одну раскопку.

В агрессивных матч-апах Молниеносные рефлекссы можно играть в любой удобный момент (желательно не в начале партии, но в начале хода, пока есть мана), чтобы найти полезные в обороне заклинания.

Всего заклинаний Природы у Шамана 16, но Молниеносные рефлекссы не могут раскопать сами себя, так что шансы найти взрывной урон становятся еще выше. — и среди них почти нет плохих опций.

Перерасход — заклинание, которое может стать частью ОТК комбинации. Хотя обычно на него не хватает маны, да и урона он наносит не так много. Куда важнее сыграть Перерасход в хороший тайминг для того, чтобы убрать перегрузку — не обязательно в ход с ОТК комбинацией. Например, можно использовать Перерасход за ход до ОТК вместе со Вспышкой

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 62

молнии и Летящей по волнам. Часто не будет ошибкой и просто обменивать Перерасход.

Летящая по волнам и Эликсир амфибии открывают доступ ко всем заклинаниям Шамана в Стандарте. Их уже больше 30, так что найти взрывной урон или конкретный спелл будет куда сложнее. Да и не все заклинания тут в принципе будут полезны Шаману. Лучше всего генерировать эти заклинания до ОТК комбинации.

Атакуйте Призрачными когтями даже без баффа урона от заклинаний. Вы далеко не всегда найдете свободного юнита с СПД, которого не жалко отдать, особенно в медленных матч-апах. Если хороших карт в руке нет, можно сыграть силу героя в надежде скроллить базовый тотем на урон от заклинаний. Хотя обычно у Шамана есть, что поделаться вместо этого: в первую очередь пытайтесь перебирать колоду и генерировать заклинания.

У Шамана очень много способов добора и генерации, так что часто в руке будет 10 карт. Не бойтесь сжигать топдеки в большинстве ситуаций: в колоде нет чего-то незаменимого.

Сказочный коммивояжер и Змеиное масло — в первую очередь способ перебора колоды. Вы не Сиф Маг, так что Змеиное масло не нанесет какое-то безумное количество урона, а 1-2 единицы урона редко что-то зарешают. Куда полезнее карты в колоде, ради которых Змеиное масло стоит обменивать, если на это есть время и мана.

Не играйте полученное заклинание с Кактусореза только ради того, чтобы дать ему характеристики и провокацию. Это приятный бонус, но не то, ради чего стоит ломать стартовую кривую или жертвовать сильным заклинанием раньше времени.

Как правило Мага крови Талноса играют в темп до ОТК комбинации, потому что это еще и способ перебора колоды. Только если вы будете играть ОТК комбо на следующий ход, а в руке нет других существ с баффом СПД, оставляйте Мага крови Талноса для финального хода.

Монетка обычно не нужна для ОТК комбинации, поэтому не бойтесь играть ее раньше. Например, можно использовать ее на первый ход для розыгрыша Тотема Каменных Игл или Кактусореза, если в руке есть еще какой-то второй дроп на следующий ход.

наверх

Дракон Жрец

Играйте против Жреца так, как и против других агрессивных колод. Тут не так важна ОТК комбинация, как контроль игрового поля. Нельзя давать Жрецу захватывать преимущество и наращивать его. Даже с парой Ударов грома можно не зачистить стол Приста, если давать ему делать всё безнаказанно. К тому же партию не в вашу пользу закончит Мастер времени Зарими, если у Андуина будет много юнитов.

Пользуйтесь тем, что у Жреца мало способов восстановить себе здоровье. Оставляйте его без карт в руке, пытайтесь зачистить его половину стола и при этом поставить на свою половину источники урона от заклинаний. После этого уже можно думать о подготовке летального урона.

Рено Воин

Матч-ап тяжелый, но далеко не безнадежный. В начале партии постарайтесь нанести Воину урон с помощью оружия и мелких юнитов. Они точно не смогут убить Вара, но даже 5-10

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 62

урона — уже очень много. А чистить стол с первых же ходов Воин сможет не всегда.

Важно играть жадно и извлечь максимум выгоды из Фотографа Физзла. Старайтесь скопировать Молниеносные рефлекссы, несколько источников взрывного урона, можно и 1-2 юнитов с уроном от заклинаний. И в идеале оставить какие-то способы перебора колоды после того, как вы реализуете первую комбинацию. Не обязательно копировать Вспышку молнии, обычно вторую комбинацию вы будете играть уже на 10 маны, чего достаточно для реализации всех карт.

Первая комбинация не обязательно убьет Воина, но нанесет ему ощутимый урон — после нужно уповать на то, что снимок Фотографа Физзла быстро зайдет в руку. И тогда уже вторая комбинация должна добить противника.

Если Воин сыграл Зиллиакса Делюкс 3000, постарайтесь превратить хотя бы одну его копию с помощью Сглаза.

Рыцари смерти

- Рыцари смерти играют не так много способов исцеления, особенно в начале партии и в мидгейме. Поэтому вы вполне можете готовить летальный урон в течение нескольких ходов на 5-7 маны. После уже есть риск, что ДК сыграет Примаса, Зиллиакса Делюкс 3000 и т.д. — но часто вокруг этих карт вы играть не должны. Важно только быстро убрать со стола Грызню и Глота любым способом, не жалеете для этого и источники взрывного урона.

- У ДК почти всегда будет несколько синергий Чумы, но они не так опасны для Шамана, пусть он активно перебирает колоду. Как правило много карт Чумы в вашей деке к 6-7 ходам не будет.

- В начале и в мидгейме ДК генерирует не так много характеристик, так что вы сможете спокойно перебирать колоду в поисках взрывного урона.

Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!

Как правило в этом матч-апе не нужен Фотограф Физзл: хватает одной ОТК комбинации на 20+ урона. Тайминг ее реализации может быть разным: если Лок быстро захватит стол тяжелыми юнитами и давит, то реализуйте комбинацию раньше, пусть она и не добьет противника, но оставит его на низком запасе здоровья. Добить Лока можно будет в течение следующих ходов. Еще с крупными юнитами можно бороться случайными генерациями заклинаний, но порой проще быстрее найти взрывной урон и просто закончить партию.

Лок может победить, если быстро поставит Фаноттема повелителя оперы — и сможет атаковать им на следующий ход. Если не можете убить Лока в этот ход, попытайтесь сгенерировать заклинания на заморозку существа или Сглаз.

Некоторые сборки Лока играют Крушителя колонок. Поэтому постарайтесь не играть сразу две Вспышки молнии за ход, а делайте ОТК комбо только с одной. Если Лок испортит вам ход, то играйте вторую Вспышку молнии и делайте ОТК на следующий ход.

- Пейнлок

Постарается задавить вас Огненными великанами и другими тяжелыми юнитами. Обычно Шаману проще не чистить стол, а просто добить и без того просевшего по здоровью противника взрывным уроном. Не жадничайте со Вспышкой молнии, ОТК комбо можно сыграть уже к 5 ходу. У Лока есть несколько способов восстановить здоровье и нанести взрывной урон — в первую очередь это Попгар Гнилостный и Симфония грехов. Еще в сборки часто берут Неофитку

культы, которая может нарушить ваши планы на ОТК комбо.

Сиф Маг

- Обычно ОТК комбинация Шамана куда быстрее, чем Мага, поэтому противник постарается играть или со стола, или от обороны. В защите ему помогут Магический бронник и Ледокатчик, которые генерируют много брони. Но карты не самые удобные в матч-апе с Шаманом, тем более вы вполне можете готовить летальный урон в течение 2-3 ходов, не обращая внимание на бонусы брони. Маг неплохо играет со стола, но обычно массовые зачистки Шамана справляются со всеми трудностями.

- Дракон Друид

Не обращайте внимание на стол Друида, пока он не представляет серьезной угрозы для вашего здоровья. Взрывного урона у противника минимум, так что вы всегда сможете предсказать, когда Друид вас залеталит. Проворачивайте комбинацию за ход до этого, пусть она и не убьет противника, но вы точно уберете всё со стола и вынудите Друида играть от обороны. У класса есть способы вернуть контроль над игровым полем, но восстановить здоровье ему куда сложнее — пользуйтесь этим. Лучшие его карты для исцеления — Фай Заходящее Солнце, Зиллиакс Делюкс 3000 и Звериное неистовство.

- Не играйте от случайной генерации Мастера времени Зарими. Куда более опасная карта, которая действительно есть во многих деках Друида, — Острокрыл. Старайтесь убрать его со стола как можно быстрее.

СПД Шаман

В зеркальном матч-апе всё просто: важно реализовать комбинацию быстрее противника. Ищите Вспышки молний и пытайтесь залеталить противника на 5-6 ходах. До этого полезно захватить стол мелкими юнитами и нанести какой-то урон ими, игнорируя размены. Защитить своих существ можно с помощью Книжки-раскладушки. Еще много урона со старта нанесут Призрачные когти.

Агро ДХ

Это напряженный матч-ап, но в умелых руках Шаман все же окажется сильнее лидера меты. Важно не копить ОТК комбинацию в руке, а использовать заклинания Природы рано для борьбы за стол и защиты своих юнитов. Ставьте баффы урона от заклинаний в случае, если можете защитить их провокациями или просто в ситуациях, когда у ДХ нет существ на столе. Да, он часто сможет убрать юнитов оружием или натисками, но нужно вынуждать его размениваться и тратить ресурсы на зачистку стола. Шаман может готовить летальный урон против ДХ в течение нескольких ходов, обычно у Охотника на демонов нет исцеления.

Среди раскопок полезно искать не только больше взрывного урона, но еще и исцеление, способы призыва провокаций и т.д. Среди заклинаний Шамана много таких карт.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

=====
Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ — топ контроль дека меты. Большой гайд

ID: 2083

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

Дата: 11.04.2024

Тип: Гайды

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 62

Категория: Мастерская Чудастера

Описание

Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ — топ контроль дека меты. Большой гайд

Кратко

Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ — одна из самых популярных и сильных колод в новой мете Мастерской Чудастера. Изучаем архетип в большом гайде.

Текст

Герой гайда — Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!! в мете Мастерской Чудастера. Это новый архетип, который появился только с выходом дополнения. И все благодаря ключевой карте — Колесу СМЕРТИ!!!. Это заклинание за 8 маны — самостоятельный способ победы, который занимает всего лишь 1 слот в колоде и побеждает любого оппонента вне зависимости от количества брони и других факторов. И все остальные слоты в деке Лок занимает способами обороны и захвата стола большими характеристиками.

Чернокнижник с Колесом Смерти стал одной из самых популярных колод меты. У деки высокий процент побед — что особенно примечательно для контроль архетипов, у которых обычно плохая статистика из-за сложного геймплея. Радуют и перспективы Лока после выхода балансного патча с нерфами Агро ДХ — главного противника Чернокнижника.

В большом гайде по Чернокнижнику с Колесом СМЕРТИ!!! изучаем архетип во всех игровых аспектах. Вы найдете лучшие деки Лока и научитесь собирать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы меты в Мастерской Чудастера.

Обновили гайд 12 апреля с учетом актуальной меты Мастерской Чудастера.

- Добавили новые колоды и описания к ним
- Изменили муллиган против нескольких классов
- Дополнили раздел "Стратегия игры"
- Добавили описания новых матч-апов. Дополнили старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Общие правила
- Выбор карт против всех классов
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Способы победы
- Как играть ключевые карты
- Матч-апы

Сборки Чернокнижника уже устоялись и пришли к общему знаменателю. Большинство колод в

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 62

ладдере отличаются лишь 2-3 картами — как на Бронзе, так и в топ-1000 Легенды. Особого разнообразия сборок пока что нет — возможно, это изменится под влиянием нового балансного патча. Пока что об этом еще рано судить.

Чернокнижник с Величественным анубисатом

Это далеко не самая популярная колода Чернокнижника Смерти, но по статистике одна из самых результативных. Здесь появляется больше синергий с Кузней воли, которую Лок почти всегда оставляет на муллигане. Величественный анубисат часто полезен и сам по себе, даже если Кузня воли не зайдет: просто как провокация, с которой оппоненту в любом случае придется размениваться. Особенно важен он против Агро ДХ.

Еще одна опциональная карта в деке — Эхо. Спелл все еще полезен во многих матч-апах, но будут ситуации, где Эхо будет лежать в руке мертвым грузом.

Чернокнижник с Топливом для печи

- Интересная сборка без Рокового совуха, из-за чего хуже станут медленные матч-апы. Зато тут есть Топливо для печи, которое доберет карты в руку после каста Колеса СМЕРТИ!!!. А Эндшпиль позволит вернуть к жизни тяжелые провокации.

Чернокнижник с Крушителем колонок

- Крушитель колонок великолепен в одних матч-апах и бесполезен в других. Это идеальная карта против Мага и Шамана, которая к тому же помогает при встрече с Локами и Воинами. Но против Охотника, Паладина или Охотника на демонов сыграть ее очень сложно. Чаще всего такую сборку берут в топах Легенды — на рангах ниже она не так хороша.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. В основе Чернокнижника с Колесом СМЕРТИ!!! 27 карт, которые никогда или почти никогда не исключают из колод. Все эти карты уже доказали свою эффективность и вряд ли уйдут из деки до глобальных патчей. В конце-концов у Лока сейчас не так много сильных существ и заклинаний в коллекции, а эти работают отлично — и работают во многих ситуациях.

Основа колоды Чернокнижника (27 карт из 30)

Код основы колоды:

Чаще всего колоду дополняют одной копией Эха — заклинание такое популярное, что тоже может стать частью основы. По крайней мере Эхо точно было в основе Лока до балансного патча. Возможно, в новых условиях заклинание будет уже не так полезно. Пока что сложно сказать наверняка.

Зиллиакс Делюкс 3000 в деках Чернокнижника с Колесом СМЕРТИ!!! почти всегда берет Идеальный модуль и Рекурсивный модуль. Первый дает полезные свойства натиска и похищения жизни, а второй позволяет замешивать Зиллиакса в деку предсмертным хрипом. Так Лок избегает урона от усталости после розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!!. Но есть другой вариант — Дублирующий модуль + Идеальный модуль. Тогда Зиллиакс станет куда дороже, но Лок лучше сыграет от обороны из-за двух копий юнита.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 62

Хаотичное поглощение — чтобы использовать эту карту, нужно взять больше существ за 1-2 маны в сборку. Чаще всего берут Торговку доспехами и Ледниковый осколок. Такие комбинации полезны в зеркальных матч-апах, а Ледниковый осколок помогает в матч-апе с Агро ДХ.

Заморозка души — хорошо работает с Арфой Скверны и самостоятельно. Карта полезна, если в мете будет много больших существ: сейчас ими пользуются Чернокнижники, Паладины и Рыцари смерти.

Лик тлена — универсальная и всегда полезная карта, но не такая значимая. Чаще всего ей не хватает места в сборках, тем более есть Подарок Гулдана, с которым можно раскопать Лик тлена.

Элементиевая жеода — отличная карта, если зайдет в начале партии или вместе с Арфой Скверны. Но может пролежать мертвым грузом в мид и лейтгейме, если вас давят и вы не можете позволить себе лишние 4 урона.

Эндшпиль — интересная опция, с которой можно воскресить тяжелых демонов. Сильно зависит от того, в какой момент зайдет эта карта: в начале партии она будет лежать мертвым грузом в руке, чего Лок часто не сможет себе позволить.

Топливо для печи — интересная опция, которая необычным образом работает с Колесом СМЕРТИ!!!, если остается в колоде. В этом случае вы сначала добрете из колоды 2 карты, а только после этого колода уничтожится. Ход выгодный, но не так приятно добирать Топливо для печи по ходу партии.

Коррозионная гадюка — многие классы в текущей мете играют оружие, но редко что-то столь важное, чтобы эта опциональная карта была оправдана.

Адское пламя — дополнительная массовая зачистка, особенно полезная против Токен Охотника. Берите, только если очень часто встречаете этого противника.

Крушитель колонок — лучше всего покажет себя против других контроль колод, Магов и СПД Шамана. Но мало полезен против агрессивных колод.

Величественный анубисат — дополнительная синергия для Кузни воли и просто защитный инструмент для темповых матч-апов. Слаб в медленных матч-апах, если нужно давить, а Кузни воли у вас нет.

Менее популярные опциональные карты: Эскизчица, Карикатуристка, Попгар Гнилостный, Круговерть Пустоты, Горный великан и другие.

к оглавлению

Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!! — достаточно дорогая колода, в которой есть много легендарных карт. Большинство из них обязательны для архетипа, хотя есть и исключения. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

- Симфония грехов и Зиллиакс Делюкс 3000 — желательно, чтобы в колоде была хотя бы одна из этих легендарок, но в теории можно обойтись без них. Будьте готовы к тому, что будете получать много урона от усталости после Колеса СМЕРТИ!!!. В качестве замены рекомендуем взять больше способов выжить, например Торговку доспехами.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 62

Локен Тюремщик Йогг-Сарона и Фаноттем повелитель оперы — слишком сильные карты, которые работают друг с другом, а также с Кузней воли и другими синергиями в деке. Локен станет одной из лучших карт на муллигане в любом матч-апе, а Фаноттем — идеальная цель для раскопки с помощью Локена.

Колесо СМЕРТИ!!!, Одинокий рейнджер Рено и Саргерас Разрушитель — обязательные карты, без которых архетип не будет работать.

Другие эпика и легендарки — не обязательны для колоды.

Максимально бюджетный Лок

В максимально бюджетной колоде все еще много легендарных карт, но без них архетип совсем не будет работать. Тут больше оборонительных карт, потому что после розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!! нечего замешивать в колоду — каждый ход будет бить усталость.

к оглавлению

Муллиган Чернокнижника с Колесом СМЕРТИ!!! достаточно простой — есть несколько карт, которые нужны почти всегда. А также набор 2-3 карт для агро и для контроль матч-апов. Нужно только определить, с кем вы столкнулись, а после искать лучшие опции для стартовой руки — а всё средние по силе карты сбрасывать.

- Общие правила

Кузня воли — оставляйте всегда одну копию этой карты (исключение — матч-ап с Охотником, где Кузня воли не нужна)

Сомнительный пакт — всегда оставляйте одну копию этой карты, а две только с Монеткой и без Кузни воли

Локен Тюремщик Йогг-Сарона — всегда оставляйте эту легендарку

Уничтожение смертных — оставляйте при встрече с агрессивными противниками

Арфа Скверны — приятная карта со старта, но не увлекайтесь с ней. Оставляйте только против классов, которые используют очень много взрывного урона.

Колесо СМЕРТИ!!! — оставляйте только с медленных матч-апах

Роковой совух — оставляйте в медленных матч-апах одну или две копии

Другие карты — против конкретных классов Лок может оставить Осквернение, Разрыв пласта, Ход доской, Одинокого рейнджера Рено, Похищение души — читайте подробнее далее.

Выбор карт против всех классов

Рыцарь смерти: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Арфа Скверны, Роковой совух, Колесо СМЕРТИ!!!

Охотник на демонов: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Арфа

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 62

Скверны Уничтожение смертных

Воин: Колесо СМЕРТИ!!!, Роковой соух, Разрыв пласта, Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт. С хорошей рукой — Одинокий рейнджер Рено

Паладин: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Уничтожение смертных

Охотник: Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Осквернение, Ход доской, Сомнительный пакт, Уничтожение смертных

Друид: Роковой соух, Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Колесо СМЕРТИ!!!

Разбойник: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Ход доской, Похищение души, Уничтожение смертных

Шаман: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Крушитель колонок, Колесо СМЕРТИ!!!

Маг: Роковой соух, Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Арфа Скверны, Разрыв пласта, Крушитель колонок, Колесо СМЕРТИ!!!

Жрец: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Ход доской

Чернокнижник: Колесо СМЕРТИ!!!, Роковой соух, Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!! — контроль колода, построенная вокруг ультимативного способа победы. Колесо СМЕРТИ!!! победит любого противника спустя 4 его хода: вне зависимости от его количества брони и других факторов. Локу важно только выжить, в чем помогают практически все остальные карты в колоде.

Лок концентрируется на контроле стола, исцелении, генерации провокаций и натисков. Во всем этом архетип силен, хотя везде есть своя специфика. Многие эффекты наносят урон самому Чернокнижнику, например сила героя на добор. И после розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!! вы будете получать урон от усталости, если не найдете способа замешать карты в колоду или не остановите урон с помощью Арфы Скверны. Лок хорош и в генерации огромных характеристик, которые послужат ему как в защите, так и в нападении.

В сборке есть Одинокий рейнджер Рено, пусть тут много вторых копий карт. Идея в том, чтобы играть Рено уже после Колеса СМЕРТИ!!! с пустой колодой. Так вы помешаете оппоненту генерировать существ на столе, что критически важно для победы. Похожую роль играет и Крушитель колонок, которого тоже лучше всего ставить уже после Колеса СМЕРТИ!!!.

Герой гайда достаточно сложен в геймплее. Важно поймать тонкий баланс между нанесением урона своему герою и исцелением. Нужно понимать, что может сделать противник, и как Чернокнижник может ему помешать. К тому же в деке много сложных карт — с неочевидными

механиками и взаимодействиями. Всё это мы обсудим далее — от основных способов победы Лока до особенностей отдельных карт и популярных матч-апов в ладдере Мастерской Чудастера.

[к оглавлению](#)

Способы победы

В любом матч-апе Черно книжник будет пользоваться одним из трех способов победы, описанных ниже. Как правило в медленных и мидрейндж матч-апах он побеждает Колесом СМЕРТИ!!!, а в агрессивных просто выживает. Второй способ победы универсален и подойдет для всех поединков — его можно попытаться реализовать всегда до других способов победы.

Способ победы №1 — Колесо СМЕРТИ!!!

Это самый очевидный способ победы, заключенный в одну карту. Само по себе Колесо СМЕРТИ!!! побеждает любого противника, если вы сможете перешить 4 его хода после каста заклинания. После 4 ходов противника наступит еще один ваш ход, в который можно умереть только из-за урона от усталости или своих же действий. И далее вы побеждаете в партии.

Колесо СМЕРТИ!!! — заклинание за 8 маны, которое изначально ничего не делает. Это огромная потеря в темпе: и если противник на вас давит, то часто вы не сможете позволить себе просто скастить Колесо СМЕРТИ!!!. Помогают решить эту проблему Ход доской, сыгранная раньше Кузня воли и Фаноттем повелитель оперы — все карты легко реализовать в ход вместе с Колесом СМЕРТИ!!!, не потеряв в темпе и давлении.

Перед розыгрышем Колеса СМЕРТИ!!! полезно заполнить руку картами, иначе продержаться 4 хода будет сложно. В идеальном сценарии держать в руке Симфонию грехов или хотя бы Зиллиакса Делюкс 3000, чтобы замешать в деку карты. Еще в один из ходов (лучше последний или предпоследний для противника) можно сыграть Одинокого рейнджера Рено, чтобы ограничить оппонента в возможностях. И, конечно, Лок мечтает сразу же после Колеса СМЕРТИ!!! сыграть Фаноттема повелителя оперы и Кузню воли на него. Но не обязательно искать все эти карты и комбинации: порой хватит чего-то одного из этого или можно вовсе обойтись без этих карт. Все зависит от ситуации и архетипа противника.

Способ победы №2 — призыв огромных существ

Еще один способ победы, который Черно книжник может реализовать в любом матч-апе — призыв огромных существ и давление ими. Проще всего это сделать с помощью Фаноттема повелителя оперы и Кузни воли. Фаноттема можно призвать на стол или после Колеса СМЕРТИ!!! или с помощью Локена. Но подойдет не только Фаноттем, порой хватает призыва Саргераса Разрушителя, Сомнительного пакта или Величественного анубисата. Все эти комбинации карт отлично работают и в обороне, и в нападении. И многие противники ничего не смогут поделать с призванными характеристиками.

В любом матч-апе полезно как можно быстрее поставить Кузню воли на стол — и ждать момента для ее реализации. С этим можно не спешить, потому что в игре почти нет эффектов, которые уберут Кузню воли со стола.

Способ победы №3 — выживание

В самых агрессивных матч-апах Черно книжник не сможет сыграть Колесо СМЕРТИ!!! — и не

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 62

обязательно должен задавить противника огромными характеристиками. Например, против Охотника на демонов, Токен Ханта, а часто и Хэндбафф Паладина достаточно просто выжить. Ждите, пока у противника закончатся карты в руке (или колоде) — и после вы переиграете его любыми юнитами и картами. Или можно перехватить инициативу на игровом поле: и тогда закончить партию тоже будет очень просто.

Часто Лок придет к усталости вместе с агро колодой или даже раньше из-за Разрыва пласта. В этом нет ничего страшного: вас спасут Симфония грехов и/или Зиллиакс.

В агро матч-апах все еще можно играть Колесо СМЕРТИ!!!, лишь бы в руке хватило карт для того, чтобы прожить 4 хода противника. Обычно играют это заклинание для того, чтобы тут же поставить Фаноттема повелителя оперы.

Как играть ключевые карты

Далее разберем самые интересные и непростые для игры карты — с механиками, неочевидными комбинациями и принципами геймплея.

Подарок Гулдана

Играйте карту только в ход, когда можете применить раскопанный спелл, иначе он пропадет из руки. Чаще всего Лок оставляет Подарок Гулдана для раскопки Вытягивания души или Круговерти Пустоты — это тяжелые контроль заклинания, которые к тому же будут стоить +1 маны из-за цены самого Подарка Гулдана. Лик тлена берут редко: или в сверхагрессивных матч-апах, или в ситуациях, когда жизненно важно нанести 1 урона.

Обратите внимание, что Круговерть Пустоты убирает со стола не только существ, но и области — союзные и вражеские.

Разрыв пласта

Не бойтесь играть заклинание в любом матч-апе сразу же, как только на это появится свободная мана. Не ошибка сыграть спелл на первый ход. Это не страшно делать, потому что вы почти всегда в любом случае уничтожите карты на дне колоды с помощью Колеса СМЕРТИ!!!. И чем меньше карт будет в деке, тем быстрее вы сыграете Фаноттема повелителя оперы.

Важно понимать приоритет карт в матч-апе, потому что порой Разрыв пласта предложит 2-3 ценные карты, а оставить вы сможете только одну. В контроль матч-апах, главным приоритетом, конечно же, станет Колесо СМЕРТИ!!!, а после все тяжелые карты. В темповых матч-апах проще: не так важно, что именно вы уничтожите, лишь бы среди тройки нашлась полезная сейчас карта.

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 спелл работает против Охотника и Паладина. Но найти применение Осквернению можно и в других матч-апах, пусть даже если использовать его как источник 1-2 урона.

Важно, что между каждой волной Осквернения случаются все события на столе, например

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 62

призыв существ с предсмертными хрипами. Значит, Осквернение зачистит стол даже под баффом По седлам!. Еще на Осквернение работают бонусы урона от заклинаний, но только пока это существо на вашей половине стола живо. Изначально в деке нет источников урона от заклинаний, но их можно скопировать Эхом.

Если противник делает ставку на тяжелых юнитов, Осквернение все равно полезно как способ сбить божественный щит или как способ убрать любое существо после каста Эха.

Эхо

Гибкое заклинание, которое Лок будет по-разному использовать в зависимости от матч-апа и ситуации. Порой это просто способ убрать большого юнита со стола противника — в комбинации с Ликом тлена, Осквернением, Уничтожением смертных или Похищением души. Полезно копировать существ с натиском — часто это получается сделать в матч-апах с другими Чернокнижниками и с Паладином. Наконец, есть особенно сильные цели — Сиф, все титаны кроме вражеского Саргераса Разрушителя, существа с похищением жизни, эффектами конца хода и т.д.

Если вы не ожидаете от противника хороших целей для Эха, можно играть заклинание на союзников. В идеале на Зиллиакса Делюкс 3000 до его атаки — или на Саргераса Разрушителя до каста его способностей. Еще можно играть Эхо на своих юнитов с натиском с Кузни воли. Но учитывайте, что в этих случаях обе копии легко умрут.

Вы можете копировать большого юнита противника с помощью Эха, а после играть на копию Кузню воли.

Симфония грехов

Чаще всего Чернокнижник будет использовать Симфонию грехов после розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!!, чтобы остановить урон от усталости и получить дополнительные карты в руку. Не все заклинания с Симфонии грехов будут полезны в этом сценарии, но это уже и не так важно. В агрессивных матч-апах Симфонию грехов можно играть до Колеса СМЕРТИ!!! и вместо него — это полезно просто из-за сильного эффекта Симфонии грехов.

Среди самих карт Лок чаще всего раскапывает источники урона или призыв существ. Если ваша колода еще есть, можно добирать существо в надежде на что-то полезное.

"Гнев", наносящий урон всем персонажам, Лок обычно берет только в случае, если активна Арфа Скверны.

Одинокий рейнджер Рено

Изначально Рено не активен, потому что в колоде много дублей. Чаще всего героя играют уже после Колеса СМЕРТИ!!! — тогда он точно активирует боевой клич и помешает противнику в реализации своих карт в 1 из 4 ходов. Выгоднее всего играть Рено в финальный ход противника перед его смертью, но такое получается не всегда. Есть ситуации, когда Рено играют и до Колоды СМЕРТИ!!! — обычно в агро матч-апах. Тут надо следить за дублями в колоде и проверять, активен ли Рено в руке (понять можно по желтой рамке вокруг карты, которая загорится с активным боевым кличем).

Силы героя Рено не так важны, хотя тоже могут пригодиться. После розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!! нельзя играть только Пулю Скверны на добор карты, если это приведет к урону от

усталости.

Симфония грехов не ломает боевой клич Рено, потому что все карты в деке будут разными. Но Рено не будет активен против Чумного ДК, а также если вы используете Эхо на своего Зиллиакса Делюкс 3000 и замешаете две его копии в деку.

Боевой клич Рено убирает карты со стола противника — не только существ, но и области и другие особые карты. И ни у чего не активируется предсмертный хрип, а этих существ после нельзя воскресить, потому что они не считаются умершими.

Саргерас Разрушитель

Чтобы эффекты Саргераса работали, важно, чтобы на вашей половине стола была призванная им Круговерть Пустоты. Как правило Лок выбирает или зачистку стола (не активирует предсмертные хрипы и другие эффекты, как и боевой клич Рено, но работает только на существ), или бафф провокаций бесам. Второй вариант берут в медленных матч-апах или хороших ситуациях. А призыв Инферналов обычно оставляют на второй ход.

[к оглавлению](#)

Агро Охотник на демонов

Достаточно сложный матч-ап, в котором Лок должен сосредоточиться на выживании. Колесо СМЕРТИ!!! вам не понадобится в большинстве ситуаций, разве что после розыгрыша можно сыграть Фаноттема повелителя оперы — и это единственный шанс выжить. В большинстве ситуаций Лок побеждает просто потому, что захватывает стол или оставляет ДХ без полезных карт в руке.

Охотник на демонов давит взрывным уроном и мелкими существами. Поэтому в матч-апе нужно сконцентрироваться на провокациях и поиске исцеления. Провокации не станут идеальной защитой из-за Красной карточки ДХ, но играть вокруг этой карты не стоит в большинстве ситуаций.

Пытайтесь захватить стол всеми способами и ищите все способы исцеления. Например, полезно сыграть Эхо на вашего Зиллиакса Делюкс 3000 или вражеского Кабана с мячом. Раскапывайте Вытягивание души для ответа на демонов противника.

Зеркальный матч-ап

В зеркальном матч-апе можно победить двумя способами. Первый — сгенерировать огромный стол до 9 хода, чтобы противник не мог ответить на него Круговертью Пустоты или Саргерасом Разрушителем. Тут вам помогут Локен, Кузня воли и Сомнительный пакт. Второй способ победы — раньше противника сыграть Колесо СМЕРТИ!!! и после выжить. Сыграть заклинание раньше оппонента критически важно: если оппонент сделал это до вас, то играть Колесо СМЕРТИ!!! в ответ нет смысла, старайтесь задавить противника со стола и взрывным уроном. А если Колесо СМЕРТИ!!! раньше сыграли вы, то пытайтесь выжить всеми силами — тут все просто. Учитывайте, что Симфония грехов оппонента может нанести вам 6 урона, весь остальной урон по вашему герою предскажем.

Всеми силами оттягивайте розыгрыш Колеса СМЕРТИ!!! оппонентом: играйте Рокового совуха, а перед 8 ходом противника и Крушителя колонок. Свою Монетку оставляйте или на Рокового совуха, или на Колесо СМЕРТИ!!!.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 62

Если вы играете Эхо на вражеского Саргераса Разрушителя, то не используйте его способности, потому что они или не работают или баффнут противника.

Рыцарь смерти

Большинство сборок Рыцаря смерти куда опаснее в мид и лейтгейме, а не в начале партии. Поэтому ищите больше тяжелых способов зачистки стола, например Подарок Гулдана чаще всего оставляют для Круговерти Пустоты. Отлично покажут себя и наносящие урон зачистки, но обычно их нужно будет комбинировать друг с другом, чтобы убрать со стола всё.

ДК можно задавить своими тяжелыми юнитами, но обычно он найдет на них какой-то ответ (комбинации с Большим грязеходом, Примас, Скванный страж или Бригадир Реска). Не всегда выйдет и оставить ДК без карт в руке: обычно их колоды достаточно сильны в лейтгейме и могут давить долгое время.

Колесо СМЕРТИ!!! — обычно главный способ победы в матч-апе. Заклинание уберет из колоды все карты Чумы, но ДК сможет замешать новые. И если Чуму замешает Хелия, то вы будете стабильно получать много урона каждый ход. Поэтому, если ожидаете эту карту (ее может взять даже Радужный ДК), то постарайтесь после Колеса СМЕРТИ!!! замешать в деку свои карты — Зиллакса Делюкс 3000 или Симфонию грехов.

Воины

Контроль Воин и Рено Воин — противники, которых Лок мечтает встретить в ладдере. Оба уязвимы и для Рокового совуха, и для Колеса СМЕРТИ!!! — как можно быстрее сыграйте эти карты и вынуждайте Воина действовать в ответ.

Контроль Воин сможет задавить вас только после розыгрыша Одина главного куратора. Оттягивайте этот момент, вынуждайте Воина тратить ходы с 9-10 маны на зачистку стола, а не на розыгрыш Одина. Если он уже сыгран, ставьте Саргераса Разрушителя и создавайте провокации. Перед финальным ходом Воина постарайтесь сыграть Одинокого рейнджера Рено, чтобы противник не реализовал Рок-звезду Курганов.

Рено Воин может уничтожить ваши ключевые карты с помощью Бум-босса Тогруна. Поэтому важно не давать ему добраться до 8 маны и как можно быстрее играть Колесо СМЕРТИ!!!. Хотя даже после розыгрыша Бум-босса Тогруна у вас будет 1 ход, в который вы еще ничего не потеряете в руке или в колоде.

Обычно у Воинов не будет хороших целей для Эха. В лучшем случае вы сможете рассчитывать на Служителя боли, Одина или Телана Фордринга. Не бойтесь играть Эхо на своих существ.

СПД Шаман Природы

Это сложный матч-ап, в котором противник уже с 5-7 ходов может убить вас даже с 30 здоровья. Главная надежда в поединке — Крушитель колонок, которого играют после каста Вспышки молнии на 5+ ход. Если Крушителя колонок нет, пытайтесь задавить Шамана тяжелыми существами со стола, надейтесь на Фаноттема повелителя оперы, которому обычно Шаману нечем убрать со стола.

Токен Охотник

Архив Колода Hearthstone · guides · category-124

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 62

Самые важные карты в этом матч-апе — массовые зачистки. Постарайтесь играть их до того, как Охотник реализует По седлам!, Наблюдателя мифов или Зиллиакса Делюкс 3000. Исключением станет Осквернение, которое обычно зачистит стол даже под баффом По седлам!.

Важно не получить слишком много урона со стола, потому что у Ханта много взрывного урона в руке. От многих, но не всех источников защитят провокации. У Охотника нет способа убрать со стола большой таунт — кроме как нанести ему урон. Поэтому в матч-апе так хорош Локен. В принципе можно сыграть и комбинацию Колесо СМЕРТИ!!! + Фаноттем повелитель оперы, если лучше способа выжить в руке нет.

Маг

Сиф Маг играет много взрывного урона — и может закончить партию ОТК комбинацией с Сиф на 30+ урона. Способы противостоять этому — быстро сыграть Колесо СМЕРТИ!!! или задавить Мага большими существами. Если играете через Колесо СМЕРТИ!!!, готовьте много исцеления и старайтесь совсем не получать урон со стола. Перед финальным ходом Мага постарайтесь сломать его ход с помощью Одинокого рейнджера Рено или еще лучше — с помощью Разрушителя колонок.

Если ситуация тяжелая, попытайтесь сжечь Сиф с помощью Симфонии грехов.

Хэндбафф Паладин

Противник не так страшен в начале партии, поэтому не спешите отдавать слишком много зачисток на ранних юнитов, если они не наносят герою много урона. Вместо этого играйте Кузню воли и пытайтесь сами закрепиться на столе. Используйте Подарок Гулдана для раскопки Вытягивания души или Круговерти Пустоты, активно ищите Саргераса Разрушителя и проверяйте, готов ли боевой клич Одинокого рейнджера Рено. Учитывайте взрывной урон Паладина: больше баффнуть неистовство ветра он не сможет, но всё еще может нанести много урона с помощью пробаффанных рывков.

Колесо СМЕРТИ!!! обычно не играют в этом матч-апе. Победить можно, просто пережив все, что играет Паладин — в крайнем случае при поддержке Симфонии грехов.

Отлично покажет себя Эхо, которое лучше всего играть на натиски Паладина — и после размениваться с ними другими заклинаниями.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!