

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 84

## Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

Сгенерировано: 13.06.2026 07:47

Количество материалов: 9

### =====

#### Терран Воин — последний шанс сыграть топ декой до нерфов. Большой гайд по архе

ID: 1550

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

Дата: 13.03.2025

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

#### Описание

Терран Воин — последний шанс сыграть топ декой до нерфов. Большой гайд по архетипу

#### Кратко

Запускаем Звездолет, воскрешаем Зиллиакса, ломаем деку противника и терпим до победного конца. Всё это в большом гайде по Терран Звездолет Воину в мете Героев StarCraft.

#### Текст

Герой гайда — Терран Воин в ранней мете Героев StarCraft. Архетип построен на основе старого Контроль Воина, но дополняется картами Друида и, конечно, механиками Звездолета и Терранов. Так у Вара появляется куда больше возможностей для геймплея. Он силен и в защите, и в нападении — дека может накопить огромное количество брони, закрыться несколькими огромными провокациями, играть бесконечной колодой и делать многое-многое другое.

Сегодня Терран Воин — важная сила меты, с которой должны считаться все. Это самый популярный архетип на большинстве рангов, который при этом показывает и отличный процент побед. Воин не боится Друидов, Шаманов, Чернокнижников и Разбойников. Его единственной слабостью станет ДК, но и этот класс вполне можно победить, если точно знать, что вы делаете — мы расскажем об этом в разделе "Матч-апы".

В большом гайде по Терран Воину разбираемся, как работает эта колода на всех игровых этапах от построения деки до конкретных матч-апов. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости декбилдинга, муллигана и стратегии игры.

Важно, что Терран Воина понерфят уже 18 марта, а 25 марта он существенно изменится в результате ротации Стандарта. Успевайте поиграть декой, если все карты есть. А если нет, не крафтите ничего, что напрямую не понерфят разработчики 18 марта.

Обновили гайд 13 марта. Список изменений:

Дополнили раздел "Как собрать колоду"

Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов

Дополнили раздел "Матч-апы".

. 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
- 8 ключевых советов по геймплею
- Матч-апы

Мета дополнения уже сформирована и вряд ли сильно изменится без серьезных балансных патчей. А раз так, то оптимальная или близкая к оптимальной сборка Терран Воина уже найдена — ее вы увидите ниже. Также мы приведем и экспериментальную деку Терран Воина, которой пока что мало играют, но винрейт у нее многообещающий.

## Терран Контроль Воин

Оптимальная сборка Терран Воина для нынешней меты. Хорошо играет с Шаманами и Рыцарями смерти, у него есть план и для зеркальных матч-апов, и для комбо ОТК колод. Обратите внимание, что тут нет Изобретателя Бума: легендарка не так нужна архетипу, двух Водоеев вполне достаточно.

В сборку можно включить Потасовку, Сон под звездами и Вихрь клинков, а убрать Захватчика, Тотем Каменного Когтя и Блок щитом. Так Воина можно оптимизировать для борьбы с агро колодами, играющими от стола.

- Один Терран Воин

Необычная сборка Терран Воина с Одним главным куратором. Эта легендарка открывает для Воина новый проактивный способ победы, который мало кто будет ожидать. Тут же появляется и Игнис Вечное Пламя вместе с Ревущим пламенем и Обеззараживанием для дополнительных синергий с Одним, а также просто как самостоятельный способ победы.

- наверх

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Терран Воина в основе 28 карт — ключевые способы победы, а также просто лучшие карты двух классов (Воин и Друид) для контроль стиля игры.

Основные карты очень редко исключают из колод. Можно задуматься о том, чтобы убрать Захватчика, Музыкального менеджера Е.Т.С., Бум-босса Тогруна, Фотографа Физзла, Бармена Боба и другие карты. Но им нужна адекватная замена, которую не всегда легко найти.

Зиллиакс Делюкс 3000 в колоде всегда только в одной версии — Идеальный модуль + Вирусный модуль. Только с таким набором Воин будет эффективно работать.

Что до Музыкального менеджера Е.Т.С., то чаще всего туда будут технические карты. Обычно там точно будут Грязная крыса и Ментальный техник.

Код основы колоды:

Дополнить основу нужно еще 5 картами (3 в Музыкального менеджера Е.Т.С. и 2 просто так). Среди них обычно берут какие-то технические карты, чтобы улучшить винрейт против

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 84

конкретных классов.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Грязная крыса — карта для борьбы с комбо деками. Достанет вражеского Килджедена, Туроператора Дунгара, Лироя и другие ключевые карты. Обычно берут только в состав ЕТС.

Коррозионная гадюка — очень помогает против Разбойника на оружии, хотя матч-ап и так выгодный.

Игнис Вечное Пламя — берут в сборки с Одним главным куратором для проактивного способа победы.

Оглушить, Вихрь клинков, Ревущее пламя, Подземные толчки — дополнительные карты для обороны, которые нужно взять с учетом локальной меты и ваших предпочтений. Ревущее пламя всегда есть в деке с Игнисом Вечное Пламя, хотя порой Ревущее пламя берут и отдельно просто из-за того, что это хорошая карта. Вихрь клинков поможет против Зерг дек и Хэндбафф Хантов.

Ментальный техник — лучше всего работает против Рыцарей смерти и Дунгар Друидов, часто полезен и в зеркальных поединках.

Потасовка — две копии уже можно найти с Подарка Гарроша. Еще больше берут, если часто встречают Шаманов и Рыцарей смерти.

Утечка химикатов — активатор для Зиллиакса Делюкс 3000, но сейчас для спелла редко находится место в сборке, потому что появился набор Звездолетов.

Килджеден — бесконечная дека и бесконечная выгода для самых медленных матч-апов, например против Жрецов или Терран Воинов. А еще это гарант для защиты от усталости в любом поединке. Можете добирать любое количество карт.

Сон под звездами — хорошая карта, хотя и относительно медленная. Берут, если остается свободное место в деке.

Изобретатель Бум — сильная легендарка, но конкуренция в колоде слишком высокая, а функцию Бума уже выполняет Водопой. И если нужно больше способов воскресить Зиллиакса Делюкс 3000, можно сделать копии Водопоя с помощью Фотографа Физзла.

наверх

Терран Воина не собрать без многих легендарок и эпиков, так что цену колоды значительно снизить нельзя, хотя что-то все же можно убрать. Далее обсудим все дорогие карты и, если возможно, способы их замены.

Не создавайте дорогие карты, которые не будут понерфлены 18 марта.

Зиллиакс Делюкс 3000 — обязательная карта, без которой архетип работать не будет.

Новые высоты — обязательная карта, которую нужно скрафтить в двух экземплярах.

Фотограф Физзл — дает слишком много выгоды, чтобы от него отказываться.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 84

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — можно относительно легко убрать из деки, а вместо взять карту из его банды.

Голодный Хамм — обязательная карта, без которой архетип работать не будет.

Бармен Боб — бесплатная легендарка.

Килджеден — можно заменить парой Грязных крыс для медленных матч-апов.

Джим Рейнор — обязательная карта, крафтите ее в любом случае, подойдет не только Воину.

Бум-босс Тогрун — дополнительный способ победы, без которого Воин часто может обойтись. Берите вместо Грязную крысу.

Бескрайний простор — лучше скрафтить, подойдет очень многим декам.

Другие карты — не нужны для Зиллиакс Воина.

[наверх](#)

## Максимально бюджетная версия

Значительно дешевле Терран Воина не сделать: много легендарок тут слишком важны для существования архетипа, без них он потеряет всякий смысл. Но все же что-то убрать можно: тут ставка идет на две Грязные крысы, которые вытащат ключевых юнитов в контроль матч-апах.

[наверх](#)

Муллиган Терран Воина не такой простой и очевидный. Да, есть несколько карт, которые Воин хочет оставить всегда, но есть и специфичные опции, которые нужны лишь при встрече с конкретными классами. И эти специфичные карты делают очень многое в конкретных матч-апах, так что обратите особое внимание на классовый муллиган.

## Общие правила муллигана

Новые высоты — уникальная карта для разгона по мане, нужная Воину во всех матч-апах. Вторую копию оставляйте с Монеткой.

Космопорт — всегда оставляйте одну копию этой карты. Две нужны только с Монеткой.

Взлет — всегда оставляйте одну копию этой карты. Две нужны только с Монеткой.

Тотем Каменных Игл — хорошая карта почти в любой ситуации. Скидывайте лишь против классов, которые почти наверняка начнут партию агрессивно или смогут иначе легко разменяться с 0/2 тотемом.

Захватчик, Фугасные гранаты, Каронитовый защитный кристалл — оставляйте по одной копии при встрече с агрессивными противниками.

Тортоллан-путница — оставляют или с хорошей рукой, или против медленных классов.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 84

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Захватчик.

Охотник на демонов: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Захватчик, Фугасные гранаты, Каронитовый защитный кристалл.

Воин: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Голодный Хамм, Бум-босс Тогрун.

Паладин: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Бармен Боб.

Охотник: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница.

Друид: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Зиллиакс Делюкс 3000, Джим Рейнор.

Разбойник: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Каронитовый защитный кристалл.

Шаман: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Каронитовый защитный кристалл.

Маг: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Каронитовый защитный кристалл.

Жрец: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Фугасные гранаты.

Чернокнижник: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница.

наверх

Объясняем основы и тонкости геймплея Терран Воина в 8 пунктах.

## 1. Идея колоды

Терран Воин — новая вариация старого Контроль Воина. Дека существует уже давно, у нее есть отличные оборонительные карты, а также возможности добора, накопления брони и т.д. Чего Контроль Воину не хватало раньше, так это сильного способа победы. Сейчас такой способ победы у Контроль Вара появился, а точнее появился целый набор способов победы, из которых Воин может свободно выбирать.

За основу дека Терран Воин берет старого Зиллиакс Вара. Его колода построена вокруг взаимодействий с Зиллиаксом. Эту легендарку Воин старается как быстрее призвать, разбить, а после воскресить Водоемом. Всего этого достаточно для победы в большинстве матч-апов. Волны Зиллиаксов обеспечат вас полным здоровьем, зачисткой стола, защитой от рывков, а также это просто способ давления и летала в течение 1-3 ходов в зависимости от

здоровья противника.

В дополнение к этому у Воина появились синергии Терранов и Звездолетов. Что важно о Звездолетах — они почти всегда получают провокацию и сильные эффекты на накопление брони, так что это дополнительная синергия с Водопоем. Никуда и без очень сильного Джима Рейнора, который тоже даст перепризвать Звездолеты. Новые синергии Терранов делают Воина неубиваемым: еще больше провокаций и брони, а часто и дополнительные эффекты вроде зачистки стола или просто генерации характеристик.

Еще у Воина, как и раньше, есть Голодный Хамм, который позволяет взять в деку Новые высоты и ключевой Водопой. Разгон по мане очень важен для контроль деки, а 13-16 маны в лейтейме позволят делать очень сильные ходы, с которыми не сравнятся противники.

[наверх](#)

## 2. Синергии Терранов

Благодаря Космопорту и Взлету Воин призовет больше полезных эффектов для будущего Звездолета. Призыв будет рандомным, так что контролировать его сложно. Но важно следить, что именно сделает Звездолет: даст броню или даже обеспечит вас зачисткой стола. Не так хорош только призыв Морпеха из-за антисинергии с Водопоем. Зато есть комбинация на яд + нанесение урона всем противникам, которая зачистит стол. Но такая комбинация нестабильная, так что полагайтесь на нее только в очень трудных ситуациях.

Синергии Терранов редко принесут Воину автоматическую победу. Чаще всего и Звездолеты, и даже Джим Рейнор нужны просто для того, чтобы затянуть партию и дать Воину время для поиска и реализации других карт. В этом карты Терранов и Звездолетов очень хороши: они отвлекают противника провокациями и дают очень много брони. Большой запас армора может стать даже отдельным способом победы в некоторых матч-апах.

[наверх](#)

## 3. Зиллиакс и его воскрешение

Синергия Зиллиакса Делюкс 3000 и Водопоя — очень сильная и важная синергия в деке, пусть вы и не со 100% вероятностью воскресите именно Зиллиакса, шансы все же хорошие. Самого Зиллиакса помогает добрать Тортоллан-путница, хотя у нее есть шанс взять и Каронитовый защитный кристалл.

Но в игре с Зиллиаксом и Водопоем есть свои проблемы. Есть ряд карт, которые могут помешать Воину воскресить Зиллиакса. Противник может забрать Зиллиакса себе с помощью Йогг-Сарона Освобожденного, Ментального техника, Бармена Боба или Бригадира Рески, еще есть боевой клич Одинокого рейнджера Рено, который убирает карту со стола, но не убивает ее. Есть и реже встречающиеся карты, которые противник может сгенерировать и скастить без выбора цели каким-то случайным эффектом, например это Сглаз.

У Воина есть способ обыграть все это — нужно призвать Зиллиакса и тут же разбить его. Но просто так этого не сделать, потому что Зиллиакс атакует лишь один раз и никогда не умирает из-за божественного щита. Но можно убить Зиллиакса и своими картами, например Вихрем клинков, Потасовкой, Бескрайним простором, Захватчиком. Такие ходы критически важно делать в некоторых матч-апах, например против ДК с Бригадиром Реской.

[наверх](#)

## 4. Другие способы победы

В медленных матч-апах могут пригодиться и другие способы победы, которых у Терран Воина очень много. Порой не хватает просто стен из Зиллиаксов, огромного количества брони и большого стола.

### Тяжелый способ победы 1

Забрать ключевое существо противника

Грязная крыса — может достать из вражеской руки ключевого юнита.

Голодный Хамм — полагаться на него не стоит, но иногда он может съесть ключевого юнита противника, например того же Зиллиакса Делюкс 3000 вражеского Воина. Но даже в мидре не пытайтесь как можно раньше поставить эту карту, она слабая и играет лишь в случае, если лучше на ход ничего нет.

Бармен Боб — может забрать вражеское существо со стола, не активируя его предсмертный хрип. Очень сильная карта в зеркальных матч-апах для захвата Зиллиакса или Звездолета. То же может сделать и Ментальный техник.

Бум-босс Тогрун — лишит противника ключевых карт в руке или колоде, хотя сработает часто не очень скоро, тут все зависит от колоды противника и скорости ее перебора.

### Тяжелый способ победы 2

Бесконечная колода

Тут Воину помогает Килджеден, который лишает вас угрозы усталости и в перспективе дает огромные характеристики. Но карта невероятно медленная и жадная, так что играйте ее только в самых медленных матч-апах. И только после того, как доберете все важные карты из колоды.

[наверх](#)

## 5. Идеальный Фотограф Физл

Пусть Фотографа Физла понерфили, Воину от этого хуже не стало. Легендарка все еще невероятно сильная, особенно если вы скопируете нужные карты. Идеальный набор для копий — два Водопоя, Бескрайний простор, Бум-босс Тогрун, Джим Рейнор, Бармен Боб и Подарок Гарроша. Всё это вы скопируете вряд ли, но по крайней мере Водопой и Бескрайний простор часто долго лежат в руке, так что сделать их копии выходит часто. Всё остальное уже по ситуации.

Физл дает очень много выгоды, которая Воину критически необходима не только в контроль матч-апах, но и часто против мидрейндж дек (Рыцарь смерти, Охотник, Друид).

[наверх](#)

## 6. Добор и генерация карт

Самый популярный источник генерации карт — Подарок Гарроша. Тут полезны все три

заклинания, которые можно использовать почти в любом матч-апе. Реже всего вам понадобится Казнь, Блок щитом универсален в любом матч-апе, а Потасовка нужна лишь в некоторых ситуациях. Оставляйте один Подарок Гарроша для раскопки Потасовки, если других массовых зачисток в руке нет, а они могут понадобиться в будущем.

Взлет работает только с картами Терранов, так что внимательно проверьте, что осталось в деке и в каком количестве. Иногда этот spell уже ничего не сделает кроме призыва Крейсера.

Не бойтесь быстро перебирать колоду в поисках карт, у вас всегда есть Килджеден, а даже если вы его не раскопаете, все равно партия часто не дойдет до усталости или она не станет ключевым фактором. Выгоды у Воина так много, что он переиграет буквально всех. Важно только не сжигать карты из-за нехватки места в руке, хотя это зависит от того, что осталось в деке.

[наверх](#)

## 7. Начало партии и использование Монетки

В начале партии Воин может играть пассивно и просто использовать силу героя. Не всегда в руке будут карты, которые вы сможете или захотите разыграть.

Важно понимать, что вы не обязаны делать что-то каждый ход, тратить всю ману и действовать активно. Пока противник действует пассивно, вы можете тоже никуда не спешить — тратить ману на накопление брони и добор. А если этого сделать нельзя, то можно пропускать ходы после силы героя.

Монетку Воин тратит или для раннего разгона по мане с Новыми высотами (проверьте, чтобы вам было что сделать на следующий ход с экстра маной; если сделать нечего, то берегите Монетку и ждите третьего хода для Новых высот), или на карты за 5-8 маны. Среди этих карт может быть и запуск Звездолета, который важно сделать перед розыгрышем Джима Рейнора или Водопопя.

[наверх](#)

## 8. Здоровье, броня и выживание

Часто Воин встанет перед выбором "что потратить: здоровье или броню". Во всех ситуациях старайтесь тратить здоровье, потому что позднее вы сможете восстановить его похищением жизни с Зиллиакса. А броня копится только картами и силой героя, у нее нет лимита и нет почти бесконечного ее источника, как у здоровья с Зиллиаксом.

Броня в принципе станет очень важным фактором в матч-апах с берн колодами, например с Разбойником на оружии, Элем Магом или Друидом на силе героя. Постарайтесь копить ее уже после того, как уберете со стола всех юнитов противника. Броня должна впитать в себя урон только от особых эффектов врага (заклинания и боевые кличи), но не урон от существ на столе.

[наверх](#)

Терран Воин

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 84

В зеркальном матч-апе важны 3 карты: Бармен Боб, Зиллиакс Делюкс 3000 и Бум-босс Тогрун. С помощью своего Бармена Боба пытайтесь украсть Зиллиакса противника или большой Звездолет. Своего Зиллиакса всегда пытайтесь разбить в свой ход. А Бум-босса Тогруна играйте как можно быстрее, чтобы сломать планы противника. Если Воин играет своего Бум-босса Тогруна, вас может спасти Килджеден, но лучше не играть его, если в деке осталось много сильных карт.

Делайте копии ключевых и самых жадных карт (Водопой, Бескрайний простор, Подарок Гарроша, Боб, Бум-босс Тогрун) с помощью Фотографа Физзла.

## Терран Шаман

Это хороший поединок для Воина, где самое важное не проиграть в мидгейме. Шаман опасен из-за Жажды крови и Сглаза. Жажда крови может дать неожиданный летал противнику, а Сглаз сломает Водопой и полетит в ваш большой Звездолет. Хорошо то, что Сглаз нельзя сыграть в Зиллиакса, так что эта легендарка очень важна.

С 6+ маны противника играйте вокруг Жажды крови, но не обязательно отдавать массовые зачистки на мелких юнитов. Порой достаточно убрать лишь нескольких из них, чтобы уменьшить урон от Жажды крови.

В лейтгейме у Шамана не будет никакого шанса, хотя он все еще может нанести много урона Осадным танком, Горном Владыки Ветров и Джимом Рейнером.

## Протосс Разбойник

В этом матч-апе отлично покажут себя и Ментальный техник, и Грязная крыса. Все наступательные возможности Роги вы с ними не остановите, но по крайней мере сделаете их меньше. В целом поединок про темп и выживание. В лейтгейме Воин намного сильнее, нужно только дожить до ключевых карт, например Зиллиакса и Водопоя. У Роги есть Оглушение, так что с частью провокаций он справится. Но по крайней мере Оглушение не помешает воскресить ваши таунты позднее. С Зиллиаксом Разбойник ничего не сможет сделать.

## Зерг Рыцарь смерти

Определите как можно быстрее, есть ли в деке ДК Бригадир Реска или нет. Индикатором станет любая карта с Руной Льда. Если Реска есть, нужно очень аккуратно играть Зиллиакса: разбивайте его в свой же ход и не позволяйте украсть его. Желательно как-то обыграть Реску и в ход с запуском Звездолета, но это часто сделать уже сложнее. Можно сыграть Звездолет рано, пока Реска еще не стала бесплатной или не успела зайти в руку.

Что до Зергов под баффами, тут Воин мало что может сделать. Всегда старайтесь убирать со стола Заразителя и других юнитов с его хрипом. В целом Зергов самих по себе обычно не хватает, чтобы пробить защиту Воина, но ДК может играть очень жадно и уйти в лейтгейм, раскачав Зергов до огромных характеристик.

Помните про Стрекозу, которая может нарушить многие ваши планы. Обыграть ее сложно, но постарайтесь не давать ДК удобный ход, в который он баффнет огромный стол перерождением: с этим зачистками Воина справиться сложно.

## Друид на силе героя

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 84

У Друида есть Бармен Боб и Ментальный техник, которые могут похитить Зиллиакса и Звездолеты. Это очень важно, от этих карт нужно по возможности играть, хотя это выйдет и не всегда. Что до наступательных способностей Друида, они велики, но благо у него проблемы с провокациями, а в Воина провокаций достаточно.

Чистите стол, копите броню, генерируйте таунты и будьте готовы к тому, что как минимум один сильный таунт Друид у вас украдет.

Зерг Черно книжник

Этого противника надо просто пережить. Колеса СМЕРТИ!!! у него чаще всего не будет, так что нужно лишь убирать со стола всё, что сыграет Лок. Проблемы доставит Саргерас Разрушитель, который уберет со стола ваши таунты и не даст их воскресить. И после Лок замучает вас постоянным призывом бесов, с которым придется считаться. Еще у Лока часто будет Бармен Боб, так что от этой карты тоже желательно как-то сыграть и разбить Зиллиакса в свой ход.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- наверх

---

## Зерг Рыцарь смерти — недооцененная колода Starcraft. Большой гайд по архетипу

ID: 2304

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

Дата: 05.03.2025

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

### Описание

Зерг Рыцарь смерти — недооцененная колода Starcraft. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Учимся зергать Стандартный режим вместе с новым Рыцарем смерти. Разбираемся, как работает Зерг ДК и как им правильно пользоваться, чтобы без проблем взять Легенду.

### Текст

- Герой гайда — Зерг Рыцарь смерти в мете Героев Starcraft. Архетип появился только с выходом мини-сета и с первых же дней заявил о себе. Зерг ДК использует мощные синергии предсмертных хрипов, чтобы много раз за бой активировать бафф +1/+1 для всех Зергов.
- Такой подход оказался не только результативным, но и популярным. Сегодня ДК на хрипах — второй по численности архетип на большинстве рангов. И это одна из самых результативных дек Стандарта, которая может стать куда сильнее, когда игроки возьмут оптимальные сборки. Впрочем, со сборками ситуация сложная, Зерг ДК очень вариативен и может адаптироваться под разные матч-апы.
- В большом гайде разбираемся, как работает Зерг ДК в текущей мете Стандартного режима. Мы познакомимся с топовыми сборками Зерг ДК и научимся собирать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Как и всегда, мы подробно изучим муллиган, стратегию игры и типовые матч-апы меты.
- Обновили гайд 5 марта 20225 года. Список изменений:

Изменили сборки архетипа и описания к ним

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 84

Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов

Дополнили раздел "Стратегия игры"

Дополнили раздел "Матч-апы."

- Разделы гайда:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Разгоняем Зергов Заразителем
- Лучшая карта в колоде
- Гиблинги тащат игру
- 4 функции Стрекозы
- Расстановка существ
- Когда нужны случайные Зерги
- Приоритеты карт в разных матч-апах
- Матч-апы

Главная фишка Зерг ДК — возможность играть с разными Рунами. Большинство карт в деке занимают Зерги, которым никакие Руны не нужны. А все синергии предсмертных хрипов требуют только 1 Руны Нечестивости. Далее есть еще 2 Руны, которые ДК может варьировать — и брать 2-3 топовые карты для адаптации к матч-апам.

Сложилось 3 разных подхода к сборкам Зерг ДК:

## 1. Нечестивость + Кровь + Кровь

Этот набор берут ради Луны на орбите и Пробитого шлюза. С ними ДК станет медленнее, получит много исцеления и сможет играть глубоко в лейтгейме и не будет бояться берн колод.

## 2. Нечестивость + Лед + Лед

Этот набор берут ради Бригадира Рески и Зимнего горна. С ними получится самая агрессивная колода, которая отлично цепляется за стол, играет в темп и сможет отнять крупных юнитов противника.

## 3. Нечестивость + Кровь + Лед

С этим набором можно взять Бригадира Реску и Пробитый шлюз. Это что-то среднее между двумя описанными выше подходами.

## Фрост Зерг ДК

Классическая темповая агрессивная дека, которая нацелена на захват стола и давление. Бригадир Реска очень сильна сама по себе, но еще ее хрип можно повторить много раз за бой, что очень полезно против Зиллиакс Воина, Рамп Друида и Звездолет Шамана. С помощью Ледяного горна вы быстрее реализуете ключевые комбинации и задавите оппонента.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 84

Оптимальный выбор для текущей меты с самым высоким процентом побед.

## Зерг ДК Крови

Защитная версия Зерг ДК, которая берет на эффекте неожиданности, потому что многие метовые деки пытаются поймать Рыцаря смерти на медлительности и добить взрывным уроном. Так могут вести себя Звездолет Шаман, Друид на силе героя, Охотники, Протосс Деки, Разбойник на оружии, да и другие Зерг ДК. Все это легко пресечет Зерг ДК Крови, которого мы рекомендуем потестить.

Такая дека может уверенно выходить в лейтгейм и переигрывать по выгоде самые жадные колоды ладдера вроде Контроль Воина и Терран Шамана.

## Радужный Зерг ДК

- Что-то среднее между деками выше. Тут есть и Бригадир Реска, и Пробитый шлюз, а еще Музыкальный менеджер Е.Т.С. с набором на все случаи жизни. Ментальный техник очень хорош в зеркальных поединках, против Звездолет Шамана и Биг Друида, а Элиза полезна для самых медленных матч-апов.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Зерг ДК в основе 24 карты: в первую очередь это набор Зергов и предсмертных хрипов для разгона Заразителя. Есть и пара универсальных карт — Укротитель гончих и Замерзший барон. Они работают сами по себе, а еще хорошо сочетаются с Костлявым буканьером.

Из основы колоды иногда исключают Зерглинга и Укротителя гончих, а также по одной копии Червя Нидуса, Королевы стаи и Воплей йодля. Впрочем, это сильные карты, от которых не стоит отказываться без причины, а заменить их надо чем-то со схожим функционалом.

Основу нужно дополнить еще 6 картами. Можно взять чуть больше предсмертных хрипов, первые дропы для старта партии, несколько универсальных карт, а также лучшие классовые карты для вашего набора Рун, о чем мы говорили в прошлом разделе.

Зимний горн — хорошая темповая карта, которую почти всегда можно использовать, например для того, чтобы раньше сыграть комбинации с Заразителем и абюзом его предсмертных хрипов.

Сказочный коммивояжер — этот первый дроп часто попадает в деки, хотя обязательным его не назвать. Особых синергий у него нет, а первые дропы остро нужны только самой темповой сборке с двумя Рунами Льда.

Руны Тьмы — хорошая карта с учетом небольшого пула оружий Рыцаря смерти. Чаще всего ищут Кварцитовый крушитель или Игрушечный потрошитель, может быть интересна Мощь Менетила.

Луна на орбите — очень сильная карта в комбинации с Гиблингами, которая восстановит вашему герою полное здоровье в большинстве ситуаций. Но можно играть и на других существ с хорошим баффом, чтобы выжить и выйти из зоны поражения взрывного урона. Бафф похищения жизни самый важный, но и бонусное перерождение тоже часто бывает полезным: тут как всегда лучшими целями будут Гиблинги и Заразитель.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 84

Дукенайский вестник смерти — дополнительный способ абуза предсмертных хрипов, который особенно хорошо работает, если у всех Зергов есть натиск в этом ходу.

Труп на палочке — неплохой источник взрывного урона и дополнительный ресурс для разменов и давления, который можно использовать снова и снова. Трупов хватит почти всегда.

Предвестница зимы — достанет из колоды Труп на палочке или Зимний горн, работает с Костлявым буканьером.

Мош-пит — еще один способ баффа перерождения для ключевых Зергов с предсмертным хрипом. Как правило используют в мидгейме.

Музыкальный менеджер Е.Т.С. — позволит взять в деку больше технических карт, например Ментального техника и Кварцитовый крушитель. Но достаточно дорог сам по себе, так что берут редко.

Хелия — берите, только если встречаете очень много Астероид Шаманов и других дек, которые агрессивно перебирают карты и абузят Злобожога.

Кварцитовый крушитель — редкий источник исцеления, который ДК может взять в деку. Эффект заморозки особенно хорош против Разбойников.

Игрушечный потрошитель — агрессивная карта для Фрост сборок, с которой вы сможете быстрее задавить оппонента взрывным уроном. Трупов должно быть достаточно к этому моменту для 2-3 атак, чего обычно хватает для победы.

Ментальный техник — очень сильная карта в матч-апах с другими Зерг ДК, а также со Звездолет Шаманами и Биг Друидами. Но есть матч-апы, где будет лежать мертвым грузом. В любом случае карта редкая, так что играют от нее редко, что очень хорошо для Рыцаря смерти.

Бармен Боб — неплохая гибкая карта для мид и лейтгейма, хотя особых синергий с декой ДК у нее нет.

Пробитый шлюз — источник дополнительного здоровья, что очень важно в матч-апах с берн деками и просто в ситуациях, где вы отстаете и пытаетесь выжить. При этом отлично работает и в случаях, когда вы ведете или играете на равных за счет 10/10 призванных статов.

Костесгибатель — редко берут самые агрессивные сборки Фрост Зерг ДК для того, чтобы быстрее заканчивать партии.

Примас — очень медленная и жадная карта, которую чаще всего берут сборки с Руной Крови.

Бригадир Реска — очень сильная легендарка, которая хороша и сама по себе, а особенно в комбинации с синергиями хрипов. Эффективна против Зерг ДК, Воинов и Биг Друидов.

Бескрайний простор — всегда сильная легендарка для медленных дек, так что подойдет ДК Крови. Но у архетипа и так хватает способов зачистки стола, так что эту легу берут редко.

[к оглавлению](#)

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 84

Зерг ДК — очень дешевая колода, которая может играть только одной легендаркой — Керриган Королевой Клинков. И ее вы обязаны скрафтить, если хотите играть любой Зерг декой. Герой слишком сильный и даже имбалансный.

Все другие дорогие карты крафтить не обязательно. Если у вас нет Бригадира Рески, берите сборку с 2 Рунами Крови.

## Бюджетный Зерг ДК

Единственное отличие этой деки от оптимальной — отсутствие Аукенайского вестника смерти. Вместо него мы взяли Ментального техника для зеркальных матч-апов. Без Керриган играть не рекомендуем, хотя в теории это возможно.

Такая сборка запросто может взять Легенду, а стоит она только 3480 чародейной пыли.

## к оглавлению

Муллиган Зерг ДК достаточно простой и однообразный при встрече с разными классами. Хотя свои особенности все же есть: обычно они проявляются в самых медленных и в самых агрессивных матч-апах. А в большинстве поединков вы все же ищите одни и те же ключевые карты. Муллиганьте агрессивно, то есть сбрасывайте средние опции, чтобы найти лучшие. Например, никогда не надо оставлять Сказочного коммивояжера, пусть это и неплохой первый дроп.

Заразитель — всегда оставляйте в любом количестве. Это ключевая карта для муллигана и старта партии.

Костлявый буканьер — оставляйте всегда в надежде найти предсмертные хрипы за 2-3 маны. Вторую копию всегда можно скидывать.

Омут рождения — оставляют одну копию почти всегда за исключением самых медленных матч-апов.

Королева стаи — одну копию можно оставить при встрече с медленным оппонентом или с очень хорошей рукой.

Укротитель гончих — есть смысл оставлять только в самых темповых матч-апах, особенно вместе с Монеткой и Костлявым буканьером.

Убийственный гроул — оставляйте только в случае, когда в руке есть Заразитель.

Кэрриган Королева Клинков — с очень хорошей рукой можно оставить в любом матч-апе, но чаще всего делают это в медленных поединках.

Муллиган против Разбойника — обратите на него внимание, тут нужны только оборонительные карты, если они есть в вашей сборке. Если нет, ищите Заразителя и синергии предсмертных хрипов.

Другие карты — на муллигане оставляют редко.

Рыцарь смерти: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем —

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 84

Убийственный гроул.

Охотник на демонов: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения, Укротитель гончих, Зерглинг. С Заразителем — Убийственный гроул.

Воин: Заразитель, Костлявый буканьер, Королева стаи. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Паладин: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул.

Охотник: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Друид: Заразитель, Костлявый буканьер, Королева стаи. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Разбойник: Заразитель, Костлявый буканьер, Пробитый шлюз, Луна на орбите. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Шаман: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Маг: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения, Керриган Королева Клинков. С Заразителем — Убийственный гроул.

Жрец: Заразитель, Костлявый буканьер, Омут рождения. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

Чернокнижник: Заразитель, Костлявый буканьер, Королева стаи. С Заразителем — Убийственный гроул. С хорошей рукой — Керриган Королева Клинков.

к оглавлению

Далее разбираемся в 7 пунктах, как работает колода Зерг ДК.

Разгоняйте Зергов Заразителем

Главная фишка колоды — пассивный бафф всех Зергов Рыцаря смерти. В этом помогает предсмертный хрип Заразителя — ключевого юнита, с которым нужно обращаться аккуратно и с умом.

В деке только два Заразителя, но вы можете разогнать бафф выше +10/+10, если партия затянется. В этом помогают синергии предсмертных хрипов. Вы можете баффать Заразителю перерождение (Стрекоза, Костлявый буканьер, Луна на орбите), активировать его хрип до смерти (Вопли йодля, Убийственный гроул), а также призывать дополнительные копии Заразителей (Аукенайский вестник смерти, Личинки с Королевы стаи).

Не в каждом матч-апе нужно извлекать максимум выгоды от Заразителей, а еще ДК может победить и вовсе без них. Но все же это важная карта, которую обычно нужно прокнуть хотя бы несколько раз, чтобы колода заработала так, как нужно.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 84

Играйте Заразителей с умом. Если в руке только одна копия, постарайтесь прокнуть ее хрип несколько раз — и сделайте это со 100% вероятностью. Не всегда нужно просто бросать Заразителя на 3 ход без каких-либо синергий, особенно если другого в руке нет. Старайтесь сразу же баффнуть ему перерождение или активировать предсмертный хрип.

Тут важным фактором станут способности противника. Многие деки берут технические карты для борьбы с Заразителем. Например, это Сглаз Шамана, Ментальный техник или эффекты немоты. Если они есть, то Заразителей можно играть уже в мид и лейтгейме вместе с топовыми синергиями — чтобы не дать оппоненту шанса остановить ваше ключевое существо. А есть матч-апы, где противник ничего не сможет сделать с Заразителем, так что его можно играть рано, но все еще желательно тут же подкреплять его баффами перерождения или Убийственным гроулом. Про игру с Заразителем в конкретных матч-апах мы поговорим в следующем разделе.

[к оглавлению](#)

## Омут рождения — ваша лучшая карта

Цените Омут рождения. Это самая сильная карта в деке, которую вы используете только 2 раза за игру. Речь идет, конечно, про эффект натиска для всех ваших Зергов, даже призванных в процессе хода. Это сломанный и имбалансный эффект. В ходы с проком Омута рождения Зерг ДК буквально может всё. Вы должны полностью чистить стол противника, разгонять ваших Зергов и вообще делать свои ключевые ходы.

Играйте Омут рождения в любой момент (лучше раньше) и тут же активируйте первый заряд. А вот второй заряд берегите до лучших времен. Есть 2 ситуации, в которых есть смысл активировать предсмертный хрип:

1. Убрать всё со стола противника
2. Прокнуть предсмертные хрипы Заразителя несколько раз за раунд

Когда речь идет о возвращении контроля над столом, важно понимать специфику матч-апа и самые сильные ходы противника. Например, в матч-апе с Шаманом полезно беречь хрип Омута рождения для хода после активации Звездолета или Джима Рейнора. А в матч-апе с Биг Друидом полезно прокатать натиск для всех Зергов после розыгрыша Туроператора Дунгара.

[к оглавлению](#)

## Гиблинги тащат игру

Еще одна ключевая карта Рыцаря смерти — Гиблинги. Вы можете получить только 4 Гиблинга за игру, хотя на поле их может быть больше за счет эффектов перерождения. Сами по себе Гиблинги не такие сильные, но они станут имбой под баффами Заразителя и Омута рождения.

Гиблинги — ваша ультимативная зачистка стола. Их предсмертные хрипы даже с парой баффов Заразителя уже способны убирать со стола практически всё, а Омут рождения даст им натиск. Еще сильнее Гиблингов можно сделать, если баффнуть им перерождение и даже распространить их хрип Убийственным гроулом / Воплями йодля, хотя чаще всего необходимости в этом нет.

Интересна комбинация Гиблинг + Луна на орбите, которая почти всегда полностью восстановит здоровье вашему герою, потому что эффект похищения жизни работает и на

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 84

предсмертный хрип Гиблинга.

Гиблингов не обязательно играть только под хрип Омута рождения. Порой их ставят в темп просто так или с баффом перерождения, чтобы сделать жизнь противника сложнее. А еще хороша синергия со Стрекозой, о которой мы поговорим дальше.

к оглавлению

Как правильно играть Стрекозу

Стрекозы в деке тоже только 2 штуки, но вы можете найти куда больше копий, потому что Личинки с Королевы стаи могут стать Стрекозой в один из ходов.

У этой карты очень широкий функционал, но для начала давайте о механике. Если на столе несколько зергов, первым атакует случайный из них. Эта форсированная атака от боевого клича Стрекозы не мешает вашим юнитам бить после хрипа, но лучше совершить атаки до розыгрыша Стрекозы, потому что после другие Зерги могут умереть — так вы потеряете атаку.

Для чего используют Стрекозу:

Сломать ключевую комбинацию противника, вытащив из руки сильный боевой клич (Дрыжеблок, Туроператор Дунгар, Бум-босс Тогрун, Фотограф Физл, Колосс, титаны, Злобожог и т.д.).

Баффнуть перерождение Заразителя, чтобы активировать его хрип больше одного раза

Баффнуть перерождение всему столу, чтобы его нельзя было зачистить массовыми эффектами

Активировать предсмертный хрип Гиблинга, чтобы зачистить стол

Как видите, возможностей очень много, хотя многие факторы могут испортить ваши планы. Например, из руки противника можно достать слабого юнита, в результате ваши предсмертные хрипы об него просто не смогут разбиться. Или наоборот, вы вытащите 15/15 Бескрайний простор в начале партии и просто умрете за два хода. Здесь вам опять же поможет знание матч-апа: каких ключевых существ играет противник, какого они размера, что он уже ставил, а что осталось в руке / колоде.

к оглавлению

Правильно ставьте существ на столе

Это важно в первую очередь из-за эффекта Убийственного гроула, который работает на соседних существ.

Два ключевых принципа позиционирования:

1. Всегда играйте Омут рождения максимально слева и держите его там.
2. Всегда играйте предсмертные хрипы между другими существами, можно чуть ближе к правой стороне

Пользуясь этим принципом, вы не мешаете Убийственному гроулу своей областью и

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 84

позволите Заразителю всегда стоять рядом с кем-то еще для распространения его хрипа. Если справа ничего нет, всегда есть сила героя на призыв 1/1 Вурдалака — он появляется максимально справа.

В позиционировании может быть больше тонкостей, связанных с игрой вокруг карт противника. Например, Эффект домино у Чернокнижника можно остановить, поставив Омута рождения в центр стола. Или вражеского Муталиска можно обыграть каким-либо способом (тут все зависит от того, чего вы хотите). В любом случае это уже тонкости, на которые в большинстве ситуаций можно не обращать внимания.

[к оглавлению](#)

## Случайные зерги

Вы получите доступ ко всем Зергам благодаря Личинкам. А их в свою очередь генерируют Королевы стаи. Королева стаи есть и в деке Зерг ДК, а еще их призывает Керриган Королева Клинков своим боевым кличем.

Личинки могут стать любым Зергом (в том числе классовыми картами Охотника и Охотника на демонов), но они не могут превратиться в Королеву стаи. Для ДК всё это значит то, что можно найти больше копий Заразителя и Стрекозы — двух очень сильных и важных карт. Хотя могут быть полезны и другие Зерги, о чем мы поговорим дальше. Обратите внимание, что Личинки не могут стать Гиблингом, потому что это не коллекционная карта.

Ждите, пока Личинки не превратятся во что-то действительно полезное. Нет смысла играть средних и слабых Зергов, пока в руке есть другие хорошие ходы. И как правило ДК ищет своих классовых Зергов, потому что они лучше всего вписываются в идею деки, хотя и у других классов есть ситуативно полезные опции.

Таракан — никогда не ставьте этого Зерга. Это худший юнит из всех.

Ползучий плеточник — порой хорошая опция для защиты вашего героя или ключевого юнита, но чаще всего не так полезен, особенно если вы наступаете.

Гидралиск — дополнительный урон по герою противника или шанс на зачистку стола. Не всегда нужен, но все же свои области применения есть.

Муталиск — есть смысл играть только под активацию хрипа Омута рождения для того, чтобы зачистить стол или нанести много урона герою противника. Хорошо работает с Луной на орбите. Но все же такие ситуации бывают очень редко, чаще всего Муталиска игнорят.

Скрытень — хорошая опция для разменов или дополнительного урона по герою противника (сравним с Гидралиском). Лучше раскроет себя под баффом Омута рождения.

[к оглавлению](#)

## Приоритеты розыгрыша карт в разных матч-апах

Самый важный приоритет в любом матч-апе — темп и скорость. Вы играете темповой колодой, пусть у нее есть потенциал играть даже в лейтгейме. Но все же всегда старайтесь ставить большие характеристики и не пропускайте ходы. Ничего не делать Зерг ДК не может. Например, в начале партии куда выгоднее сыграть Королеву стаи, а не Червя Нидуса, потому

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 84

что Королева стаи — это какие-то характеристики на столе, а значит темп.

Берегите предсмертный хрип Омута рождения для того, чтобы вернуть себе контроль над столом после сильного хода противника. В этом же часто помогут и Гиблинги. При этом сгенерировать Гиблингов можно заранее, лишь бы на столе был Зерг, чтобы получить в руку 2 копии. То же и с Омутром рождения, который надо поставить на стол как можно раньше и довести до момента, когда возможна активация его предсмертного хрипа.

Не бойтесь играть Костлявого буканьера на второй ход в любом матч-апе и продолжайте Заразителем или другим хрипом дальше, даже если боитесь Сглаза или схожего эффекта. Но если комбинация не зашла в начале партии или хрипов в руке нет, оставляйте Костлявого буканьера для мидгейма, чтобы сыграть его вместе с хрипом за один ход — можно под прок Омута рождения, чтобы тут же реализовать и хрип, и перерождение.

Убийственный гроул в 95% случаев играют на Заразителя, как и Вопли йодля. Куда реже вы будете играть их на Гиблинга или Замерзшего барона. Всегда старайтесь сыграть Убийственный гроул на двух существ — особенно когда речь идет о противниках со Сглазом или другим способом лишить существо хрипа. Тут Убийственный гроул особенно хорош, потому что на все 3 цели ответа у оппонента точно не найдется.

Если вы играете Зерг ДК с двумя Рунами Крови, то можете позволить себе куда более медленный и жадный геймплей. Вы всегда сможете вернуть себе контроль над столом Омутром рождения, а Луна на орбите и Пробитый шлюз не позволят противнику задавить вас взрывным уроном. Получается, можно экономить Заразителя для самых сильных и надежных комбинаций, не играть Зерглингов и других мелких юнитов, пока они не получили достаточное количество баффов. Такой Зерг ДК может переиграть по выгоде практически все метовые деки, в том числе Звездолет Шамана, Биг Друида и Контроль Воина. Хотя вы все еще можете играть агрессивно и просто задавить этих противников в мидгейме.

[к оглавлению](#)

## Звездолет Шаман

Многие Шаманы стали играть Сглаз в дополнение к Подарку Тралла, чтобы убирать со стола Заразителей. И это ключевой фактор в поединке. Если со старта зашла комбинация Костлявый буканьер + Заразитель, все еще можно сыграть ее в надежде, что Шаман не найдет Сглаз, но дальше надо действовать умнее и беречь Заразителя для сильных комбинаций, которые Сглаз уже не остановит.

В матч-апе некуда спешить, лейтгейм за вами, если вы играете сборкой с исцелением. Стрекозой постарайтесь поймать Дрыжеблока и Фотографа Физзла, а Омут рождения берегите для ответа на активацию Звездолета и Джима Рейнора. Но всегда помните под Жажду крови: даже мелкие юниты на столе Шамана опасны из-за этого массового баффа.

Важно, что бафф Заразителя позволит вам играть вокруг Горна Владыки Ветра и Захвата цели. Эти карты не так опасны.

## Контроль Воин

Переиграть в лейтгейме Контроль Воина очень сложно из-за Бум-босса Тогрума. Эта легендарка оставит вас без ресурсов для разменов и давления, даже если вы раскачаете Зергов до огромных характеристик. Поэтому старайтесь играть темпово и постоянно

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 84

наступать — в начале и в мидгейме. Скорее всего, игра все же затянется, потому что у Воина много зачисток. Но тут вас спасет Стрекоза: постарайтесь баффнуть всему столу перерождение уже после того, как раскачаете статьи с помощью Заразителя. Тогда Воину будет очень сложно.

Оставляйте Гиблингов и Омут рождения для ответа на Зиллиакса Делюкс 3000 и Водопой, если партия затягивается. И если получится убрать из руки Бум-босса Тогруна с помощью Стрекозы, попробуйте оставить Воина без колоды и переиграть по выгоде в лейтгейме.

Если вы играете с Бригадиром Реской, постарайтесь украсть Зиллиакса Делюкс 3000 до того, как он умрет. Тогда вы сломаете Воину Водопой и, скорее всего, победите его без особых проблем. Можно красть и просто много больших провокаций, например Звездолеты. Извлекайте из Рески максимум выгоды и прокайте ее хрип несколько раз.

- Зерг ДК

В зеркальном поединке важно быстрее раскачать Зергов с помощью Заразителя. Того, у кого будет больше баффов, чаще всего и победит. Если вы отстаете в раскачке Зергов, пытайтесь играть агрессивно и заканчивайте партию взрывным уроном здесь и сейчас. И наоборот, если у вас баффов Зергов больше, попробуйте затянуть партию и переиграть оппонента по выгоде.

Важна динамика Омут рождения. Если у противника не готов массовый бафф натиска, можно играть куда увереннее и спамить стол любым количеством Зергов. А если Омут рождения можно активировать, надо уже учитывать вражеских Гиблингов и стараться не отдавать все ресурсы сразу же, разве что вы не идете в финальную атаку. Если у вас нет активного Омута рождения, можете ставить часть Гиблингов просто в темп вне зависимости от того, ведете вы или отстаете. С ними противнику не всегда так уж легко совладать.

- Биг Друид

Постарайтесь задавить Друида до того, как тот доберется до своих тяжелых дропов. Но если сыграть в стиле агро колоды не получилось, всё еще можно победить. Стрекозой можно попытаться заснайпить Туроператора Дунгара, хотя это достаточно рискованный ход. Делайте так, только если у вас уже много Зергов на столе и вы точно ответите на большого юнита, которого Друид может призвать. Наконец, если большие юниты уже сыграны, вас всегда могут спасти Гиблинги. Берегите для этого момента бафф Омута рождения и убирайте крупных юнитов со стола Гиблингами. Параллельно наносите урон по герою противника другими юнитами, если они живы.

ДК Крови может переиграть Биг Друида по выгоде и просто убрать всех крупных юнитов, которые представляют для него опасность. А другие сборки ДК должны сделать очень сильный ход с Бригадиром Реской (например, скопировать ее хрип с помощью Убийственного гроула или Воплей йодля), который перехватит инициативу в бою.

- Протосс Разбойник

В этом матч-апе нужно как-то справиться с Архонтами. ДК Крови может просто пережить весь взрывной урон, а Фрост и Радужные версии — украсть Архонтов с помощью Бригадира Рески. При этом все версии могут сыграть и агрессивно, задавив Рогу в начале партии и в мидгейме. Зачисток у Разбойника много, но их не всегда удобно играть. Многое делает Стрекоза, которой можно достать из руки противника Соню Водопляс, части Архонта и других сильных юнитов.

## - Разбойник на оружии

Играйте как можно раньше Омут рождения, чтобы наверняка ответить на 3/3 Полировщика мечей. Дополнительный урон получать в этом матч-апе вы не можете. Генерируйте как можно больше статов на столе и ищите провокации. Их много в сборке ДК Крови, но и другие версии могут найти таунты с помощью Королевы стаи. Личинка может превратиться в Ползучего плеточника, чего может хватить для обороны. Хотя у Разбойника много способов зачистки стола, часто есть и эффекты немоты. Гарантий нет, так что попробуйте просто задавить Разбойника быстрее со стола.

## - Зерг Чернокнижник

В матч-апе с Зерг Локом важно помнить про Эхо и Эффект домино. Эхо скопируете вашего Заразителя под эффектом перерождения, поэтому постарайтесь сразу же разбивать этого юнита в мидгейме, если это возможно. А Эффект домино можно обыграть, поставив в центр стола Омут рождения. Бафф натиска с Омута рождения берегите для комбинаций с Гиблингами для ответа на 8/8 Приморских гигантов. Старайтесь закончить партию до 9 хода, потому что выход Саргераса Разрушителя почти наверняка принесет Локу победу. Попробуйте поймать его Стрекозой, если вы ведете в темпе и на столе достаточно характеристик.

## - Агро Друид на силе героя

Это достаточно сложный матч-ап, если ДК не найдет уверенный старт и не начнет давить Друида рано. Вернуться в игру могут только сборки с провокациями и исцелением, хотя и они должны играть ключевые защитные карты с умом и уже после того, как уберут всех юнитов со стола. Учитывайте, что у Друидов часто есть Ментальный техник: постарайтесь обыграть этого юнита, если возможно. Всегда тут же убирайте Подпевалу со стола, эта карта слишком сильна.

## - к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## Терран Звездолет Шаман — дека с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

ID: 1494

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

Дата: 19.02.2025

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

### Описание

Терран Звездолет Шаман — дека с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Терран Звездолет Шаман уверенно захватил ладдер и держит звание лучшей деки Героев Starcraft. Разбираем в большом гайде, как работает этот архетип

### Текст

Герой гайда — Терран Шаман или Звездолет Шаман. Это новый архетип, который появился с выходом мини-сета Герои Starcraft. Хотя за основу Звездолет Шаман взял карты

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 84

старого-доброто Токен Шамана, который рвет и мечет уже много патчей подряд, игнорируя любые нерфы.

Звездолет Шаман с первых дней мини-сета вырвала в топы по популярности. И сегодня, несмотря на нерф Фотографа Физзла, это самая часто встречаемая дека на всех рангах. И такая любовь игроков оправдана: дека показывает топовый винрейт в Стандарте, отличается стабильностью и отличным распределением матч-апов.

В большом гайде разбираемся, как работает Звездолет Шаман в новой мете Героев Starcraft. Вы найдете оптимальные деки Шамана и способы собрать собственную с учетом меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы меты.

Обновили статью 19 февраля 2025 года. Список изменений:

- Обновили колоды и описания к ним
- Дополнили "Вопросы декбилдинга"
- Изменили карты, нужные в стартовую руку 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
- 6 ключевых советов по геймплею
- Матч-апы

Звездолет Шаман успешнее всего выступает, когда играет как обычная темповая колода, нацеленная на захват стола, доминацию и давление. Все тяжелые комбинации не нужны архетипу, с ними он только теряет в винрейте.

- Темпо Звездолет Шаман

Это самая успешная колода Звездолет Шамана на этой неделе. Тут нет Дрыжеблока и Призрака: дека полагается просто на темп и давление со стола, дополняя всё взрывным уроном, бафами и Жаждой крови. Подход очень успешный и результативный. Рекомендуем эту сборку для любого ранга кроме самого топа Легенды.

Вместо Жадного партнера можно взять Огневичка, Демонтаж-бота, Честного торговца Жуля, Зиллиакса Делюкс 3000 (Аварийный модуль + Энергетический модуль) и другие карты.

Звездолет Шаман с Дрыжеблоком

В этой сборке появляется Дрыжеблок. Чаще всего его комбинируют с Джимом Рейнором, благодаря чему можно провернуть очень сильные комбинации на накопление брони, зачистку

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 84

стола и даже ОТК комбинацию. Тут все зависит от того, какой Звездолет вы собрали. Еще Дрыжеблок хорошо работает с гигантской версией Большого Плавника. Реже утраивают боевой клич Турбуля. Важно, что вы не сможете нанести 27 урона с помощью утроенного боевого клича Осадного танка в его улучшенной версии. Этому помешает особенность боевого клича Дрыжеблока.

Сборка с Дрыжеблоком все еще сильная, но не надо всегда делать ставку на этого юнита. Чаще всего Шаман будет побеждать без него. А шестой ход обычно лучше потратить на захват стола и реализацию темпового преимущества, а не на сетап хода с утроенным боевым кличем.

## Тяжелый Звездолет Шаман

И уже совсем тяжелая сборка, где помимо Дрыжеблока появляются понерфленный Фотограф Физзл, Бескрайний простор и даже Злобозог, а в Звездолету добавляется и Каронитовый защитный кристалл. Такой подход все еще работает, хотя это и не лучший выбор для текущей меты. Берите, если любите медленный геймплей и не гонитесь за оптимальным винрейтом. Дальше про эту сборку мы говорить не будем.

- [наверх](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У Звездолет Шамана в основе 24 карты. Этот набор почти всегда попадает в деки и отказываться от чего-то здесь глупо. Карты слишком сильные, универсальные и хорошо работают друг с другом.

Лишь в редких ситуациях из основы колоды убирают вторые копии карт, но это чаще всего плохое решение. Убирая все копии каких-то карт из основы обычно приводит к изменению концепции колоды и превращает ее в другой архетип.

Дополнить основу нужно еще 6 картами. Обычно это какие-то опции на утяжеление деки, то есть карты за 4+ маны. Хотя есть и несколько интересных карт за 1-3 маны, которые сделают деку сильнее.

Среди опциональных карт есть несколько очень популярных, которые часто встречаются в деках, но они не обязательны для архетипа. Их можно убрать из бюджетных соображений или в случае, если у вас есть какая-то необычная идея для декбилдинга.

[наверх](#)

Зиллиакс Делюкс 3000 — сильно понерфили, но опция все еще рабочая. Берите Аварийный и Энергетический модули.

Демонтаж-бот — дополнительный первый дроп, который хорошо работает с другими мехами, а еще это отличная цель для Верного напарника на второй ход: механизмов в деке много.

Светский медведь — у Шамана много существ разных типов, а Светскому медведю достаточно баффнуть даже одного Закулисного вышибалу, чтобы быть полезным. В общем юнит неплохой, хотя и редкий.

Жадный партнер — с Монеткой можно раньше сыграть Дрыжеблока, Джима Рейнора, Жажду крови и другие дорогостоящие карты. В целом карта почти всегда активная и полезная.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 84

Переломная волна — берут в сборки, где есть две копии Горна Владыки Ветра. Так можно проворачивать очень сильные комбинации на взрывной урон.

Горгонзорму — есть почти во всех сборках, но все же карта не обязательная для Звездолет Шамана.

Турбуль — хорош сам по себе, пусть в деках нет никаких карт Охотника. Берут ради боевого клича, который дает отличный бафф столу, руке и колоде. Почти все юниты Шамана — боевые кличи.

Честный торговец Жуль — хорошая и универсальная карта, которую можно играть просто так, а можно делать сильные комбинации с Дрыжеблоком.

Призрак — обычно берут вместо Подарка Тралла и вместе с Дрыжеблоком. Эта комбинация позволит иссушать руку противника и переигрывать его по выгоде. Может сработать и против комбо колод, лишая их способа победы, но тут должны быть специфичные условия.

Осадный танк — хорошая карта, но не обязательная для Звездолет Шамана. С Дрыжеблоком Осадный танк, конечно, работает, но урон по герою не нанесет.

Бармен Боб — универсальная и полезная карта, пусть и достаточно медленная для Шамана.

Дрыжеблок — лучше всего работает с Джимом Рейнором, хотя есть и другие сильные боевые кличи (Турбуль, Большой Плавник в гигантской форме, реже Осадный танк и Честный торговец Жуль). Дает тяжелый способ победы и существенно замедляет Шамана, что не нужно в большинстве матч-апов. Поэтому в основные карты не попадает.

Горн Владыки Ветра — чаще всего берут одну копию этого оружия, которое сработает и как источник урона, и как способ борьбы с тяжелыми существами противника.

Экзодар — дополнительный активатор Звездолетов, который, впрочем, не всегда такой уж темповый и быстрый, потому что Шаман очень хорош в удешевлении запуска Звездолетов. Но дополнительные активные способности у Экзодара все же неплохие, так что легендарка в принципе не такая уж бесполезная, разве что очень медленная.

Бескрайний простор — универсальная карта, хотя и достаточно тяжелая для Звездолет Шамана.

наверх

Звездолет Шаман — средняя по стоимости дека, а еще ее можно сделать намного дешевле, избавившись от большинства легендарок. Намного слабее Шамана это не сделает. Далее о том, какие эпики и легендарки есть и как их можно заменить.

Верный напарник — обязательная карта для Шамана, создайте две копии.

Горгонзорму — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Турбуль — легко играть без этой карты. Берите вместо Жадного партнера, Призрака или другую опциональную карту.

Голганнет Громовержец — можно играть без него. Вместо берите Горн Владыки Ветра или

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 84

Бармена Боба.

Джим Рейнор — единственная обязательная легендарка, без которой архетип будет слишком слабым. Обязательно создавайте.

Дрыжеблок — можно легко играть без него, тем более оптимальная версия и вовсе убирает эту легу.

[наверх](#)

Максимально бюджетная колода

В сборке только одна платная легендарка — Джим Рейнор. Но ее стоит скрафтить в любом случае, герой очень сильный и подойдет не только декам Шамана. Все другие карты или недорогие, или бесплатные. Хорошо то, что такой Шаман уже очень сильный и может без проблем взять Легенду.

[наверх](#)

Муллиган Звездолет Шамана не самый простой и прямолинейный, хотя общие закономерности тут есть. Вы должны всегда думать о 1-3 ходах и оставлять оптимальные карты для них, учитывая наличие или отсутствие Монетки.

Далее мы обсудим общие правила муллигана и разберем лучшие карты, которые нужно оставлять на старте партии.

Общие правила муллигана

КСМ — всегда оставляйте одну копию и дальше ищите хороший второй ход.

Большой Плавник — всегда оставляйте одну копию и дальше ищите хороший второй ход.

Космопорт — оставляйте в любом количестве.

Верный напарник — оставляйте только при наличии хорошего первого хода. Если есть Монетка, можно оставить Верного напарника вместе с Книжкой-раскладушкой.

Ракетный модуль — оставляйте против темповых противников одну копию. Вторая нужна только с Монеткой.

Турбуль — не ошибка оставлять всегда. Сбросить можно только с плохой рукой против очень быстрых противников.

Взлет — можно оставить одну копию с очень хорошей рукой или в медленном матч-апе.

Закулисный вышибала — оставляйте только против Разбойника.

Голганнет Громовержец — можно оставить с хорошей рукой при встрече с Паладином, ДХ или Шаманом.

Другие карты — оставляют редко.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 84

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

наверх

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Ракетный модуль. С хорошей рукой — Верный напарник, Турбуль.

Охотник на демонов: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Ракетный модуль. С хорошей рукой — Верный напарник, Турбуль, Голганнет Громовержец, Книжка-раскладушка.

Воин: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Турбуль. С хорошей рукой — Верный напарник.

Паладин: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Ракетный модуль, Турбуль. С хорошей рукой — Верный напарник, Взлет, Голганнет Громовержец.

Охотник: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Ракетный модуль, Турбуль. С хорошей рукой — Верный напарник.

Друид: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Турбуль, Джим Рейнор. С хорошей рукой — Верный напарник.

Разбойник: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Закулисный вышибала, Книжка-раскладушка.

Шаман: КСМ, Космопорт, Турбуль, Ракетный модуль, Взлет, Голганнет Громовержец. С хорошей рукой — Верный напарник.

Маг: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Турбуль. С хорошей рукой — Верный напарник.

Жрец: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Турбуль, Горгонзорму. С хорошей рукой — Верный напарник.

Чернокнижник: КСМ, Космопорт, Большой Плавник. С хорошей рукой — Верный напарник, Горгонзорму.

наверх

Разбираемся, как работает колода Звездолет Шамана в 6 пунктах.

Главный способ победы Звездолет Шамана

Самое важное, что нужно знать про Звездолет Шамана — это темповая колода. Не надо играть так, будто это контроль дека или ОТК дека. Вспомните старого Токен Шамана или Эволв Шамана — во многом Звездолет Шаман делает то же самое, но обращается к механике Звездолета и Джиму Рейнору в поддержку.

Дека практически полностью играет от стола в начале партии, хотя и взрывной урон тоже есть, но все же главный приоритет — захват стола и давление характеристиками с первых же ходов.

Шаман создан для того, чтобы спамить стол мелкими юнитами. В этом помогают многие карты

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 84

за 1-3 маны, а особенно эффективны Горгонзорму, Книжка-раскладушка, Большой Плавник и Космопорт. Далее Шаман ищет возможности извлечь из заспамленного стола много выгоды, в чем помогает Жажда крови. Даже если Подарка Тралла еще нет в руке, вы все равно должны играть так, будто спелл есть — и вынуждать противника чистить вашу половину стола. Кроме Жажды крови минорный бафф дают Турбуль и Верный напарник. Их редко хватает для победы, но порой достаточно для того, чтобы нанести больше урона по герою противника, а добить его уже позднее.

Сила героя Джима Рейнора тоже помогает играть со стола и искать массовые баффы для мелких юнитов. Порой она станет аналогом Жажды крови, но работать будет только на существ Терранов. В мид и лейтгейме можно уже играть только от силы героя и постоянно угрожать противнику массовым баффом атаки с силы героя. Хотя это работает лишь в случае, если и вы, и противник остались без хороших карт в руке.

## Взрывной урон

Порой Шаман все-таки теряет контроль над столом или просто находит летал раньше — всё за счет взрывного урона, которого в деке значительное количество.

Как и раньше, помогают Горн Владыки Ветра и Голганнет Громовержец. Как правило у Горна нет какой-то специфичной цели в матч-апе. Это или способ убрать двух любых юнитов со стола, или источник 6 урона два хода подряд. Тут все зависит от того, на какой стадии игры вы находитесь и в каких условиях противник. Если вы сильно впереди, обычно оружием бьют по герою противника. А если отстаете, то размениваются с юнитами. Хотя из правила есть исключения. В мете мало способов разрушить ваше оружие, так что его заряды можно экономить.

Не сказать, что Голганнет Громовержец как-то идеально вписывается в колоду и дополняет ее синергии. Это самостоятельная и просто хорошая карта, которую часто хочется сыграть в мидгейме.

Вы точно не хотите играть опцию на добор 3 карт с перегрузкой, потому что их в деке просто нет. А среди оставшихся двух способностей чаще берут массовый урон + исцеление, хотя и убрать какого-то юнита со стола тоже порой бывает нужно. Помимо этого Голганнет хорош и из-за скидки на первое заклинание (поэтому не всегда выгодно играть его через Монетку на 5й ход).

Два других важных источника взрывного урона — Звездолеты и Осадный танк. Подробнее о них говорим дальше.

наверх

## Взрывной урон из Starcraft

Звездолеты в деке собираются из 5 случайных частей. Изначально их нет в деке, но их призывают Космопорт и Взлет. Контроля над тем, что вы получите, у вас нет. Поэтому из партии в партию Звездолеты будут разными: и разным может быть и ваш стиль игры. Порой более защитный, порой атакующий. Как правило лучшими станут Башни и Освободитель, которые наносят урон, потому что урон этот прилетает и в героя противника. Значит, очень многое сделает Джим Рейнор, особенно если сыграть его под Дрыжеблоком.

Но может быть и такое, что вы получите только медленные части Звездолета на броню,

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 84

бонусные эффекты и призыв Морпехов. Но по крайней мере всегда можно рассчитывать на Ракетный модуль, который просто входит в состав колоды.

Все части Звездолета должны умереть, чтобы попасть в сборку самого Звездолета. Если их превратят во что-то другое, уберут в руку или замешают в колоду, то и в сборке их не будет.

Осадный танк работает не только как источник взрывного урона. Карта универсальная и может быть просто хорошей зачисткой стола. Но может сработать и как финишер, если на столе мелкие юниты, а у героя противника осталось мало здоровья. Конечно, для этого вы должны активировать Звездолет, что обычно Шаману удается легко и дешево.

Важно, что улучшенная версия Осадного танка не работает с Дрыжеблоком. Точнее она работает и нанесет урон по существам трижды, но вот в героя противника ничего не прилетит. И несмотря на это, карта все еще очень сильная.

[наверх](#)

## Как играть Верного напарника

Выбирайте целью Верного напарника только существ с типами, которые остались в деке. По крайней мере это актуально в 99% ситуаций, но есть 1%, когда целью может быть любой юнит.

Больше всего в деке механизмов. Тут вы точно не ошибетесь с выбором цели. Хороши и мурлоки: вы достанете из деки или Большого Плавника, или Кактусореза. Элем и дракон в колоде только один, так что тут можно поймать синергию только с элемуи, если вы что-то призовете с Сыра Горгонзорму. Зверь в деке тоже один — Закулисный вышибала. Но зато есть Книжка-раскладушка с призывом Лягушек. Это хорошие цели для Верного напарника. Совсем нет в колоде Тотемов, так что на силу героя спелл лучше не играть.

[наверх](#)

## Агро матч-апы

В агро матч-апах не так страшно проседать по темпу в начале и в мидгейме, потому что контроль над столом всегда можно вернуть позднее с помощью Грозы, Голганнета Громовержца, а также Звездолетов. Но важно не получить в процессе слишком много урона по вашему герою, потому что исцеления в деке практически нет.

Если же вы ведете или играете на равных, всё еще разменивайтесь и не давайте противнику зацепиться за стол. Попробуйте сами делать размены своими юнитами, желательно выгодными, чтобы после сыграть Закулисного вышибалу или Голганнета. Еще можно размениваться с помощью Ракетного модуля. Он отлично работает с Захватом цели, а порой полезен и сам по себе. Позднее топовыми картами для разменов станут Горн Владыки Ветра и Осадный танк.

Если вы отстаєте, то верный способ вернуться в игру — Звездолет. Тут четких указаний по игре не будет, потому что всё зависит от его стоимости и эффекта. Но как правило играют Звездолет для того, чтобы убрать со стола противника или перед розыгрышем Джима Рейнора в любом случае.

Если вы ведете в темпе, то юнитами все еще можно размениваться, а летал готовить с

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 84

Жаждой крови, взрывным уроном или сильным Звездолетом. До их реализации можно особо не уходить в агрессию, а играть максимально надежно и не давать противнику контроль над полем. А если переходите в агрессию до этого, то хотя бы закройте ценных юнитов провокациями, например с Книжки-раскладушки.

[наверх](#)

## Контроль матч-апы

В контроль матч-апах куда сильнее становится Жажда крови: старайтесь беречь Подарок Тралла только для нее, хотя порой можно раскопать Сглаз и им ответить на крупного юнита противника, например на Звездолет или его ключевую часть.

Тут тоже полезен Захват цели, но уже для борьбы с тяжелыми провокациями или просто очень сильными юнитами с большим запасом здоровья.

В медленных поединках важно правильно рассчитывать волны угроз, не ставить слишком много юнитов за раз, если у противника есть простой ответ на стол любых размеров. И если массовая зачистка появляется, будьте готовы снова заспамить стол новыми юнитами, например с Сыра Горгонзорму. С 6+ хода угрожайте противнику Жаждой крови и делайте такой стол, который залеталит врага или доведет его почти до смерти — и вынуждайте оппонента искать ответ на стол каждый раз.

Старайтесь извлечь больше выгоды из Звездолета, а затем и Джима Рейнора. Тут, конечно, поможет Дрыжеблок, хотя он есть далеко не во всех сборках — и обязательной картой для победы он не станет.

[наверх](#)

## - Звездолет Шаман

Зеркальный поединок полностью завязан на темпе и контроле стола. Старайтесь захватить стол и чистить всё, что сыграет противник. Делайте это до возможности реализовать тяжелые карты вроде Жажды крови или Джима Рейнора. Не бойтесь играть и Грозу, если других способов зачистки стола нет, а сделать это очень нужно. Не жалейте Захват цели на средних юнитов, даже что-то под баффом Верного напарника уже будет хорошей целью для нового заклинания. Хороша комбинация Дрыжеблока и Большого Плавника в лейтгейме, обычно у противника не будет легкого ответа на нее.

- Если ситуация относительно равная, старайтесь не играть первыми Джима Рейнора, если в Звездолете противника много зачисток стола. Обычно преимущество будет у того Шамана, который вторым сыграет нового героя. Хотя тут всё зависит от состава Звездолета, который вы не можете так уж хорошо контролировать.

- Горн Владыки Ветра станет хорошим ответом на большие Звездолеты противника, так что пару зарядов этого оружия можете сохранить, если еще не близки к леталу и на столе нет других крупных юнитов.

## - Контроль Воин

Контроль Воин отлично играет от обороны и в лейтгейме опасен из-за Зиллиакса Делюкс 3000, на которого не ответить Сглазом или Голганнетом Громовержцем. Тут спасет разве что очень хороший Джим Рейнор. Но лучше не затягивать партию в лейтгейм и действовать агрессивно со старта. В начале партии наносите как можно больше урона баффнутыми юнитами, к мидгейму готовьте стол для баффа Жажды крови — и надейтесь на то, что Воин не

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 84

найдет массовых зачисток. В начале партии Вар не такой уж сильный.

- Раскопать Сглаз можно, если в руке есть второй Подарок Тралла — и убрать со стола Звездолет или другую важную провокацию, которую позднее Воин сможет воскресить.

## Зерг Рыцари смерти

- Это темповый матч-ап, где оба игрока будут активно бороться за стол с первых ходов. У ДК лучше с заспамом стола, но у Шамана куда больше зачисток. Особенно ценными будут Ракетные модули, но еще можно использовать Грозу с Подарка Тралла, а также Голганнета Громовержца. Но и ДК может перевернуть ситуацию на поле, если у него есть активный Омут рождения с предсмертным хрипом, за которым последует Вал гиблингов. Хорошо то, что вся эта комбинация возможна только с активацией предсмертного хрипа Омута рождения, так что без предупреждения всё это не провернуть. Старайтесь выманить Омут рождения до розыгрыша Джима Рейнона: в этом случае ДК уже мало чем сможет вернуться в игру. Хотя Бригадир Реска все еще очень опасна, но играть вокруг нее обычно не стоит.

- В поединке часто нужен Сглаз, который станет ответом на Заразителя или другой сильный предсмертный хрип Рыцаря смерти. Вообще Заразитель опасен, потому что он испортит сразу две карты Шамана — Горн Владыки Ветра и Захват цели. Они не будут доводить вражеских юнитов до 3 и 1 здоровья соответственно. Поэтому старайтесь реализовать эти карты как можно быстрее.

## Биг Друид

Тут геймплей со стороны Шамана тоже очень простой — максимальная агрессия, спам стола и подготовка комбинаций с Жаждой крови или взрывным уроном. При этом можно победить и рано сыгранными Закулисным вышибалой. С крупными юнитами Друида справляется Горн Владыки Ветра, который можно экономить для тяжелых юнитов оппонента. Полезен и Сглаз, хотя обычно одну копию Подарка Тралла вы должны беречь для Жажды крови.

У Друида, конечно, есть способы защиты, но все они достаточно тяжелые и медленные, так что часто Шаман успевает задавить противника рано. А в лейтгейме бороться с Малфурионом обычно не получается.

## Друид на силе героя

Это опасный матч-ап, тут надо действовать агрессивно и быстро, потому что в мид и лейтгейме у Друида очень много опасных карт. Играйте вокруг Ментального техника с 5 хода, старайтесь поставить 1-2 провокации для того, чтобы уберечься от рывков и атак героя. Берегите Книжку-раскладушку для мид и лейтгейма.

## Разбойник на оружии

В этом матч-апе нужно помешать противнику бить по вам оружием. В этом помогут две карты — Книжка-раскладушка и Закулисный вышибала. Четвертый дроп играйте в любой момент, а с Книжкой-раскладушкой лучше не спешить: дайте Разбойнику раскатать свое оружие, обычно это происходит к 3+ ходу. Играйте Книжку-раскладушку только после этого. Еще случайные провокации могут дать сила героя, Горгонзорму и модули Звездолета, а также можно сыграть Сглаз на вашего юнита.

Помимо генерации провокаций думайте о том, как вам самим подготовить летальный урон. Чем быстрее вы это сделаете, тем меньше будете переживать о своих таунтах.

Протосс Разбойник

Это хороший матч-ап для быстрых версий Терран Шамана. Тут не стоит медлить, потому что со старта Разбойник слаб, а в мид и лейтгейме почти наверняка перехватит инициативу и уже не отпустит. Постарайтесь рано засетапить стол с Жаждой крови или по крайней мере нанесите достаточное количество урона мелкими юнитами, чтобы позднее добить Рогу взрывным уроном. Юнитов из маскировки могут достать эффекты Грозы, Голганнета, а также Осадный танк.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

## =====

### Подробный гайд по Миракл Разбойнику — самой сложной деке Запредельной Тьмы

ID: 1879

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

Дата: 07.01.2025

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

### Описание

Подробный гайд по Миракл Разбойнику — самой сложной деке Запредельной Тьмы

### Кратко

Миракл Разбойник в умелых руках — лучшая дека Запредельной Тьмы. Изучаем Миракл Рогу в большом гайде: лучшие деки, основы и тонкости декбилдинга, муллигана, стратегии и матч-апов.

### Текст

Герой гайда — Миракл Разбойник в мете Великой Запредельной Тьмы. Этот архетип существует уже больше 10 лет и его главная фишка — быстрый перебор колоды и возможность делать "чудесные" ходы, побеждать в казалось бы безвыходных ситуациях. Нынешняя версия Миракл Роги делает свои чудеса с помощью Астероидов (с Лунокаменного терзателя) и Извержений (с Злобжого).

Раньше архетип играл с Соней Водопляс, но когда легендарку понерфили, Рога отказался от нее. И это даже пошло Разбойнику на пользу: способы победы стали понятнее, проще и быстрее. Теперь Разбойник давит со стола и добивает противника взрывным уроном, а не пытается провернуть идеальную ОТК комбинацию на 40+ урона с пустого стола.

В результате винрейт Миракл Роги существенно вырос. Сегодня это одна из самых результативных и популярных колод Стандартного режима. И в умелых руках это лучшая дека для взятия Легенды и движения в топы рейтинга.

В большом гайде разбираемся, как работает Миракл Разбойник и как правильно играть этой сложной декой. Вы найдете оптимальные сборки и научитесь собирать собственные. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости геймплея, муллигана и популярные матч-апы Запредельной Тьмы.

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

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 84

- Опциональные и технические карты
- Делаем колоду дешевле
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Подготовка ОТК комбинации
- Реализация ОТК комбинации
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Миракл Разбойника устоялись за последние недели и обычно отличаются 3-4 техническими картами. Их выбор зависит от матч-апа и локальной меты, хотя можно взять и универсальные карты, которые подойдут в любой ситуации.

Далее мы представим 3 лучшие деки Миракл Разбойника с акцентом на разные поединки. Все они станут хорошим выбором в Стандарте, но будут чуть лучше чувствовать себя при встрече с разными классами.

## Антиспелл Миракл Разбойник

Набор Неофитка культа + Крушитель колонок полезны во многих поединках. Но особенно хороши они в зеркальных матч-апах и против Линесса Паладинов. Часто можно выгодно реализовать эту пару против контроля (Радужный ДК, Контроль Воин, Рено Жрец) и в принципе в ситуациях, когда вы ведете в поединке.

Еще в сборке есть Оглушение. Универсальный спелл, который станет чуть ли не единственным ответом на популярного сейчас Острокрыла.

## Классический Миракл Разбойник

Это классическая сборка Миракл Разбойника, в которой почти нет каких-то технических карт для конкретных матч-апов. Свободные слоты тут заполняет Поиск сокровищ — просто еще один источник добора без каких-либо особенностей.

Такая дека подойдет для старта ваших изысканий с Миракл Рогой и до момента, когда вы лучше почувствуете локальную мету и сможете адаптировать деку под нее.

## Тяжелый Миракл Разбойник

Такой Миракл Разбойник берет много необычных технических карт. Интересно то, что тут нет Лунокаменного терзателя и Астероидов или Злобжого. Вместо этого Разбойник делает ставку на Бескрайний простор и Кукольных великанов. Вы можете замешать в деку много их копий с помощью Фотографа Физзла (возвращайте его в руку Шагом сквозь тень и Брейкдансом) и постоянно генерируйте огромное количество характеристик. В конце концов зачисток не останется даже у самых медленных дек.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. В основе Миракл Разбойника сейчас около 26 карт, представленных ниже. Их берут в большинстве ситуаций, а исключают из деки только в редких случаях, если нужно подобрать

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 84

другой способ победы или экспериментальный набор технических карт. Чаще всего из основы убирают Бескрайний простор, хотя мы делать этого не рекомендуем, легендарка очень сильная и полезная. Разве что у вас пока что нет ее в коллекции.

Дополнить основу нужно еще 4 картами. Чаще всего это технические опции, созданные для конкретных матч-апов или типов противников. Хотя есть и универсальные карты, полезны в любой ситуации.

Далее о том, чем дополняют основу колоды.

[к оглавлению](#)

Оглушение — универсальная и почти всегда полезная карта, которую легко использовать в любом матч-апе. Против ДК она уберет предсмертные хрипы или баффы здоровья с юнита, против Паладина поможет в борьбе с Острокрылом. Много баффов статов играют Жрецы, сильные эффекты есть у Биг Друида.

Ледниковый осколок — затягивает партию, особенно если противник играет от больших юнитов, как сам Миракл Разбойник.

Рэкет — редкая карта, которая дает большой спектр возможностей, хотя и не гарантирует что-то со 100% вероятностью.

Поиск сокровищ — простая карта на добор существа. Пиратов в деке нет, так что Монетки вы не увидите. Но достаточно просто того, что это добор за 1 маны.

Неофитка культа и Крушитель колонок — антиспелл карты, особенно полезные против Разбойников и Паладинов, а также в целом в ситуациях, когда Разбойник ведет по темпу и играет первым номером. Играть их не всегда легко, но порой они в соло приносят победу в партии.

Маг крови Талнос — дополнительный источник урона от заклинаний или для лейтгейм комбинаций или для старта игры, где можно использовать Талноса просто для перебора колоды и баффа одного спелла вроде Удара в спину.

Фотограф Физзл — очень тяжелая опция, которая поможет Разбойнику затянуть партию глубоко в лейтгейм и переиграть по выгоде даже самых медленных противников. Можно вернуть в руку Шагом сквозь тень и Брейкдансом для еще большей выгоды.

Талгат — необычная легендарка, которую можно потестить, если она есть в вашей коллекции. Не делает чего-то имбалансного, просто дает приятную возможность контроля стола.

Честный торговец Жуль — гибкая карта, которая даст источники перебора колоды, взрывного урона или исцеления — вот 3 самые важных Разбойнику функции. Можно вернуть в руку и сыграть боевой клич несколько раз за бой.

[к оглавлению](#)

Миракл Разбойник — средняя по цене колода, которую не сделать значительно дешевле. Он не обойдется без нескольких эпиков и легендарок, хотя какие-то из них все же можно убрать из колоды, не убив ее смысла.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 84

Подготовка, Маг крови Талнос — бесплатные карты, которые есть в коллекции всех игроков.

Брейкданс — обязательно создайте две копии этого эпика.

Разлив дегтя — обязательно создайте две копии этого эпика.

Злобожог — обязательная легендарка для классических сборок Миракл Роги. Можно отказаться, только если вы сделаете тяжелую версию, которая играет от стола, хотя эта колода в сумме не будет дешевле, чем обычные.

Кукольный великан — обязательно создайте две копии этого эпика.

Бескрайний простор — сильная легендарка, но все же от нее можно отказаться. Аналога ей нет, так что берите вместо любую другую опциональную карту.

Другие дорогие карты — не нужны Разбойнику.

[к оглавлению](#)

Миракл Рогу не сделать значительно дешевле, без пробле отказаться можно только от Бескрайнего простора. Зато уже такая колода за 4860 чародейной пыли очень эффективна и может легко привести вас в Легенду и даже в топы рейтинга. Можно играть без Бескрайнего простора вовсе, хотя мы все же рекомендуем скрафтить его, потому что и другие деки в мете пользуются этой сильной легкой.

[к оглавлению](#)

Муллиган Миракл Разбойника очень простой. Чаще всего вы будете искать только 3 лучшие карты на старте партии вне зависимости от класса противника. Такой подход уже не будет ошибкой. Хотя свои нюансы и тонкости все же есть: порой нужно оставить другие карты, а еще важно правильно муллиганить вокруг Переключения передач. Подробнее об этом дальше.

Скорая кирка — оставляйте всегда и в любом количестве

Эфириал-оракул — оставляйте всегда и в любом количестве

Переключение передач — оставляйте всегда и в любом количестве. Если оставляете, то играйте на первый ход. А раз так, что две самые левые карты на вашем муллигане должны быть плохими для старта (всё кроме того, что названо в этом разделе). То есть под Переключение передач нужно муллиганить наоборот, оставляя в руке плохие карты, чтобы замешать

Удар в спину — оставляйте с хорошей рукой при встрече с темповыми противниками. Обычно оставляют с Эфириалом-оракулом.

Подготовка — оставляйте с Сомнительной покупкой против темповых колод или просто с хорошей рукой.

Сомнительная покупка — оставляйте с Подготовкой против классов, которые играют со стола

Неофитка культа — можно оставить против Друида и Воина.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 84

Другие карты — на муллигане оставляют очень редко.

Рыцарь смерти: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Удар в спину.

Охотник на демонов: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач, Подготовка, Сомнительная покупка, Удар в спину.

Воин: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Неофитка культа.

Паладин: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Подготовка, Сомнительная покупка.

Охотник: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Подготовка.

Друид: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач, Неофитка культа. С хорошей рукой — Сомнительная покупка.

Разбойник: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач.

Шаман: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Удар в спину, Подготовка.

Маг: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Сомнительная покупка.

Жрец: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Удар в спину, Сомнительная покупка.

Чернокнижник: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Миракл Разбойник — сложная и необычная комбо колода, которая играет и от стола, и от взрывного урона. В распоряжении Роги есть способы генерации огромных статов, массовые и точечные зачистки стола, а также большое количество взрывного урона.

Но как бы Разбойник ни шел к победе, он всегда будет делать это через очень быстрый перебор колоды. В этом главная фишка деки: карты добирать надо постоянно и уже к 6-8 ходам приходится к усталости. Это нормально: многие карты и синергии в деке становятся куда сильнее, когда в колоде не остается карт. Способов добора карт в деке очень много, надо только успевать освобождать руку. Хорошо то, что большинство карт в деке стоят 0-2 маны.

Со стола Разбойник давит за счет Кукольных великанов и реже с помощью Бескрайнего простора. А главные источники взрывного урона — Лунокаменный терзатель и Злобжог, замешивающие в деку наносящие урон спеллы. Эти спеллы станут куда сильнее, когда карты в деке не останутся. Все их можно будет добрать за один ход и баффнуть уроном от

заклинаний (Эфириал-оракул или Маг крови Талнос).

После нерфов Сони Водоплас Миракл Разбойник избавился от тяжелых способов победы с несколькими Злобозогами и Негодям из песочницы. Теперь ОТК комбинации на огромное количество урона стали куда реже, но это и хорошо. Миракл Разбойник — в первую очередь темповая колода, которая давит разными путями и старается просто сделать всё очень быстро — куда быстрее своего противника, который попросту не успеет отвечать на стол Роги и восстанавливать здоровье. Поэтому в деке так хорошо смотрятся Нефитка культа и Крушитель колонок, которые еще сильнее развивают преимущество Роги в темпе.

## Способы победы

Чаще всего Разбойник использует несколько способов победы — одновременно или по очереди. Далее разберем каждый из них.

### 1. Кукольные великаны

Чаще всего эту комбинацию Разбойник может повернуть на 6й ход. К этому моменту вы доберете достаточно карт из деки, чтобы удешевить Кукольных великанов до 0 маны. Играйте на них Брейкданс, чтобы призвать 8/8 натиски и снова выставляйте Кукольных великанов.

В ход вы успеете сыграть и другие карты, в идеале Неофитку культа или Крушителя колонок, чтобы оппоненту было сложнее зачистить стол массовой атакой.

Такие комбинации часто приносят победу в партии, особенно если вы встретились не против тяжелой контроль колоды с массовыми зачистками. Хотя и против них такие ходы хорошо работают. Пару Брейкдансов можно оставить на других юнитов, если вы боитесь массовой зачистки и не можете как-то остановить ее.

### 2. Всё в Бескрайних просторах

Тяжелый способ победы, но всё же достаточно эффективный. Тут идея в том, чтобы несколько ходов подряд играть бесплатный Бескрайний простор. Возвращайте легендарку в руку Брейкдансом или Шагом сквозь тень. После Бескрайнего простора старайтесь сыграть и других юнитов, чтобы сделать жизнь оппонента сложнее.

### 3. Извержения и Астероиды

Самая вариативная комбинация, которая может нанести разное количество взрывного урона, а еще зачистить стол.

Идея в том, чтобы играть Злобозога и Лунокаменного терзателя с пустой или близкой к пустой колоде. И повторять их боевые кличи с помощью Брейкданса и Шага сквозь тень. Далее в бой вступают источники урона от заклинаний (Эфириал-оракул и Маг крови Талнос), которые баффнут заклинания и позволят нанести огромный урон столу противника.

Если вы атакуете только Астероидами, старайтесь в начале хода сыграть Бескрайний простор, чтобы убрать с вражеской половины стола всех юнитов — и оставить Астероидам только вражеского героя.

Интересная ситуация со Злобозогом. С одной стороны, его хочется вернуть в руку, чтобы сыграть боевой клич несколько раз за бой. Но с другой стороны, тогда он не баффнет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 84

Извержения своим эффектом конца хода и они нанесут не так много урона. Порой Злобжого используют только для зачистки стола и выживания, а ОТК комбинацию в конце проворачивают только Астероидами. По крайней мере это справедливо в медленных матч-апах. В темповых или при активном давлении можно просто сыграть Злобжого в темп или залеталить противника только Извержениями.

## 4. Противник не может сыграть заклинания

Это не всегда самостоятельный способ победы, но все же порой хватает и этого. Всё зависит от матч-апа, а также от ваших таймингов. Например, эти эффекты могут похоронить Разбойника на оружии, Линесса Паладина, других Миракл Разбойников и Биг Друидов.

Идея простая: играйте этих юнитов перед ходами с ключевыми заклинаниями и комбинациями противника. Возвращайте их в руку и играйте снова на следующие ходы. Параллельно генерируйте другие характеристики и давите взрывным уроном.

## Реализация ключевых карт

В этом разделе мы обсудим самые важные карты Миракл Разбойника и правильные способы их реализации.

### Подготовка

Чаще всего Разбойник играет Подготовку вместе с Сомнительной покупкой. Другая популярная синергия — Веер клинков.

Но не бойтесь играть Подготовку с заклинаниями за 1 маны просто для того, чтобы освободить руку, добрать больше карт или сыграть в темп.

Нет смысла экономить Подготовку для каких-то комбинаций в мид и лейтгейме. Чаще всего спелл используют на 2-4 ходах или позднее сразу, как только он заходит в руку.

### Шаг сквозь тень

Любой боевой клич полезно вернуть в руку с помощью Шага сквозь тень, а еще одна важная цель — Эфириал-оракул.

Важно понимать, как вы планируете победить в конкретных матч-апах и ситуациях. Например, против самых медленных колод надо оставить эффекты возврата в руку для Лунокаменного терзателя. А если вы играете первым номером, то полезно вернуть в руку Неофитку культа или Крушителя колонок, чтобы сыграть их еще раз на следующий ход.

Эфириала-оракула возвращают в руку, если это единственный источник урона от заклинаний, который остался в деке или это единственный источник перебора колоды, который сейчас есть в руке.

### Брейкданс

Способы применения в принципе те же самые, хотя свои особенности есть. Брейкданс выгодно играть на Кукольного великана и Бескрайний простор для генерации больших характеристик. А дешевые дропы уже не будут такими темповыми и выгодными. Хотя всё еще вернуть в руку можно всё то же и по тем же причинам, как в случае с Шагом сквозь тень.

## Переключение передач

Очень мало причин не играть это заклинание. Даже если два левых слота очень важны и нужны. Хотя обычно это не так. Нужные и важные карты вы тут же используете, а если что-то надо подержать в руке несколько ходов, значит это уже не так уж и важно. Можно замешать в деку и достать чуть позднее. В любом случае Рога так быстро перебирает колоду, что найдет карты, которые замешает.

## Разлив дегтя

Если противник не играет от существ на столе или у вас слишком много карт в руке, тратьте этот спелл просто для того, чтобы нанести 1-2 урона герою противника, активировать серию приемов или резонанс других карт. Не надо экономить и держать это заклинание в руке слишком долго.

Разлив дегтя всегда наносит по существам 2 урона и очень хорошо работает с уроном от заклинаний. А еще две копии Разлива дегтя стакаются, так что всё будет наносить x4 урона.

Ваши существа тоже получают увеличенный урон.

## Веер клинков

Та же история, что и с Разливом дегтя: играйте спелл просто так, если нет способа потратить 2 маны эффективнее. Даже если речь идет о темповых матч-апах, часто выгоднее перебирать деку, чем копить массовую зачистку в руке.

## Скорая кирка

Играйте как можно быстрее и бейте всегда, когда в руке есть достаточно места для карты. Только один последний заряд можно сэкономить для реализации ОТК комбинации, если вы ее уже готовите и партия близка к завершению. Но и тут не должно быть дольше 1 хода для простоя.

## Эфириал-оракул

Не бойтесь играть в начале партии просто для перебора колоды, если других способов добора нет. Возвращайте в руку только вторую копию Эфириала-оракула для того, чтобы позднее проверить ОТК комбинацию с его помощью. Первую копию Эфириала-оракула возвращают в руку в случае, если там нет других источников добора.

## Сомнительная покупка

Чаще всего играют через Подготовку, начиная со 2 хода и позднее. Не нужно ждать огромных или даже средних целей для этого заклинания. Не бойтесь убирать со стола даже мелких юнитов, все-таки спелл нужен во многом для перебора колоды.

Без серии приемов заклинание используют редко, хотя и такое возможно в матч-апах, где нет акцента на контроль стола.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

Монетку Разбойник чаще всего использует или для активации серии приемов, или для активации резонанса, или просто для того, чтобы освободить место в руке. Четкого применения этому спеллу нет.

Оглушение можно играть и без активации серии приемов: эффект немоты часто важнее, чем 2 урона.

Постоянно следите за количеством карт в руке и старайтесь не перебирать их. Хотя иногда это невозможно и каких-то топдеков вы лишитесь. В большинстве ситуаций ничего критичного в этом нет: все карты можно заменить. Но все же старайтесь вовремя скидывать из руки ненужные карты, например Удар в спину, Веер клинков и т.д.

Не играйте Кукольных великанов за дорого: чаще всего их ставят только бесплатно или хотя бы за 1-2 маны. Пока Кукольные великаны еще что-то стоят, продолжайте прокручивать колоду.

Лунокаменного терзателя можно ставить в темп в начале партии только в темповых матч-апах, где вы победите от стола или Злобозогом. В медленных матч-апах держите Лунокаменного терзателя до финала партии.

Следите за тем, что осталось в вашей колоде. Это особенно важно, потому что вы замешиваете в деку Астероиды и Извержения, которые станут ключевым способом победы. Важно точно знать, сколько этих спеллов там осталось и сколько урона они нанесут. Еще следить за составом деки важно из-за эффектов Эфириала-оракула и Поиска сокровищ. Они не всегда доберут что-то из деки.

Используйте свойство обмена Крушителя колонок, когда остается свободная мана. Юнит далеко не всегда нужен в руке: порой он слишком дорог, порой он бесполезен в матч-апе. А обмен всегда полезен: это удешевление Кукольного великана, Бескрайнего простора и в целом продвижение колоды.

[к оглавлению](#)

## Радужный Рыцарь смерти

Старайтесь сыграть Неофитку культа или Разрушителя колонок перед 6 ходом противника, чтобы заблокировать Пробитый шлюз. Это самое важное заклинание в деке Радужного ДК, которое вы бы хотели отложить или вовсе не дать противнику скастить его. Еще ДК может получить много здоровья с Примаса, но это не должно останавливать вас от розыгрыша тяжелых юнитов.

У Рыцаря смерти часто будет Ментальный техник, поэтому в ход с розыгрышем пары Кукольных великанов играйте только одну копию Брейкданса, оставляя на столе трех юнитов. Этого уже достаточно для весомого давления, тем более Рыцарю смерти сложно будет ответить на такой стол до 10 хода. Старайтесь тут же ответить на Грызню и Глота каким-либо способом.

## Миракл Разбойник

Зеркальный матч-ап — гонка в переборе колоды и реализации разных способов победы.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 84

Готовьте ход с Кукольными великанами, а если оппонент играет его раньше, отвечайте парой Разливов дегтя с другими источниками урона. Не забывайте, что у противника нет исцеления, так что любой источник урона особенно важен — даже в начале партии ищите возможности стукнуть силой героя или мелким юнитом. Конечно, очень важны Неофитка культа и Крушитель колонок, которых можно сыграть в любой ход, разве что не перед шестым ходом оппонента, когда выходит Злобожог.

## Линесса Паладин

Еще один матч-ап, где очень важны Неофитка культа и Крушитель колонок. Но сыграть их достаточно сложно: делайте это за ход до своего летала или по крайней мере за ход до того, как вы можете умереть. Надо заблокировать ключевой ход с Солнцелюбивой Линессой и Монетками. До этого момента важны все зачистки стола, которые станут гарантом вашего выживания. А с помощью Кукольных великанов можно поставить противнику шах и мат, потому что ответов на 8/8 юнитов в деке Пала почти нет.

## Жрецы

В матч-апе с Дракон Жрецом важно держать контроль над столом и грамотно реализовывать ключевые зачистки стола. Сделав это, вы без проблем добьете Жреца в мид и лейтгейме. Заклинаний у противника немного, все они дешевые, часто используются для зачистки стола. Так что играйте Неофитку культа и Крушителя колонок в моменты, когда захватили стол или просто в любой удобной ситуации с 3+ хода.

В матч-апе с Рено Жрецом заклинаний куда больше, играть блоки спеллов можно в любой удобный момент. Вы в любом случае часто помешаете противнику. Игру можно затягивать, потому что исцеления и брони у Рено Приста не так много, но в лейтгейме появятся неудобные карты вроде Громовержца, Спасительницы Элизы, Йогг-Сарона Освобожденного и Одинокого рейнджера Рено.

## Элем Маг

Играйте темпово и убирайте со стола всё, что видите. Постарайтесь оставить Веер клинков с любым баффом для ответа на Разливающегося огнеплеска. Чем меньше урона от ранних существ вы получите, тем с меньшей вероятностью умрете от взрывного урона.

## Контроль Воин

Играйте Неофитку культа перед третьим ходом Воина, чтобы заблокировать Новые высоты. Это особенно важно сделать, что Воин оставил на муллигане какую-то карту. Дальше Неофиткой и Крушителем колонок блокируйте массовые зачистки в ходы, когда вы поставите что-то на стол. Еще можно остановить 8 ход Воина, в который тот играет Водопой или Сон под звездами.

У Воина будет много брони, так что старайтесь реализовать самые жадные комбинации взрывного урона, а свои ходы с Кукольными великанами закрывайте Неофиткой культа или Крушителем колонок.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

## Астероид Шаман — недооцененная колода Запредельной Тьмы. Большой гайд по ар

ID: 2168

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

Дата: 05.01.2025

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

### Описание

Астероид Шаман — недооцененная колода Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Астероид Шаман всё еще удерживает позиции одной из самых успешных колод Великой Запредельной Тьмы. Разбираемся в большом гайде, как работает эта дека.

### Текст

Герой гайда — Астероид Шаман в мете Великой Запредельной Тьмы. Архетип появился еще с первых дней дополнения, но только после последнего балансного патча в декабре 2024 года Астероид Шаман вырвался в лидеры меты.

Сегодня Астероид Шаман — успешная и результативная колода, которой не так часто играют, как она того заслуживает. У Шамана отличные матч-апы и общие результаты, хотя популярность и упала в начале 2025 года. Но в умелых руках Астероид Шаман станет сильнее, так что это отличная дека для любых рангов от Бронзы до топа Легенды.

В большом гайде разбираемся, как работает Астероид Шаман во всех игровых аспектах. Вы узнаете, какую деку выбрать и как собрать собственную, что искать в стартовую руку при встрече со всеми классами, а также о популярных матч-апах, основах и тонкостях геймплея.

Обновили гайд 5 января 2025 года. Список изменений:

- Изменили вступление
- Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга"
- Изменили муллиган против некоторых классов
- Дополнили раздел матч-апов.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как побеждает колода
- Как правильно добирать карты
- Как правильно чистить стол
- Проблема карт за 6 маны
- Полезные советы
- Матч-апы

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 84

Астероид Шаманы отличаются друг от друга лишь несколькими техническими картами. Хотя эти технические карты поменяют акценты и сделают Шамана сильнее или слабее в разных матч-апах. Далее разберем 3 самые результативные колоды Астероид Шамана и их ключевые отличия.

- Астероид Шаман с Большим Плавником

Большой Плавник в этой сборке хорош и просто как первый дроп. Но еще это синергия с Дрыжеблоком. Гигантская версия Большого Плавника призывает сразу три натиска 8/8, что особенно сильно в матч-апах с другими Паладинами и Шаманами. Еще тут есть Бескрайний простор для затянувшихся партий. Рекомендуем эту сборку для игры на большинстве рангов.

СПД Астероид Шаман

Главная фишка этой колоды — две копии Призрачных когтей, которые активируются с помощью урона от заклинаний. Это и зачистка стола для старта, и источник дополнительного урона по герою противника. В жертву Шаман приносит одну копию Жидкой магмы.

Астероид Шаман на перегрузке

Эта сборка интересна из-за дополнительных синергий перегрузки. Летящая по волнам станет еще одним способом добора заклинаний из колоды. Активирует ее боевой клич Древнее знание и Начинающего молниемета. Еще вы сможете добирать карты с помощью Голганнета Громовержца, в то время как другие деки Шамана делают это не так стабильно.

- наверх

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У Астероид Шамана большая основа колоды: архетип уже сформировался и нашел близкий к оптимальному набор карт. Ничего из этого не стоит убирать из колоды, если вы хотите собрать оптимальную деку. Из всех легендарок проще всего отказаться от Магаты, если у вас есть проблемы с бюджетом.

Дополнить основу нужно еще 3 картами. Чаще всего добавляют вторую копию Жидкой магмы, а еще две опции — уже полет вашей фантазии. Можно выбирать из любого списка и делать любые комбинации опциональных карт.

Важно, что в деку не стоит добавлять больше заклинаний, иначе сломаются ключевые синергии с Астероидами и Злобозогом.

наверх

Большой Плавник — это просто полезный и темповый первый дроп, который позднее можно сыграть ради статов. Но еще это синергия с Дрыжеблоком, благодаря которой можно задавить противника огромными характеристиками со стола.

Летящая по волнам и Древнее знание — набор перегрузки, который работает друг с другом и с другими частями деки. Просто дополнительный добор, который к тому же позволит Голганнету Громовержцу добирать из деки 3 карты с перегрузкой.

Призрачные когти — этому оружию легко дать бафф на любом этапе партии, оно и нанесет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 84

дополнительный урон, и поможет чистить стол.

Золотоискатель — дополнительный источник перебора колоды, если вам не хочется брать синергии перегрузки.

Маг крови Талнос — источник урона заклинаний и перебор колоды, универсальная и полезная карта.

Миксолог, Честный торговец Жуль — необычные опции, которые могут дать дополнительные опции для перебора колоды, обороты, зачистки или взрывного урона. Никаких имбалансных комбинаций с декой тут нет.

Бескрайний простор — поможет в случае, если поединок затянется. Шаман достаточно быстро активирует эту легендарку, потому что очень быстро перебирает колоду.

наверх

Астероид Шаман — средняя по стоимости колода. Значительно дешевле ее не сделать, но все же от каких-то дорогих карт можно отказаться. Дальше разбираем все дорогие карты и возможности их замены.

Ультрафиолетовый крушитель — обязательная карта в двух копиях. Крафтите всегда.

Яркий исполин — обязательная карта в двух копиях. Крафтите всегда.

Магата музыкальное проклятье — не обязательная карта, берите вместо нее другие источники добора.

Голганнет Громовержец — сильная легендарка, но не обязательная. Берите вместо две копии Жидкой магмы, а если они есть, то любую опциональную карту на выбор.

Дрыжеблок — обязательная карта для архетипа.

Злобожог — обязательная карта для архетипа.

Бескрайний простор — легко играть без этой легендарки, хотя все еще рекомендуем скрафтить ее, потому что она подходит другим колодам.

наверх

Максимально бюджетная колода

Совсем дешевой Астероид Шамана не сделать, но дека все же стала доступнее без пары легендарок. Представление о геймплее она точно даст, да и в целом с ней можно брать высокие ранги. Она не так сильно хуже оптимальных версий.

наверх

Главная особенность муллигана Астероид Шамана — понять встретили ли вы медленного или темпового противника. От этого зависит выбор многих карт, хотя есть и универсальные опции, которые Шаман хочет увидеть в стартовой руке почти во всех матч-апах.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 84

Важно понимать, что многие карты за 1-2 маны в деке Шамана на самом деле плохи на 1-2 ходы, так что их лучше сбрасывать из руки. И наоборот, есть тяжелые легендарки за 6 маны, которые часто можно оставить в руке даже в агро матч-апе.

Общие правила муллигана

Сказочный коммивояжер — лучший первый дроп, оставляйте всегда одну копию. Вторую лучше сбрасывать.

Жадный партнер — можно всегда или почти всегда оставлять это существо в любых количествах.

Тотем Каменных Игл — хороший второй дроп, который оставляют почти всегда. Две копии нужны только с Монеткой против очень медленных противников.

Злобозог — не ошибка оставлять эту легендарку всегда. Скинуть ее можно разве что в самых агрессивных матч-апах с ДХ и Разбойником.

Голганнет Громвержец — важно оставить эту карту, если вы ожидаете от противника заспам стола мелкими юнитами в мидгейме (Шаман, Маг, ДХ, Паладин).

Дрыжеблок — оставляйте только при встрече с самыми медленными противниками.

Книжка-раскладушка — оставляйте только в случае, если в руке есть сильный юнит, которого есть смысл защищать. Обычно этим юнитом становится Тотем Каменных Игл.

Ультрафиолетовый крушитель — оставляйте только в темповых матч-апах, если есть хороший дроп за 1-2 маны, названный выше.

Эфириал-оракул и Жидкая магма — можно оставить вместе или отдельно, если вам понадобится сильный массовый эффект в мидгейме (Маг или Жрец).

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

наверх

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Злобозог, Дрыжеблок, Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Тотем Каменных Игл. С хорошей рукой — Голганнет Громвержец.

Охотник на демонов: Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Ультрафиолетовый крушитель. С хорошей рукой — Книжка-раскладушка, Голганнет Громвержец.

Воин: Злобозог, Дрыжеблок, Яркий исполин, Сказочный коммивояжер. Тотем Каменных Игл. С хорошей рукой — Жадный партнер.

Паладин: Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Ультрафиолетовый крушитель, Злобозог.

Охотник: Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Тотем Каменных Игл, Злобозог. С хорошей рукой — Книжка-раскладушка.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 84

Друид: Злобжог, Сказочный коммивояжер. Тотем Каменных Игл, Лунокаменный терзатель. С хорошей рукой — Жадный партнер.

Разбойник: Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Тотем Каменных Игл, Лунокаменный терзатель.

Шаман: Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Злобжог, Тотем Каменных Игл. С хорошей рукой — Голганнет Громовержец.

Маг: Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Злобжог, Тотем Каменных Игл, Голганнет Громовержец, Эфириал-оракул, Ультрафиолетовый крушитель. С хорошей рукой или Монеткой — Жидкая магма.

Жрец: Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Злобжог, Тотем Каменных Игл, Эфириал-оракул.

Чернокнижник: Злобжог, Дрыжеблок, Сказочный коммивояжер, Тотем Каменных Игл, Жадный партнер.

наверх

Говорим об основах и тонкостях геймплея колоды Астероид Шамана далее. Этот раздел посвящен игре самим Астероид Шаманом, а следующий разберет, что делать при встрече с популярными классами и колодами.

### Как побеждает Астероид Шаман

В большинстве ситуаций Астероид Шаман побеждает с помощью двух карт — Извержения и Астероидов. Он может замешать очень много их копий в колоду с помощью Злобжоба и карт на генерацию Астероидов. Еще больше копий делают Трансгумация и Дрыжеблок. Помимо этого у Шамана есть способы баффнуть эти заклинания — самим Злобжобом, Ярким исполином, а также источниками урона от заклинаний. Дальше дело простое: добрать как можно больше Извержений и Астероидов из колоды за ход.

В теории Шаман может нанести за один ход с пустого стола разное количество урона: в идеале за 60 единиц. Но чаще всего выходит меньше: Не обязательно ставить много источников урона от заклинаний, пассивно баффать Астероиды с помощью Яркого исполина, держать Злобжоба живым дольше одного хода. Не обязательно даже утраивать боевые кличи ключевых карт с помощью Дрыжеблока, а еще проворачивать комбинацию за один ход. Вы можете готовить летальный урон в течение долгого времени, постоянно пробивая противника по чуть-чуть.

Есть и некоторый элемент рандома: непонятно, сколько наносящих урон карт вы вытянете из колоды, если там есть еще другие карты. Еще один элемент рандома связан с Астероидами, которые бьют и по существам, и по герою противника. Никуда и без фактора захода: порой Шаман делает ставку только на Астероиды, порой преимущественно на Злобжоба, а может использовать и то, и другое.

Пусть способ победы по принципу всегда одинаковый, реализация способа победы всегда будет разной и партии в партию. Тут нет четкой комбинации и последовательности действий, предсказуемого на 100% урона и стабильности. Но зато Астероид Шаман не так сильно зависим от захода ключевых карт: даже если Злобжог окажется на самом дне колоды, вы все

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 84

еще можете легко победить. И можно адаптировать комбинацию в зависимости от агро и контроль матч-апов.

[наверх](#)

## Способы перебора колоды

Астероид Шаман очень хочет активно перебирать колоду. Не только для того, чтобы найти ключевые карты, но и для того, чтобы реализовать Астероиды и Извержения как можно скорее. Это важно для победной комбинации.

Способов перебора колоды у Шамана очень много. Есть как обычные — Эфириал-оракул, Древнее знание, так и подбирающие только заклинания (Кактусорез, Триангуляция).

Еще есть Магата музыкальное проклятье, которая отдает противнику все полученные заклинания. Но это не относится к Астероидам и Извержениям, которые кастуются при доборе и не передаются противнику. Поэтому Магата так сильна: часто ее боевой клич может закончить партию. Главное следить за тем, чтобы в руке хватило места для всех взятых карт, иначе Магата сожжет их — и тут уже Астероиды и Извержения не активируются.

Вообще постарайтесь никогда не сжигать карты с перебором руки, потому что в этом случае вы потеряете наносящие урон заклинания. Впрочем, обычно только одну копию, что не так критично.

Важна и Триангуляция. Это не только источник добора, но и способ замешать в деку больше Астероидов или Извержений. Все другие спеллы замешивать не так много смысла, а между двумя ключевыми чаще всего выбирают Извержения — они сильнее. В колоде в принципе почти нет заклинаний кроме Триангуляции: только Книжка-раскладушка и Жидкая магма, так что с раскопки вы в 100% случаев найдете или Астероид, или Извержение, если они есть в вашей деке. Но есть исключение — порой Шаман замешивает в колоду Змеиное масло со Сказочного коммивояжера. И это Змеиное масло тоже можно раскопать с Триангуляции, испортив синергии с Астероидом и Извержением. Но для этого в деке должны быть по одной копии всех других заклинаний, что бывает не всегда.

[наверх](#)

## Зачистка стола

Ваш универсальный способ зачистки стола — Жидкая магма. Заклинание очень сильное, потому что его баффают многочисленные источники урона от заклинаний. Жидкая магма помогает не только выживать, но и готовить летальный урон с помощью Астероидов. Вы уберете со стола мелких юнитов, чтобы Астероиды били по крупным или герою противника.

Баффами Живой магмы станут не только Начинаящий молниемет и Эфириал-оракул, но и сила героя, которая с 25% шансом призовет Тотем гнева воздуха. Порой нужно брать такие риски, потому что других способов победы нет.

Часто Шаман чистит стол и с помощью Извержений с Злобжого. Стабильно добрать спелл помогает Триангуляция, но чаще всего Шаман полагается просто на рандом при переборе колоды.

[наверх](#)

## Критически важные 6 маны

Ключевые карты Шамана стоят 6 маны. В первую очередь это Злобожог и Дрыжеблок. Сыграв эти легендарки, вы тут же не получите никакого преимущества, только поставите сомнительные характеристики на стол. Таким медленным ходом могут воспользоваться противники, особенно агрессивные деки, чтобы задавить вас. В большинстве ситуаций Шаман все еще должен терпеть и тратить хотя бы 1 ход на реализацию одной из тяжелых карт за 6 маны. Потому что без них победить очень сложно. Обычно розыгрыш Злобожога в приоритете, особенно если вы активно сражаетесь за стол и нуждаетесь в массовых зачистках.

Дрыжеблок еще жаднее, хотя с хорошей рукой следующий ход все еще можно сделать очень сильным. В медленных матч-апах вы стараетесь сыграть сначала Дрыжеблока, а потом Злобожога с утроенным боевым кличем. Но это уже совсем в простых ситуациях, когда вашей жизни ничего не угрожает. Можно копировать и другие боевые кличи: на замешивание Астероидов. И еще интересная опция — утраивать боевой клич Большого Плавника в гигантской версии для призыва 8/8 натисков. Это и способ зачистки стола, и заспам огромными стататами. Особенно хорош такой ход в темповых поединках, где вы не ожидаете сильных массовых эффектов от противника.

Экономьте Монетки для того, чтобы раньше сыграть ключевую карту за 6 маны. Монетка появляется не только в начале боя, ее дает Жадный партнер. И чаще всего все Монетки надо оставлять на 4-5 ходы.

Еще в деке есть Голганнет, которого тоже можно играть на 6 ход или раньше с подключением Монеток. Но с Монетками синергия выйдет антисинергия: вы уже сыграете первое заклинание в ход, так что пассивный эффект Голганнета не сработает. Но он и не всегда нужен.

Все 3 опции могут найти свое применение. Чаще всего Голганнета играют для массовой зачистки, к тому же это единственный способ исцеления в колоде. Но полезны и опции на 20 урона, и на добор перегрузки. В обычных деках есть только две копии Начинаящего молниемета с перегрузкой, порой в сборки берут Древнее знание.

[наверх](#)

## Полезные советы

Думайте о порядке действий, особенно когда в деке много Астероидов. Старайтесь сначала убрать со стола вражескую мелочь, а уже потом перебирать колоду для добора Астероидов.

Не бойтесь стрелять Книжкой раскладушкой для разменов или для защиты ключевых юнитов. У спелла нет особой функции в деке, это не часть летальной комбинации, а просто гибкий спелл на любой этап игры. Постарайтесь извлечь больше выгоды от двух Лягушек с провокацией.

Перед розыгрышем Кактусореза проверьте, что осталось в колоде из заклинаний. Там могут быть только Астероиды и Извержения, если речь идет о мид и лейтгейме. Но как правило Кактусореза стараются играть в начале партии.

Яркий исполин нужен в первую очередь для замешивания Астероидов в деку, но не для их баффа. Не стремитесь всегда активировать эффект резонанса этой карты. Спеллов в колоде слишком мало, часть надо оставить для Эфириала-торговца и других комбинаций. Пусть

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 84

Резонанс так и не активируется, вы баффните Астероиды с помощью урона от заклинаний в решающий ход.

Не играйте источники урона от заклинаний просто так. Чаще всего они нужны для комбинаций с Жидкой магмой или Астероидами / Извержениями. До этого момента держите их в руке.

Считайте, что сделаете в этот ход и сколько это будет стоить. Если остается мана, прожимайте силу героя. 25% шанс на дополнительный урон от заклинаний — это много.

наверх

## Рыцари смерти

- Чаще всего вы встретите темповую версию Радужного Рыцаря смерти. Он постарается задавить вас со старта и в мидгейме, но при этом у него есть и тяжелые дропы для защиты от Астероидов. Несмотря на это, матч-ап в целом выгодный. ДК не так агрессивен, так что у Шамана есть время для реализации ключевых ходов в мидгейме, а от стола ДК часто можно избавиться с помощью массовых зачисток. Другой план на игру Рыцаря смерти — закрыться от взрывного урона броней, здоровьем и исцелением. Чаще всего так будут делать специальные сборки со Звездолетами. Если встречаете их, то играйте максимально жадно и извлекайте максимум выгоды их ключевых карт. Не тратьте источники урона от заклинаний просто так.

- В любом матч-апе с ДК постарайтесь сыграть Злобжого на 5-6 ходы, чтобы его не съел Примас. Это единственная хорошая цель для Примаса в вашей деке, и если ДК провернет такую комбинацию, вам будет сложно и убрать Примаса, и снести самому Рыцарю смерти всё здоровье.

## Линесса Паладин

Это достаточно сложный матч-ап, так что не бойтесь рисковать и играть не надежно. Например, у Паладина есть взрывной урон, но порой стоит игнорировать его и делать жадные плеи на 5-6 ходах с сетапом летала (Дрыжеблок, Злобжог), не уважая взрывной урон Пала. Часто это единственный способ победить. Конечно, важны все массовые зачистки столов, с которыми вы сможете сдержать стол Паладина. У него есть и очень сильные комбинации взрывного урона, но чаще всего играет их он поздно, а в начале партии и в мидгейме давит со стола. И если вы переживете давление со стола, то часто сами раньше реализуете свои комбинации, чем это делает Паладин.

В матч-апе очень важен Злобжог, старайтесь делать ставку на него, а не на Астероиды.

## Астероид Шаман

В зеркальном матч-апе важно не упустить старт партии. Вряд ли существа за 1-2 маны в соло победят в поединке, но могут нанести важный урон по герою противника, а еще вынудить его тратить ману и СПД на зачистку стола, а не на сетап своей летальной комбинации. Старайтесь давить со старта и захватить инициативу. Это поможет вам раньше сыграть ключевые легендарки за 6 маны, а после и прокрутить колоду с уроном от заклинаний. Фактически матч-ап и сводится к тому, кто раньше это сделает.

Обращайте внимание на тяжелых юнитов, особенно если противник не делает ставку на Злобжого, а играет только Астероидами. В этом случае крупные существа на вашей половине поля — надежная защита от Астероидов.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 84

## Миракл Разбойник

Этот матч-ап — гонка за летальной комбинацией, которая в целом очень похожа у Шамана и Разбойника. Рога пассивнее играет со стола, зато у него больше сильных зачисток. Опасность представляют только пара Кукольных великанов. Еще в некоторых сборках Разбойника есть Неофитка культа или Крушитель колонок — обыграть их сложно, в трудных ситуациях о них вовсе не нужно думать.

## Элем Маг

В этом матч-апе важно найти массовую зачистку к 4+ ходам Мага для ответа на Разливающегося огнеплеска. В этом помогут Жидкая магма или Голганнет Громовержец — очень важные карты в поединке. Не получайте слишком много урона со стола, потому что у Мага достаточно взрывного урона в мидгейме.

## Жрецы

В матч-апе с Дракон Жрецом важно рано вцепиться за стол и не давать Жрецу контролировать его. Попробуйте играть юнитов рано и размениваться ими, потому что подготовка тяжелых ходов с Жидкой магмой может не сработать: юниты Жреца наберут так много здоровья, что их уже нечем будет пробивать. Концентрируйтесь на выживании и контроле стола, дальше вы уже добьете Жреца без каких-либо тяжелых комбинаций.

В матч-апе с Рено Жрецом в принципе можете делать всё, что угодно. Если партия затягивается, постарайтесь играть вокруг Злобозога, а не Астероидов, потому что тяжелые способы заспама стола у Жреца есть.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

## =====

### Агро Эволв Шаман — разрушитель меты Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

ID: 1873

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

Дата: 03.12.2024

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

### Описание

Агро Эволв Шаман — разрушитель меты Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Никто не побеждает так часто, как Агро Эволв Шаман в мете Великой Запредельной Тьмы. Изучаем эту недооцененную колоду в большом гайде.

### Текст

Герой гайда — Эволв Шаман в мете Великой Запредельной Тьмы. В последнем дополнении у героя гайда появилось не так много новых карт и синергий, но и старые всё еще хороши. Хотя все же несколько новых карт все же оказываются в деке — и такие деки выступают лучше других.

Сегодня Эволв Шаман показывает самый высокий процент побед на большинстве рангов. И Эволв Шаманом всё чаще и чаще играют. На высоких рангах это уже топ-1 архетип по

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 84

численности.

Главная фишка Эволв Шамана — Приступ ностальгии. Это уникальное заклинание, которое работает с легендарными существами из Вольного режима. Поэтому геймплей Шамана становится непредсказуемым и разным из партии в партию. Еще одна особенность нынешнего Эволв Шамана — механика Туриста, благодаря которой в деке появляются синергии рывков Охотника на демонов. Они отлично работают с Жаждой крови и Приступом ностальгии. При этом в ладдере появились колоды, которые отказываются от Приступа ностальгии после нерфов — и архетип Эволв Шамана постепенно сливается с Пират Шаманом или Агро Шаманом.

В большом гайде по Эволв Шаману разбираемся, как работает эта колода в нынешней мете Великой Запредельной Тьмы. Вы найдете оптимальные сборки и научитесь собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы меты.

Обновили гайд 3 декабря 2024 года. Список изменений:

- Изменили актуальные сборки и описания к ним
- Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
- Добавили описания новых матч-апов, изменили старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Матч-апы

Эволв Шаман эволюционирует и меняется в новой мете. Деки становятся агрессивнее и быстрее, порой Шаман даже отказывается от Приступа ностальгии в пользу дополнительных пиратов или оружия. Такой подход успешен, хотя он и не единственно правильный. Деки с Приступом ностальгии все еще очень сильные и показывают схожие цифры винрейта.

## Эволв Шаман

Самая эффективная сборка Эволв Шамана в нынешней мете, нацеленная на матч-апы с Паладинами и другими Эволв Шаманами. В этом помогают источники урона от заклинаний вместе с Жидкой магмой. Такие связки станут ответом на полные мелких юнитов.

В гайде мы будем говорить преимущественно про эту деку, но ниже приведем и другие — равные по силе, но чуть отличающиеся в геймплее.

## Пират Шаман

Очень похожая дека, но тут появляется больше пиратов и синергий с ними вместо Приступа ностальгии. У колоды такой же высокий винрейт, как и у классической сборки Эволв Шамана. Но акцент сделан уже на старта партии, а в мидгейме и против медленных колод сражаться

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 84

будет труднее, потому что единственный способ победы — Жажда крови.

- Агро Шаман на оружии

Еще одна очень похожая на Эволв Шамана дека, но без Приступа ностальгии, а с набором баффов атаки для Горна Владыки Ветра. В этом помогает На волосок от смерти, который можно комбинировать с Проводимостью для безумно сильной мид и лейтгейм комбинации. Еще Проводимость работает с Импровизацией, а реже с Книжкой-раскладушкой или Сглазом в Подарке Тралла. Тут нашелся слот и для одной копии Шоумена.

- наверх

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У Эволв Шамана в основе не так много карт, тем более сейчас архетип трансформируется и эволюционирует, порой отказываясь даже от Приступа Эволюции в пользу других более агрессивных синергий. Мы в гайде сосредоточимся в первую очередь на Эволв Шамане.

Зиллиакс Делюкс 3000 у Эволв Шамана всегда в комбинации Пилонный модуль + Тикающий модуль для массового баффа юнитов и возможность сыграть Зиллиакса почти бесплатно, если на вашей половине стола много существ.

Дополнить основу колоды нужно еще 9 картами. Чаще всего эти карты сделают не так многое для колоды: все необходимое и самое сильное уже есть в основе. Дополняют сборку как правило медленными картами, которые помогут дольше бороться за стол и давить на противника. Далее о том, что это за карты.

наверх

Шоумен и Жидкая магма — набор карт, которые берут в большинство сборок. В основе уже есть спеллы Природы и Скверны, остается только добавить школу Огня, чтобы сделать Шоумена действительно сильным и эффективным.

Маг крови Талнос, Жидкая магма, Эфириал-оракул — набор карт для борьбы с Элем Магом и другими темповыми колодами, в том числе с другими Элем Шаманами. Поможет Шаману чуть лучше бороться за контроль стола

Морской великан, Лужа жижи и Одинаковые наряды — дополнительные источники эволюции на случай, если вы хотите играть олдскульной версией Эволв Шамана. Подход все еще эффективный, хотя и редко используемый.

Шоковый прыгун, Сказочный коммивояжер, Демонтаж-бот, Первый контакт — дополнительные первые дропы на случай, если агро колоды очень донимают и вы редко выбираетесь из старта партии в равной или ведущей позиции. Сейчас не так актуальны, потому что мета достаточно медленная.

Жадный партнер — просто хороший второй дроп и источник Монетки. Карт за 2 маны в деке очень много, так что боевой клич будет активен почти всегда.

Неофитка культа и Крушитель колонок — технические карты против Биг Спелл Мага и других дек, которые делают акцент на использовании заклинаний.

Тотем языка пламени — можно взять одну копию для того, чтобы эффективнее давить Друидов

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 84

и другие медленные в начале партии деки. Хорошо работает с Печатью парашютистов.

Горн Владыки Ветра, Переломная волна — оружие берут и отдельно, хотя есть сборки и с Переломной волной для очень сильной комбинации.

Резчик кавер-тотемов — сильная и самостоятельная карта, которая спамит стол и дает часто сильный тотем, на который противник обязан как-то ответить.

Закулисный вышибала — реализовать его почти всегда легко на 4й ход, это очень много характеристик и темпа. Еще его берут в деки для того, чтобы Верного напарника можно было сыграть на Лягушку с Книжки-раскладушки.

Хагата Мифическая — достанет из колоды пару Приступов ностальгии и сделает их реализацию проще. Но при этом есть риск достать Хагату уже после тяжелых спеллов, так что никакой пользы от нее не будет.

наверх

Эволв Шаман — средняя по цене колода, которая обойдется вам примерно в 8 тысяч чародейной пыли. Тут есть несколько легендарок, без которых архетип работать не будет. Далее разберем все дорогие карты и возможности их замены.

Зиллиакс Делюкс 3000 — постарайтесь как можно быстрее скрафтить эту легендарку, потому что она нужна многим декам, не только Эволв Шаману. Временно можно обойтись без него, Жадного партнера или Неофитку культа.

Пилот Глазастик — сильная карта, но какое-то время можно обойтись без нее. Берите вместо другой первый дроп, например Сказочного коммивояжера.

Верный напарник — обязательно создавайте 2 копии заклинания, оно очень важно для колоды, пусть так и не всегда кажется.

Горгонзорму — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Беспечный Пирожок — обязательная карта для крафта из-за механики Туриста и возможности взять в сборку Печать парашютистов и Пилота Глазастика.

Голганнет Громовержец — не обязательная легендарка, без которой Шаман вполне может обойтись. Берите вместо набор Ученик из лужи + Жадный партнер.

Морской великан — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

наверх

Максимально бюджетная колода

Такая сборка существенно уступает по силе оптимальной версии — во многом из-за нехватки Зиллиакса Делюкс 3000 и Пилота Глазастика. Но она даст представление о геймплее архетипа и обойдется всего лишь в 4060 чародейной пыли.

наверх

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 84

Главная идея муллигана Эволв Шамана — оставлять нужно только топовые карты. Да, можно сложить стартовую кривую из неплохих опций за 1-2 маны, но куда выгоднее сбрасывать их и агрессивно искать лучшие дропы в начале партии. Так Эволв Шаман станет куда эффективнее.

Общие правила муллигана

Горгонзорму — лучшая карта на муллигане, оставляйте всегда.

Пилот Глазастик — вторая по силе карта на муллигане, оставляйте всегда.

Большой Плавник — еще одна очень сильная карта, всегда оставляйте одну копию. Две нужны только с Монеткой.

Печать парашютистов — всегда оставляйте одну копию этого заклинания. Две нужны только с Монеткой.

Верный напарник — оставляйте в случае, если у вас есть хороший первый дроп и вы уверены, что противник не сможет убрать его со стола.

Жидкая магма — можно оставить с хорошей рукой и Монеткой при встрече с темповыми противниками.

Зиллиакс Делюкс 3000 — оставляйте с очень хорошей рукой или Монеткой в медленных матч-апах.

Книжка-раскладушка — можно оставить с хорошей рукой против агрессивных противников.

Беспечный Пирожок — оставляйте против темповых противников, если в руке уже есть Печать парашютистов.

Другие карты — оставляют редко.

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

наверх

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой или Монеткой — Верный напарник, Зиллиакс Делюкс 3000.

Охотник на демонов: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой — Книжка-раскладушка, Закулисный вышибала, Жидкая магма.

Воин: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой или Монеткой — Зиллиакс Делюкс 3000

Паладин: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов, Жидкая магма.

Охотник: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 84

Друид: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов.

Разбойник: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов, Тотем каменных игл, Книжка-раскладушка.

Шаман: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой — Жидкая магма.

Маг: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой — Голганнет Громовержец, Подарок Тралла, Жидкая магма.

Жрец: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов, Жидкая магма, Подарок Тралла.

Чернокнижник: Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов.

наверх

Говорим о ключевых элементах геймплея Эволв Шамана в 10 пунктах.

## 1. Как работает колода

Эволв Шаман — темповая колода, которая практически полностью играет от стола, хотя и взрывной урон тоже есть благодаря рывкам (Пилот Глазастик и Печать парашютистов), Горну Владыки Ветра и Жидкой магме в комбинации с уроном от заклинаний.

Шаман создан для того, чтобы спамить стол мелкими юнитами. В этом помогают многие карты за 1-3 маны, а особенно эффективны Печать парашютистов, Горгонзорму, Книжка-раскладушка, Большой Плавник и Шоумен. Далее Шаман ищет возможности извлечь из заспамленного стола много выгоды. В этом помогают массовые баффы (Зиллиакс Делюкс 3000, Жажда крови с Подарка Тралла), эффекты эволюции (Приступ ностальгии). Всё это и станет ключевым способом победы в любом матч-апе.

Шаману не так важно, что именно делает противник, его геймплей во многом вращается вокруг своих синергий и карт, а не способностей оппонента. Противник может только давать бой за стол (с помощью своих существ или массовых зачисток), а Шаман в любом случае ищет способы генерировать больше волн угроз, а когда он все-таки закрепляется на столе, то в бой идут массовые баффы и эволюция. Они почти всегда закончат партию в пользу Шамана.

наверх

## 2. Способы заспама стола

Заспам стола — главный приоритет Шамана в любом матч-апе. Только так он сможет реализовать свои самые сильные карты и в конечном итоге победить. В деке достаточно карт для генерации мелких юнитов, порой за 1 маны вы сможете призвать даже двух существ, что очень выгодно для синергий с Зиллиаксом Делюкс 3000, Жаждой крови и Приступом ностальгии.

Два лучших способа заспамить стол — Горгонзорму и Печать парашютистов. Обе карты очень важны, так что нужно реализовать их с умом. Желательно играть их в тот же ход, что и массовые баффы или Приступ эволюции. Хотя такая роскошь будет доступна не всегда, порой

карты играют просто в темп при первой же удобной ситуации. Сыр с Горгонзорму не нужно раскачивать в руке, чаще всего с него призывают вторые дропы, играя Сыр на следующий ход. Пусть вторые дропы не такие сильные, это просто 3 тела на столе, что важно для других синергий. Печать парашютистов же куда удобнее играть в тайминг с другими картами, потому что эффект карты откладывается на ход, что даже хорошо в начале партии. Если есть возможность, не играйте Печать парашютистов на второй ход, а сберегите карту на 3-5 ходы, чтобы проверить самые сильные комбинации.

Очень сильный способ заспамить стол в мидгейме — Шоумен. Не бойтесь играть этого юнита даже в случае, если сыграли одну школу заклинаний. Это уже два случайных существа за 5 маны, а еще и сам Шоумен. Жадничать с этой картой не стоит.

[наверх](#)

### 3. Эффекты эволюции

Главный эффект эволюции в деке — Приступ ностальгии. Чаще всего это единственный эффект эволюции в деке, хотя он даже лучше, потому что не работает со стоимостью юнитов.

Использовать Приступ ностальгии очень просто: играйте ее на любой ваш стол, где много мелких юнитов. При этом что-то может быть и на половине противника, лишь бы у него было меньше существ, чем у вас. Хотя в тяжелой ситуации можно играть Приступ ностальгии хоть 1 к 7 не в вашу пользу в надежде на какой-то безумно удачный исход. С помощью Приступа ностальгии можно и убирать сильных вражеских юнитов, например титанов, Звездолеты или Зиллиакса Делюкс 3000.

Какие именно случайные легендарки из Вольного вы получите — всегда загадка. Карт слишком много, всё учесть не получится. Многие легендарки ничего не будут делать и у них не будет огромных статов. Но может повести на провокации, натиски, взрывной урон и исцеление.

[наверх](#)

### 4. Комбинации с рывками

Стабильный источник рывков — Печать парашютистов. Эффект предсказуемый, управляемый и его легко сетупить вместе с другими сильными картами. Еще есть Пилот Глазастик, но вы никогда не сможете точно предсказать, в какой момент появятся 1/1 пираты с рывками.

Самые сильные комбинации с рывками — Жажда крови (с Подарка Тралла) и Приступ ностальгии. Еще под прок Печати парашютистов хорошо заходят Морской великан и Зиллиакс Делюкс 3000. Всё это победные комбинации, реализация которых часто приведет Шамана к успеху.

[наверх](#)

### 5. Реализация мелких существ

Помимо Приступа ностальгии, о котором речь шла выше, еще нужно отметить и другие способы реализовать полный стол мелких юнитов.

Победу почти всегда принесет Жажда крови, раскопанная с Подарка Тралла, если вы сможете

сыграть ее на полный стол существ (часто хватает и не полного стола). Это самый распространенный финальный ход Эволв Шамана. Обратите внимание, что с Подарка Тралла можно раскапывать и Сглаз, и Грозу — это сильные карты во многих условиях.

Еще мелкие юниты неплохо работают с Беспечным Пирожком. Эту комбинацию используют редко, потому что для нее в руку должны зайти специфичные карты, да и на столе должны быть подходящие условия. Идея в том, чтобы разменяться всем, что есть, с вражескими юнитами, пока Беспечный Пирожок призывает новых. Что-то специально готовить под эту комбинацию не нужно, ее используют только в случае, если вы и так хотите разменяться. Но помнить о ней стоит, тем более Беспечный Пирожок относительно часто будет в руке благодаря Верному напарнику.

[наверх](#)

## 6. Что делает Голганнет

Не сказать, что Голганнет Громовержец как-то идеально вписывается в колоду и дополняет ее синергии. Это самостоятельная и просто хорошая карта, которую часто хочется сыграть в мидгейме.

Вы точно не хотите играть опцию на добор 3 карт с перегрузкой, потому что их в деке просто нет. А среди оставшихся двух способностей чаще берут массовый урон + исцеление, хотя и убрать какого-то юнита со стола тоже порой бывает нужно. Помимо этого Голганнет хорош и из-за скидки на первое заклинание (поэтому не всегда выгодно играть его через Монетку на 5й ход).

[наверх](#)

## 7. Как использовать Горн Владыки Ветра

Как правило у Горна нет какой-то специфичной цели в матч-апе. Это или способ убрать двух любых юнитов со стола, или источник 6 урона два хода подряд. Тут все зависит от того, на какой стадии игры вы находитесь и в каких условиях противник. Если вы сильно впереди, обычно оружием бьют по герою противника. А если отстаете, то размениваются с юнитами. Хотя из правила есть исключения.

В мете мало способов разрушить ваше оружие, так что его заряды можно экономить.

[наверх](#)

## 8. Всё про Верного напарника

Верный напарник — интересная карта, вокруг которой отчасти построена целая дека. На вашей половине стола может появиться любой тип существ из-за механик эволюции, но все же изначально в колоде и стабильных источниках генерации карт есть только звери, тотемы, пираты, механизмы, мурлоки и драконы.

Верного напарника можно сыграть на Лягушку с Книжки-раскладушки и достать из деки Закулисного вышибалу. Можно сыграть на базовый тотем с силы героя и достать Тотем Каменных Игл. В деке много мурлоков, два пирата (Беспечный Пирожок и Пилот Глазастик), и только драконов/механизмов изначально по одной копии. Но можно играть Верного напарника на случайно сгенерированных существ этого типа, тогда вы достанете Горгонзорму или

Зиллиакса Делюкс 3000. То же с демонами — можно достать Пилота Глазастика.

[наверх](#)

## 9. Агро и контроль матч-апы

В агро матч-апах нельзя проседать в темпе слишком сильно с первых же ходов, потому что вернуть себе контроль над столом Эволв Шаману не всегда легко. В этом могут помочь Голганнет Громовержец, Молния с Подарка Тралла или комбинации с Жидкой магмой. Можно попытаться вернуть стол и с помощью комбинации Печать парашютистов + Приступ ностальгии, но это не самый стабильный план.

Пытайтесь сами делать размены своими юнитами, желательно выгодными, чтобы после сыграть эффекты эволюции, Закулисного вышибалу или Голганнета. Еще хороши две Лягушки с Книжки-раскладушки — провокации замедлят противника и позволят вам перейти в нападение.

Очень многое может сделать Жидкая магма. Заклинание относительно медленное, но все же гибкое и почти всегда полезное.

В контроль матч-апах Приступ ностальгии не так полезен против ультимативных зачисток. Но зато куда сильнее становится Жажда крови: старайтесь беречь Подарок Тралла только для нее, хотя порой можно раскопать Сглаз и им ответить на крупного юнита противника, например на Звездолет. Еще вражеский Звездолет (уже призванный) можно убрать Приступом ностальгии, лишив Звездолет предсмертного хрипа и других особых эффектов.

В медленных поединках важно правильно рассчитывать волны угроз, не ставить слишком много юнитов за раз, если у противника есть простой ответ на стол любых размеров. И если массовая зачистка появляется, будьте готовы снова заспамить стол новыми юнитами, например с Сыра Горгонзорму, Печати парашютистов и т.д.

[наверх](#)

## 10. Синергии урона от заклинаний

В сборках может быть несколько источников урона от заклинаний. У Шамана всегда будет базовый тотем с СПД, но еще в сборки можно взять Мага крови Талноса и Эфириала-оракула.

Чаще всего Шаман старается комбинировать источники урона от заклинаний вместе с Жидкой магмой. Так он получит и очень сильный массовый эффект для стола противника. По герою противника эти комбинации урон уже не наносят, так что их польза только в борьбе за стол.

Но есть и другие синергии. Бонусы урона от заклинаний работают с Книжкой-раскладушкой, а также с Грозой с Подарка Тралла. Иногда в сборках появляется Ультрафиолетовый крушитель с Астероидами, хотя это уже совсем ненадежная комбинация.

[наверх](#)

## Манускрипт Паладин

Агрессивно занимайте стол и пользуйтесь тем, что вы быстрее Паладина. Не играйте вокруг Призматического луча, пусть он часто и бывает в сборках Пала. Если противник все же дает

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 84

эту массовую атаку, собирайте новый стол и переигрывайте Пала по выгоде. Игру можно затянуть и в мид, и в лейтгейм, если вы лидируете по ресурсам в руке и не отдаете слишком много контроля над столом.

Когда Пал играет Манускрипт веры на заспам стола божественными щитами, чаще всего Шаман всё это игнорирует и переходит к агрессии. Только если есть Жидкая магма вместе с уроном от заклинаний, можно продолжить борьбу за сто

## Звездолет Разбойник

Легкий матч-ап с точки зрения геймплея. Играйте как можно больше характеристик, ищите быстрее или летал, или способ заспамить стол средними и крупными юнитами. У Разбойника плохо с зачистками, но в мид и лейтгейме он может провернуть очень сильные ходы. Важно не дотянуть до этого момента.

## Элем Маг

Элем Маг очень хорошо цепляется за стол, чего нельзя допускать в этом матч-апе. Даже несколько ударов по вашему герою со старта и в мидгейме могут привести к тому, что Маг найдет достаточно взрывного урона для завершения партии. Поэтому агрессивно сражайтесь за стол со старта партии и готовьте комбинации с Жидкой магмой для зачистки стола. Помните, что Маг может реализовать комбинацию Разливающийся огнеплеск + Солнечная вспышка, очень опасную в этом матч-апе. Попробуйте к 4 ходу закрепить юнитами, у которых будет 3 и больше здоровья, особенно если у вас нет Жидкой магмы или Подарка Тралла с Грозой для ответа на 3/2 элемов.

## - Друиды

Тут геймплей со стороны Шамана тоже очень простой — максимальная агрессия, спам стола и подготовка комбинаций с Жаждой крови или Приступом ностальгии. При этом можно справиться и рано сыгранными Закулисным вышибалой или Шоуменом. С крупными юнитами Друида справляется Горн Владыки Ветра, который можно экономить для тяжелых юнитов оппонента. Если же Друид призывает большой Звездолет с предсмертными хрипами на броню, то лучшим ответом будут Сглаз или Приступ ностальгии. Их можно отдать и на мелкие части Звездолета, чтобы лишить их предсмертного хрипа и ослабить финальный Звездолет. Если вы встречаетесь с Дунгар Друидом, то Сглаз можно отдать на провокации, чтобы сломать Водопой (Лягушка со Сглаза тоже с провокацией, так что Водопой она серьезно ослабит).

- У Друида, конечно, есть способы защиты, но все они достаточно тяжелые и медленные, так что часто Шаман успевает задавить противника рано. А в лейтгейме бороться с Малфурионом обычно не получается, разве что зайдут очень хорошие юниты с Приступа ностальгии или вы оставите Друида без карт в руке.

## Контроль Воин

Вы редко сможете быстро задавить Воина, хотя в самом начале его все-таки можно подловить на слабой руке. И все же чаще партия затянется в мид и лейтгейм, так что вам нужно играть соответственно и искать как можно больше волн мелких и средних угроз, угрожая Жаждой крови. Волна ностальгии в этом матч-апе не всегда принесет победу, потому что Воин сможет ответить на юнитов любого размена своими ультимативными зачистками. Но если вы уже заспамили стол и еще осталось 5 маны, играйте этот спелл в надежде на какую-то полезную легендарку.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 84

## Рыцари смерти

- Давите с первых ходов и ловите Рыцаря смерти на плохой руке. Не нужно играть от Нитей отчаяния и Жидкой магмы. Вынуждайте ДК найти и использовать эти заклинания, будьте готовы играть новые волны угроз после этого. С идеальной рукой ДК очень сложно победить, но и тут могут спасти эффекты рандома, а еще можно попытаться лишить Рыцаря смерти карт в руке. Размены в этом матч-апе не так важны, их часто можно оставить Рыцарю смерти.

- Если дошло до тяжелых юнитов ДК, то задумайтесь о раскопке Сглаза с Подарка Тралла. Это хороший ответ на Примаса и Йогг-Сарона Освобожденного. Хотя они есть не во всех сборках Рыцаря смерти, так что беречь Подарок Тралла для этого не нужно. Особенно если в руке есть Горн Владыки Ветра.

## Эволв Шаман

В зеркальном поединке важно думать о Приступе ностальгии. Обычно тот Шаман, которым первым реализует Приступ ностальгии, получит слишком большое преимущество в партии и уже вряд ли ее отпустит. Вернуться в игру против целого стола юнитов очень сложно, так что тратьте все ресурсы для того, чтобы не допустить захвата стола оппонентом. Поэтому так важны старт партии, инициатива и выгодные размены. Создавайте такие столы, которые не позволят противнику сыграть его Приступ ностальгии. Но пытайтесь сыграть от Жидкой магмы и Грозы, которые наносят 3 урона. Не играйте от источников урона от заклинаний в дополнение к Жидкой магме, хотя попытайтесь найти сами такую комбинацию. Она в поединке очень сильная.

## Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!

Лок не так силен со старта, так что вы можете поймать его рано на Жажде крови, особенно если сыграете ее на 5 ход через Монетку. Многие сделает и рано сыгранный Приступ ностальгии, пока Лок не добрался до тяжелых массовых зачисток Саргерас Разрушитель и т.д. Если партия затягивается, можно раскопать Сглаз и убрать со стола крупного юнита Лока. Хотя у вас должен остаться какой-то другой способ победы в руке, причем желательно достаточно быстрый. Затягивать этот матч-ап не стоит. Так что играйте очень агрессивно и рискуйте. Размены оставляйте противнику.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

---

## Элем Маг — все еще топовая дека Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

ID: 1226

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/doomday-tempomage>

Дата: 26.11.2024

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

### Описание

Элем Маг — все еще топовая дека Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Как правильно играть одной из лучших колод Великой Запредельной Тьмы — Элем Магом. Тонкости геймплея, разбор матч-апов, муллигана и многое другое.

### Текст

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 84

Герой гайда — Элем Маг в мете Великой Запредельной Тьмы. С первого же дня после выхода дополнения игроки поняли, как хорош этот архетип. Собирается он почти бесплатно, результаты показывает отличные, принцип действия прост и понятен.

Элем Маг был королем прошлой меты, но с балансным патчем его понерфили. Фонарщики теперь наносят куда меньше урона. И пусть в численности Элем Маг сильно сдал, его винрейт все еще остается одним из самых высоких в ладдере. Колода недооцененная, и мы рекомендуем потестить ее вне зависимости от ранга, на котором вы сейчас находитесь. Тем более собрать деку очень просо.

В большом гайде разбираемся, почему Элем Маг так силен и как играть этой декой так, чтобы винрейт у вас был еще выше. Вы узнаете, какую колоду взять, как правильно выбрать карты в стартовую руку против всех классов. Мы разберем основы и тонкости геймплея Элем Мага, а также правильное поведение архетипа при встрече с самыми популярными представителями ладдера.

Обновили гайд 26 октября с учетом актуальной меты. Список изменений:

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

Содержание гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Темп - это хорошо
- Циклы элементалей
- Готовим летальный урон
- Как пробить кучу брони
- Матч-апы

Саруун стал обязательной картой для всех сборок Элем Мага, но теперь нужно решить, чем заменить Фонарщика и стоит ли это делать в принципе. Есть успешные сборки и с ним, и без него. В сборках без него часто появляются интересные и необычные опции — и, кажется, они отлично работают.

Разбираем 3 самые результативные деки Элем Мага в нынешнем патче.

Саруун Элем Маг

В этой сборке появляется Зиллиакс Делюкс 3000, а вместе с тем тут и чуть больше ранних существ для захвата стола и давления. Такой подход отлично работает, в мете важно рано захватить стол при встрече с агрессией или начать давить с первых же ходов при встрече с

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 84

контролем. Зиллиакс Делюкс 3000 помогает и в первом, и во втором случае.

## Тяжелый Элем Маг

А если вы встречаете много контроль оппонентов, задумайтесь про утяжеленную сборку с дополнительными легендарками. Тут вместо Фонарщика взяты тяжелые леги: Саруун, Злобожог и Месадюн Расколотый. Они помогут в борьбе с Друидами, Воинами и Чернокнижниками. Но темповые матч-апы станут чуть слабее.

## Фонарщик Элем Маг

Вы все еще можете взять пару Фонарщиков. Карта точно не мертвая, даже 4 урона — это много. И теперь можно смелее играть Фонарщиков в темп на 4-5 ходах, а не ждать их реализации в лейтгейме.

Прежде, чем разбираться в тонкостях геймплея и муллигана, давайте разберемся, как еще можно модифицировать колоду с учетом вашей коллекции карт и локальной меты.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти всех колодах архетипа. В основе колоды Элем Мага аж 25 карт, которые лишь в редких случаях исключают из деки. И если что-то и исключают, то обычно только одну копию, дабы вместить техническую карту.

Основа деки предсказуемая: сильнейшие элементали для захвата стола, генерации характеристик и добора, а также ключевые заклинания школы Огня.

Дополнить основу нужно минимум 5 картами. Подробнее обсудим самые популярные опции дальше.

Синтез — неплохое заклинание, но не школы Огня, так что у него будет антисинергия с Пылающим слиянием.

Металломенталь — неплохой элементаль, особенно полезный в темповых поединках. Его часто исключают ради других опциональных карт, хотя часто встречаются сборки и с ним.

Турагент Зефрис — не элем, но просто полезная карта, особенно в мид и лейтгейме. Даст дополнительный урон, тяжелые опции для давления на контроль колоды или способ вернуть контроль над столом.

Раскаленная руна, Взрывной астероид, Саруун — эти карты обычно берут вместе. Не обязательно все сразу, но для комбинаций с Сарууном появляется чуть больше взрывного урона.

Огненный шар — берут редко, это скорее какой-то аналог Раскаленной руны для тех, кто не хочет ее крафтить (хотя Раскаленную руну скрафтить очень просто).

Фонарщик — пусть эту карту понерфили, она все еще сильная и вполне может попасть в деку Элем Мага. Не бойтесь играть ее в темп на 3, 4 или 5 ходы, даже если встречаетесь с контроль деками. А в темповых матч-апах это просто хороший боевой клич для размена с вражеским юнитом.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 84

Восковой проказник — улучшит матч-апы с другими Элем Магами и темповыми колодами в принципе.

Ледокатчик — слишком тяжелая и медленная карта, которую сейчас редко берут в сборки. Но такой вариант у Мага все же есть в случае, если появятся более агрессивные и темповые колоды. Ледокатчика есть смысл брать только в медленные сборки Элем Мага.

Месадюн Расколотый — достаточно тяжелая легендарка, которая обеспечивает Мага дополнительными добором и выгодой. В идеале, конечно, достать с боевого клича какого-то тяжелого элеме вроде Сарууна или Разливающегося огнеплеска, но гарантии на это никакой нет. Зато если Саруун уже сыгран, вы получите больше источников урона от Огня.

Злобозог — тяжелый элем, который даст больше взрывного урона, но стабильно заработает только в лейтгейме, когда Маг достанет большинство карт из деки. Слаб в темповых поединках, но силен в медленных.

Азеритовый гигант — редкая опция, обычно берут одну копию в надежде на перехват инициативы и давление большими характеристиками.

Рагнарос — берут скорее для стиля. Легендарка прикольная, но не сказать, что имбалансная и нужная Элем Магу.

Сверхновая — есть смысл брать лишь в случае, если легендарка выпала с комплектов карт, а вам хочется экспериментов. Не лучшая опция, но нужна для стиля и фана. Значительно слабее Мага она не сделает.

[к оглавлению](#)

Элем Маг — самая дешевая колода в Великой Запредельной Тьме, которая может легко обойтись совсем без легендарных и эпических карт. И такие сборки мало чем будут отличаться в результатах от дек с большим количеством легендарок. Поэтому, если легендарок у вас нет, не спешите крафтить их и берите колоду без них.

Такая колода Элем Мага за 1320 пыли уже очень хорошо себя покажет. Что-то крафтить для нее не надо. Если встречаете мало других Элем Магов, но много контроль дек, вместо Воскового проказника возьмите Рагнароса, Турагента Зефриса или другие опциональные карты, названные выше.

[к оглавлению](#)

Пусть Элем Маг — простая колода. Муллиган у нее достаточно сложный. В зависимости от класса Маг может оставлять или скидывать совершенно разные карты. И нет каких-то универсальных опций, которые Джайна ищет в 100% случаев. Сначала мы разберем общие правила муллигана, а далее обсудим стратегию выбора карт против каждого класса.

Загробник огня — всегда оставляйте этот второй дроп. С Монеткой или Огневичком можно оставить и вторую копию.

Аква-архивариус — оставляйте во всех матч-апах за исключением Воина. С темповых поединках с Монеткой можно оставить две копии.

Пылающее слияние — оставляйте одну копию всегда за исключением самых агрессивных

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 84

матч-апов.

Смоляная слизь — оставляйте в качестве первого дропа одну копию при встрече с темповыми противниками.

Огневичок — оставляйте в качестве первого дропа одну копию в темповых матч-апах. Если уже есть Смоляная слизь, Огневичка сбрасывайте.

Саруун — ключевая карта в любом медленном матч-апе. В темповых скидывайте.

Сланцевый паук — оставляйте с первым дропом или вторым дропом + Монеткой в поединках с Магом, Друидом и Разбойником.

Солнечная вспышка — оставляйте при встрече с Магом.

Разливающийся огнесплеск — оставляйте при встрече с Магом.

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Рыцарь смерти: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Смоляная слизь.

Охотник на демонов: Загробник огня, Аква-архивариус, Смоляная слизь, Огневичок, Огненный гейзер.

Воин: Загробник огня, Пылающее слияние, Саруун.

Паладин: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Смоляная слизь.

Охотник: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние.

Друид: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Сланцевый паук, Саруун.

Разбойник: Загробник огня, Аква-архивариус, Огневичок, Сланцевый паук.

Шаман: Загробник огня, Аква-архивариус, Огневичок, Пылающее слияние.

Маг: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Смоляная слизь, Огневичок, Солнечная вспышка. С хорошей рукой — Сланцевый паук, Разливающийся огнесплеск.

Жрец: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Смоляная слизь, Огневичок.

Чернокнижник: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Саруун, Нечистый сгусток.

[к оглавлению](#)

Элем Маг — достаточно простая в геймплее колода, которая практически играет сама по себе. От игрока требуется не так много сложных решений, хотя всё ещё важно понимать основные принципы игры, особенности матч-апа и, конечно же, механики всех карт в колоде.

Темп — это хорошо

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 84

Вы играете темповой колодой, которая хочет как можно быстрее закончить партию. В начале партии Маг делает это с помощью существ. В деке достаточно юнитов за 1-5 маны, почти всегда вы сможете каждый ход ставить приличные характеристики на стол и делать что-то в дополнение к этому.

Уверенно играйте максимум статов каждый ход в начале партии. Не выдумывайте сложных комбинаций с Аква-архивариусом, не готовьте безумные ходы с Загробником огня, не думайте о том, что может сделать противник с идеальной рукой. Вам нужно только генерировать статы и заставлять оппонента постоянно на них отвечать. Старайтесь тратить всю ману для генерации существ. Использовать заклинания можно или бесплатно или в случае, когда это сохранит вам больше характеристик после хода противника.

Если встает выбор, какого именно юнита сыграть, потому что их несколько, в первую очередь выбирайте вариант, который генерирует больше характеристик. Можно не спешить с добором в начале партии, да и Ледниковый осколок можно сохранить для мидгейма. Обычно как можно быстрее играют Загробника огня, Разливающегося огнеплеска и Сарууна. Всё остальное уже не так принципиально.

Что до разменов с существами противника, тут надо понимать, что он может сделать. Конечно, пытайтесь всегда разменяться выгодно, то есть без потери своего существа. Но у Мага это получается редко. Чаще нужно размениваться в агрессивных поединках, где идет активная борьба за стол. Хотя и там это не всегда важно, особенно если вы закрылись провокацией, ведете в темпе или уверены, что противник сам сделает тот же самый размен. В первую очередь разменивайтесь с помощью натисков и Солнечной вспышки, а также отдавайте часть взрывного урона, если размен действительно необходим.

Обычно с 5-6 ходов Элем Маг перестает делать размены в любом матч-апе, даже если делал их раньше. И к этому моменту он переходит в финальную атаку. К генерации существ на столе подключаются заклинания.

Вопрос: когда стоит играть Монетку?

Ответ: четкого хода нет. Часто можно сыграть второй дроп на первый ход, особенно если это Загробник огня. Другое популярное применение — раньше поставить Разливающегося огнеплеска, пусть он и призовет на 1 свою копию меньше.

В целом надо учитывать два фактора: есть ли у вас две карты за одну стоимость, которые хотелось бы быстрее разыграть. Если есть, тогда играйте Монетку для того, чтобы одну из этих карт поставить раньше. Второй фактор — когда использование Монетки позволит вам или перехватить контроль над столом, или поставить много характеристик.

к оглавлению

Циклы элементалей

Главная идея колоды — каждый ход играть элементалей. Не всегда выходит сделать это на первый ход, потому что нет карты за 1 маны или за 2 маны с Монеткой. Но со 2 хода цикл элемов можно поддерживать в 99% партий. Играть элемов каждый ход надо для того, чтобы активировать их особые эффекты.

Порой элемов в руке оказывается не так много. Тогда их надо экономить и играть по 1 штуке за ход. На свободную ману используйте заклинания, а если нет и их, то силу героя. Прерывать цикл элемов не стоит в большинстве ситуаций, разве что вы уже в самом финале

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 84

партии и готовите летал за два хода или выживает любой ценой в надежде на какой-то топдек.

Первая причина поддерживать циклы элемов — активация их боевых кличей. Даже если ничего в руке еще нет, какой-то элем с этим условием может зайти в руку с топдека. Вторая причина — боевые кличи Разливающегося огнеплекса, которые становятся сильнее с каждым ходом, как вы играете элемов. Разливающийся огнеплекс важен, особенно если вы уже сыграли Сарууна.

Особый боевой клич у Освобожденного гладиатора, который зависит от количества сыгранных элемов в прошлый ход. Тут мы не рекомендуем делать что-то особенное, чтобы извлечь больше выгоды из этой карты. Чаще всего вы будете играть 1 элему за ход, и в таком варианте Освобожденный гладиатор уже силен. Не подстраивайте свой геймплей под эту карту.

[к оглавлению](#)

## Как готовить летальный урон

Играя в Hearthstone за многие колоды, важно научиться правильно готовить взрывной урон в течение нескольких ходов. Обычно в течение двух — текущего и следующего. Делать это можно как наверняка, так и с какой-то вероятностью. Наверняка вы готовите летал, если в руке есть достаточное количество урона заклинаниями или боевыми кличами, а у противника совсем нет способа защититься от этого. А с какой-то вероятностью летал работает, если на вашей половине должны выжить какие-то юниты и если у противника есть способы зачистить стол или восстановить свое здоровье. Конечно, первый вариант предпочтительнее, но второй куда проще реализовать. Начинайте с простого варианта, но стремитесь к первому.

Когда вы готовите летал, важно посчитать, сколько урона вы нанесете сейчас и на следующий ход — и хватит ли этого для победы. И, конечно, как много маны на всё это потребуется. Тут все относительно просто. Сложнее учитывать способности противника: сколько брони он накопит, здоровья восстановит — и с каким шансом. Это приходит с опытом, хотя важно изучать не только свою колоду, но и других участников меты.

Еще один сложный для освоения навык — готовить летал, учитывая свои топдеки. Обычно так делают только в очень плохих ситуациях, когда только 1-2 карты в деке могут спасти ситуацию и принести победу. Шансы низкие, но порой это лучшее, что есть в текущей ситуации. И лучше играть так, чтобы победить, а не так, чтобы не проиграть. Особенно когда речь идет о такой агрессивной колоде с большим количеством взрывного урона и его баффов. Надеемся заход взрывного урона или источников урона от заклинаний, считайте, сколько урона все это нанесет и т.д.

[к оглавлению](#)

## Как пробить кучу брони

В мете много колод, которые копят абсурдное количество брони и пытаются перетерпеть Мага. Они хороши и в контроле стола, так что задавить их со стола рано тоже получается редко. Во многом такие колоды становятся популярными из-за количества Элем Магов. Но если вы их встретите, не отчаивайтесь. Победить можно и их.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 84

Ваш главный инструмент победы в таких поединках — Саруун. Его агрессивно ищут на муллигане при встрече с Друидами, Локами и Воинами. И стараются как можно быстрее сыграть, часто используя Монетку.

Для комбинаций с Сарууном надо оставить много взрывного урона, особенно полезна Солнечная вспышка, потому что ее можно сыграть бесплатно. Дело за малым — найти достаточное количество баффнутых элементарей. Тут хороши все элемы, особенно за 1-2 маны. Но настоящим подарком станет Разливающийся огнеплеск. Он призывает копии самого себя, и у всех из них будет дополнительный урон от заклинаний школы Огня.

Постарайтесь сыграть сильные источники добора уже после Сарууна, чтобы достать из деки нескольких баффнутых элемов. И переходите в наступление с ними, собирая самые сильные комбинации заклинаний Огня под баффами. При этом давите и со стола во все другие ходы, вам помогут и другие источники урона, например Фонарщики. За один ход вы всё это не сыграете, так что важно учиться готовить летальный урон, о чем мы говорили выше.

к оглавлению

## Манускрипт Паладин

Это хороший матч-ап для Мага, где чаще всего можно просто играть в своем темпе и этого будет достаточно для победы. Затягивать партию тут не стоит, постарайтесь закончить в мидгейме с помощью Разливающихся огнеплесков и других сильных карт. Действуйте агрессивно и оставляйте размены Паладину. Проблемы доставят только Плющевые тигрицы, которых надо разменивать или взрывным уроном, или замораживать Ледниковым осколком. Но пока их нет, играйте свободно и давите — в надежде добить Пала взрывным уроном. Массовых зачисток у противника нет.

## Контроль Воин

Обычные сборки смогут победить Контроль Воина, только поймав его на очень плохой руке в начале партии. И все же чаще всего сыграть сверхагрессивно не выйдет, зато можно вполне уверенно выйти в мид и лейтгейм — и попытаться переиграть Воина в долгосрочной перспективе, выманив из руки все сильные карты и источники брони. В первую очередь давите со стола и вынуждайте Воина обороняться. Вместе с тем активно ищите Сарууна и взрывной урон. Готовьте ключевой ход с розыгрышем большого количества элемов с баффами урона от заклинаний и взрывным уроном.

## Дунгар Друид

Та же история, что и в матч-апе с Воином. Задавить рано Друида чуть проще, хотя и источников брони у него куда больше. Действуйте максимально агрессивно и рассчитывайте на то, что вы успеете задавить Друида до того, как тот накопит огромное количество брони, сыграет Зиллиакса Делюкс 3000 и поставит огромные провокации. Убрать провокации со стола получится редко, останется рассчитывать только на взрывной урон — под баффами Сарууна или без.

## Звездолет Разбойник

Не обращайте внимания на действия Разбойника, просто давите с первых ходов и пытайтесь быстрее закончить партию. Рога может накопить много брони со Звездолета, но всё это достаточно медленные и жадные комбинации, которые вы часто обойдете простым взрывным

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 84

уроном.

## Астероид Шаман

Берет несколько массовых зачисток, так что сможет ответить на Разливающегося огнеплеска. Не делайте ставку только на него, вместо этого давите каждый ход, а если зашел Саруун, попробуйте сыграть через него. Партию вполне можно затянуть, если вы действуете первым номером. Если же вы отстаёте, то рискуйте и пускайте всё в лицо противника в надежде закончить партию хорошими топдеками на взрывной урон. Исцеления у Шамана очень мало.

## Разбойник на оружии

Самые ценные карты в матч-апе — провокации и Ледниковый осколок. Таунты играйте тогда, когда на столе нет юнитов противника. А Ледниковый осколок лучше сыграть позднее, за 1-2 хода до завершения партии. Обычно это 4-5 ходы. К этому времени Разбойник как раз раскачает оружие до высоких характеристик.

## Дракон Жрец

Если у Жреца хороший заход, победить его будет очень трудно. Обычно в этом матч-апе по максимуму сражаются за стол, пытаясь оставить Жреца без карт в руке. Убирайте со стола противника всех юнитов, отдавая на это все ресурсы, в том числе взрывной урон.

## - Элем Маг

Зеркальный матч-ап во многом зависит от двух карт — Разливающегося огнеплеска и Солнечной вспышки. Четвертый дроп дает одному Магу огромное преимущество, а массовая зачистка часто станет единственным ответом на Разливающегося огнеплеска. Все другие карты и элемы часто будут размениваться 1 к 1 с картами противника и особого перевеса не принесут. Хотя все еще возможно засноуболлить, рано поставив Загробника огня или просто за счет выгодных разменов. Со старта концентрируйтесь на выгодных разменах, ищите способы перехватить инициативу и вынудить Мага рано отдать Солнечную вспышку и другие сильные карты. С небольшим перевесом и/или рукой со взрывным уроном можно переходить в наступление. Обычно это делают на 5-6 ходы.

## Рыцарь смерти

В мете много колод Рыцарей смерти. Маг почти всегда должен быть агрессивнее со старта, порой Рыцари смерти могут дать бой липкими юнитами и другими картами. Особых хитростей в этом матч-апе нет, ДК на многое способен (исцеление, зачистки стола, накопление брони), если дать ему время. Поэтому ваша задача — время ему не давать. От Нитей отчаяния сыграть очень сложно, лучше просто надеяться на то, что они не зашли в руку Рыцаря смерти. То же справедливо и для многих других сильных карт ДК.

## Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!

Достаточно простой матч-ап. Пусть Лок сам не наносит себе так много урона, он достаточно медленный со старта — и уязвим как для ранних элемов, так и для взрывного урона в мидгейме. Партию вполне можно и затянуть, подготавливая летальный урон в течение нескольких ходов. Всё это работает, пока Лок не поставит огромного юнита с похищением жизни или просто не обеспечит летал против вас за счет огромных юнитов. Постарайтесь сберечь Ледниковый осколок для таких случаев. Этот первый дроп вполне может выиграть вам

еще один ход для летала.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

к оглавлению

## Звездолет Друид — неубиваемая колода Запредельной Тьмы. Большой гайд по архе

ID: 2181

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

Дата: 10.11.2024

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

### Описание

Звездолет Друид — неубиваемая колода Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Звездолет Друид копит 50+ брони уже в мидгейме, получает бесконечную колоду и собирает неубиваемый стол. Разбираем в большом гайде, как работает эта уникальная дека Запредельной Тьмы.

### Текст

Герой гайда — Звездолет Друид в мете Великой Запредельной Тьмы. Архетип совсем новый, но он уже отлично вписался в Стандартный режим. Не только из-за своей силы и универсальности, но и из-за удобных способов победы при встрече с самыми популярными представителями ладдера — Магом, Воином и Разбойником. Со всеми ними Друид уверенно справляется, как и со многими другими не столь популярными классами.

Главная фишка архетипа — его неубиваемость. Друид запросто копит огромное количество брони, а еще окружает себя стенами провокаций, которые не так-то легко обойти всем представителям меты. Благодаря этой своей неубиваемости Друид позволяет играть себе очень жадно, обращаясь к Килджедену. Очень медленному способу победы, но все же в руках Друида он работает почти всегда.

Звездолет Друид набирает популярность с каждым днем — и уже догоняет по численности лидеров ладдера — Контроль Воина и даже Элем Мага. Друид показывает и хороший процент побед, что особенно важно для этого нового и еще не всем знакомого архетипа.

В большом гайде нового Звездолет Друида со всех сторон. Какую сборку взять и как составить собственную. Что искать на муллигане, как играть за Друида и что делать при встрече с популярными представителями ранней меты Великой Запредельной Тьмы.

Разделы гайда:

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

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 84

- Стратегия игры
- 8 ключевых пунктов о геймплее колоды
- Матч-апы

В мете много сборок Звездолет Друида, но большинство из них очень похожи друг на друга. Отличаются они тем, какие вторые копии карт взять — и реже варьируются 2-3 опциональными картами. Далее разберем самые примечательные деки Звездолет Друида по итогам первой недели этого обновления.

## Антиагро Звездолет Друид

Самая эффективная дека Звездолет Друида в текущей мете. Тут по одной копии Плотоядной кабины, Тортоллана-путницы, Походного перекуса и Кристальной друзы. Зато есть две копии Высоких волн, которые спасут вас в матч-апах с Магами и другими темповыми колодами. Рекомендуем эту сборку для игры на всех рангах.

## Жадный Звездолет Друид

Относительно старая версия Звездолет Друида, где есть две копии Последнего рубежа. Заклинание очень тяжелое, но по крайней мере фановое и непредсказуемое. При этом по винрейту такой Друид не сильно просядет, в качестве какой-то компенсации за жадность тут есть два Кактусовых голема. Вместо них можно взять Высокие волны, если встречаете много Магов.

## Звездолет Друид с Ментальным техником

Ментальный техник сделает сильнее зеркальный матч-ап, в котором можно украсть вражеских Зиллиакса Делюкс 3000 или Звездолет. Все это сломает синергии Водопоя противника, а и просто даст вам весомый темповый перевес. Берите эту сборку, если встречаете много других Друидов.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В основе Звездолет Друида уже 27 карт, что во многом связано с особенностями этой колоды. Сюда нельзя взять существ за 0-4 маны из-за Зова чащобы, есть слишком сильные легендарки, универсальные способы разгона по мане и т.д. Все это просто нечем заменить, так что брать другие карты бессмысленно. Убрать можно разве что какие-то вторые копии карт, например Росток нордлотоса, Подарок Малфуриона или Летнее дитя цветов.

Код основы колоды:

Зиллиакс Делюкс 3000 в этом архетипе всегда берет Идеальный + Вирусный модуль для синергий с Водопоем.

Сборку нужно дополнить еще 3 картами, которые не сильно повлияют на геймплей Друида. Но все же они слегка подкорректируют конкретные матч-апы, так что позаботиться о нужных технических картах нужно с учетом вашей локальной меты.

Кактусовый голем — техническая карта для агро матч-апов. Даст что-то поделать со старта, если не зайдет идеальная рука из разгона маны.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 84

Каронитовое откровение — простой источник добора, который можно сыграть как в начале партии, так и в лейтгейме.

Высокие волны — отличная техническая карта против Элем Мага и других агрессивных колод.

Ментальный техник — улучшит матч-апы с другими Звездолет Друидами, а также с Биг Друидами, многими Рыцарями смерти и т.д.

Плотоядная кабина — жадная карта для дополнительной выгоды от провокаций с перерождением и хрипами. Может потащить игру, редко лежит в руке мертвым грузом. Обычно берут одну копию, хотя порой Друиды обходятся без этого эпика.

Последний рубеж — скорее фановая карта, которая при этом не совсем, чтобы безнадежная. Может дать что-то странное и безумное, что изменит динамику партии и перевернет игровую ситуацию с ног на голову.

[к оглавлению](#)

Зиллиакс Делюкс 3000 — обязательная карта для крафта, без нее архетип работать не будет.

Новые высоты — обязательно создайте две копии этого заклинания.

Любитель красот — очень сильная карта, без которой Друид многое потеряет, но все же можно играть и без нее. Правда из деки придется убрать и Высокие волны. Берите вместо Кактусовых големов и Последний рубеж.

Плотоядная кабина — можно убрать из сборки совсем, а вместо взять любую опциональную карту.

Килджеден — обязательная карта для архетипа.

Сон под звездами — можно обойтись без этой карты. Берите вместо Темницу Йогг-Сарона, Последний рубеж или Ментального техника.

Йогг-Сарон Освобожденный — в теории можно обойтись и без этой легендарки, но заменить чем-то с похожим функционалом ее не выйдет. Вместо можно взять Ментального техника.

Хранительница жизни Эонар — сильная, но не обязательная карта. Берите любую опциональную вместо, прямой замены с похожим функционалом нет.

Бескрайний простор — в теории можно обойтись и без этой легендарки, но заменить чем-то с похожим функционалом ее не выйдет. Вместо можно взять Ментального техника.

Тут много чего нет, что делает Друида привычным и сильным классом, но все же колода работает даже в таком виде. Представление о геймплее она даст. постарайтесь скрафтить дорогие карты за 10+ маны хотя бы по порядку, если у вас их еще нет.

[к оглавлению](#)

Муллиган Звездолет Друида достаточно простой и почти всегда сводится к поиску ключевых карт за 3-4 маны. И все же в муллигане есть классовая специфика: порой нужно оставить не только эти карты, но и некоторые другие.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 84

Новые высоты — оставляйте всегда и в любом количестве.

Зов чащобы — оставляйте всегда и в любом количестве. Исключение — матч-ап с Чернокнижником, где лучше сбросить этот спелл.

Росток Нордлотоса — оставляйте всегда и в любом количестве. Исключение — матч-ап с Чернокнижником, где лучше сбросить этот спелл.

Кристалльная друза — оставляйте с хорошей рукой (Новые высоты, Подарок Малфуриона или комбинация Монетка + Озарение).

Подарок Малфуриона — оставляйте в медленных матч-апах одну копию, а с Монеткой и две.

Тортоллан-путница — оставляйте против агрессивных колод.

Высокие волны — оставляйте против агрессивных колод.

Другие карты — на муллигане не оставляют.

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

Рыцарь смерти: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Кристалльная друза.

Охотник на демонов: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Высокие волны, Тортоллан-путница. С хорошей рукой — Кристалльная друза.

Воин: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Кристалльная друза, Подарок Малфуриона.

Паладин: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Кристалльная друза.

Охотник: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Тортоллан-путница. С хорошей рукой — Кристалльная друза.

Друид: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Кристалльная друза, Подарок Малфуриона.

Разбойник: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Тортоллан-путница. С хорошей рукой — Кристалльная друза.

Шаман: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Тортоллан-путница. С хорошей рукой — Кристалльная друза, Высокие волны.

Маг: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Подарок Малфуриона. С хорошей рукой — Кристалльная друза.

Жрец: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Высокие волны. С хорошей рукой — Кристалльная друза.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 84

Чернокнижник: Новые высоты, Кристальная друза, Подарок Малфуриона.

[к оглавлению](#)

Звездолет Друид — медленная контроль колода, которая полагается на разгон по мане, комбинации с Водопоем, огромное количество брони и супер медленный способ победы от Килджедена с бесконечной колодой демонов.

Далее обсудим, как работает Звездолет Друид и как вам всем этим пользоваться в 8 пунктах.

### О Зове чащобы

Самая простая карта, которая держит вокруг себя старт Звездолет Друида, — Зов чащобы. В деке специально очень мало существ за 0-4 маны, чтобы Зов чащобы всегда доставал или Каронитовый защитный кристалл, или Тортоллана путницу. Первый даст провокацию и броню, второй — доберет или тот же Каронитовый защитный кристалл, или Зиллиакса Делюкс 3000 с важной скидкой в 2 маны. В любом случае ходы очень сильные — вдобавок вы получите и 6 брони с каста заклинания.

Следите, какие существа остались в колоде, что достанет Зов чащобы и с какой вероятностью. Если существ за 4 маны уже не осталось, или играйте Зов чащобы просто ради брони и освобождения места в руке, или ждите розыгрыша Килджедена, который даст существ за 0-4 маны в колоду.

[к оглавлению](#)

### О синергиях Звездолета

Начнем с синергий Звездолета. Единственная составная часть Звездолета в деке — Каронитовый защитный кристалл. Но ничего другого Друиду и не нужно. Две копии он часто найдет и призовет очень быстро (помогут Зов чащобы и Тортоллан-путница). Еще больше копий можно призвать Плотоядной кабиной и Водопоями.

Что до самого Звездолета, у Друида нет четкого плана, когда его собирать. Это просто еще одна провокация и источник брони. После его тоже можно воскресить Водопоем.

Звездолет нужен Друиду во всех ситуациях только для накопления брони. В каких-то матч-апах броня спасает от взрывного урона. В других она просто выигрывает время для того, чтобы играть жадные карты вроде разгона по мане, добора и Килджедена. Брони будет много в любом случае.

Геймплейно синергии Звездолета, пожалуй, самое простое, что есть в деке. Их всегда играют как можно быстрее, делают это во всех матч-апах и ситуациях. Нужно только выбрать, когда собирать Звездолет. Не забывайте, что можно собрать несколько Звездолетов за игру, не обязательно копить один огромный из всех-всех Каронитовых защитных кристаллов.

[к оглавлению](#)

### Как работает Водопой

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 84

Ключевое заклинание в колоде — Водопой. Две его копии продолжают курс Друида на накопление брони, а помимо этого закрывают героя провокациями и позволяют давить на вражеского героя.

Нынешняя версия Водопоя воскрешает только трех разных провокаций. Нельзя воскресить двух Зиллиаксов Делюкс 3000, потому что на вашей половине стола погибло две копии этих юнитов.

Вся колода Звездолет Друида построена так, чтобы эффективно работать с Водопоем. В деке всего 4 таунта, которые вы сможете реснуть Водопоем. Три из них — карты, а еще есть Звездолет. Чем больше копий Каронитовых защитных кристаллов умрет, тем сильнее будет Звездолет. И после Водопой воскресит именно ту версию, которая погибла на вашем столе.

Важно понимать, что провокация должна именно умереть на вашей половине стола, чтобы после ее воскресил Водопой. Если ее превратят (Сглаз), украдут (Йогг-Сарон Освобожденный, Бригадир Реска) или уберут (Одинокый рейнджер Рено, Саргерас Разрушитель), до Водопой не вернет этих юнитов в жизни. При этом не страшно, если ваша провокация получит немоту. Водопой всё еще вернет копию со всеми баффами.

Вы можете убивать собственные провокации с помощью Плотоядной кабины. а Зиллиакс Делюкс 3000 сам может разбиться от существо противника, если снять с него провокацию, например Высокими волнами.

Следите, какие существа-провокации в вашем пуле воскрешения. Туда может добавиться что-то еще из-за Сглаза, эффекта воровства юнита вашего Йогг-Сарона Освобожденного или каким-то другим способом, например Приступом ностальгии.

Всего в деке 2 копии Водопоя. Но часто Друид хочет сыграть заклинание 3 раза за бой. В этом поможет Любитель красот. Как правило Друид больше всего хочет сделать копию именно Водопоя, а все другие карты уже вторичны. Хотя копии заклинаний на добор хороши, если вы уже сыграли Килджедена.

к оглавлению

## Как работает Килджеден

Килджеден часто станет главным способом победы Друида. Конечно, если матч-апы, где достаточно просто накопить много брони, закрыться таунтами или задавить ими же вражеского героя. Но в медленных поединках этого обычно не хватает. И тут на помощь приходит карта с бесконечной выгодой.

Килджеден очень медленный и жадный. Друид его успешно использует лишь потому, что у него есть много маны за счет Новых высот, а также огромный запас брони. У Друида есть время на поиск демонов и их разгон по характеристикам.

Но учитывайте, что случайные демоны даже с изрядными баффами — не всегда такие уж сильные. Среди них мало провокаций, исцеления, брони и способов перебора колоды. Всё это есть только в оригинальной колоде, а демоны часто — просто куча характеристик. У них есть другие свойства, но часто не такие уж и сильные. Поэтому только на демонов полагаться сложно — и лучше придержать в руке какие-то сильные карты на всякий случай.

Всего вы можете сгенерировать 47 демонов — нейтральных и любого класса. Далее вы найдете

их список.

[к оглавлению](#)

## Озарение, Монетка и Походный перекус

Озарение и Монетка — две важные карты, которые могут оказаться в вашей руке. Если там есть и то, и другое, в первую очередь используйте Монетку. Так противник получит меньше информации о вашей руке, ведь о наличии Монетки он знает наверняка, а о наличии Озарения может только догадываться.

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

Как правило Друид играет Озарение и Монетку для того, чтобы раньше сыграть Новые высоты, Кристальную дружзю, Зиллиакса Делюкс 3000 и реже другие тяжелые карты. По такому же принципу работает и Походный перекус. Это заклинание обычно используют уже для раннего розыгрыша тяжелых дропов — в идеале Зиллиакса Делюкс 3000, чтобы потом продолжить это Водопоем.

Можно потратить Озарение/Монетку для того, чтобы сыграть четвертый дроп в ход с 3 маны, если в руке есть еще один четвертый дроп как продолжение на следующий ход. Разгон по мане через Монетку/Озарение играйте только в случае, если на следующий ход у вас есть, что сделать. Если же хода нет, разгоняйтесь по мане на следующий ход, а сейчас отдыхайте.

Старайтесь не играть через Монетку, Озарение и Походный перекус Хранительницу жизни Эонар (опция на восполнение маны), потому что она восстановит только ту ману, что была у вас в начале хода, но не то, что вы получили с Монетки и Озарения.

[к оглавлению](#)

## Как играть Подарок Малфуриона

С Подарка Малфуриона Друид может раскопать одно из трех заклинаний, которое нужно сыграть в этот же ход. Чаще всего Друид копает или Размах для зачистки стола или нанесения урона по герою противника, или Буйный рост в начале партии для разгона по мане. Звериное неистовство берут только ради 8 брони, если это критически важно для победы — но такое случается достаточно редко.

[к оглавлению](#)

## Ультимативные зачистки

Две ключевые карты в колоде Звездолет Друида — Йогг-Сарон Освобожденный и Бескрайний простор. Это единственные способы класса как-то вернуться в игру и справиться с огромным столом противника. Йогга используют и для кражи юнита противника, и для атаки вражеских юнитов друг по другу — всё зависит от матч-апа и ситуации. Если ни одна из этих опций сейчас не нужна, оставляйте Йогг-Сарона Освобожденного в руке. Просто так играть его не стоит.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 84

Не рекомендуем спешить и с Бескрайним простором. Другого способа убрать со стола всё у Друида нет. Конечно, все еще активируются эффекты перерождения и предсмертные хрипы. Тут ничего не поделать. Если вы сыграете Бескрайний простор уже за 0 маны, то часто разделаетесь с появившимися после Бескрайнего простора юнитами с помощью других своих карт.

[к оглавлению](#)

## Как играть Хранительницу жизни Эонар

Чаще всего Друид выбирает опцию на восстановление маны просто для того, чтобы призвать дополнительные статьи на свою половину стола. Опции на восстановление здоровья и добор работают в редких ситуациях, но зато в них не сложно понять, что это именно то, что вам нужно.

Важно, что Эонар призывает 5/5 провокацию, которую после тоже может воскресить Водопой.

[к оглавлению](#)

## Звездолет Друид

В зеркальном матч-апе постарайтесь лишить противника одной из сильных провокаций (Звездолет и Зиллиакс Делюкс 3000). Их можно украсть с помощью Йогг-Сарона Освобожденного или с помощью Ментального техника. Соответственно, вам нужно не допустить того, чтобы этих юнитов украли у вас. Так вы с максимальной эффективностью реализуете Водопой, выгодна от которого очень важна в этом матч-апе (старайтесь дублировать одну копию Любителем красот). Как только вы найдете самые жадные тяжелые карты, играйте Килджедена. Лучше сделать это раньше противника, чтобы в среднем ваши демоны были больше демонов оппонента. Очень важно учитывать ультимативные зачистки — Йогг-Сарона Освобожденного и Бескрайний простор — как свои, так и противника.

Матч-ап в начале про то, кто быстрее разгонится по мане и, может быть, раньше реализует свои сильнейшие ходы и комбинации. Можно задавить противника со стола и вынудить его неэффективно тратить ресурсы. И так вам будет проще рано сыграть Килджедена. Дальше все решат уже случайные демоны, размены и выгода. Постарайтесь оставить несколько источников добора для того, чтобы достать из колоды сильных демонов.

## Элем Маг

В этом матч-апе важно закрыться провокациями и броней. Сначала от ранних элемов Мага, а затем и от взрывного урона. Спасительным будет эффект Высоких волн, который чаще всего отдают на Разливающийся огнеплеск, хотя можно убрать и полный стол других опасных элементарей. В поединке важно понять, когда надо отдавать зачистки, а когда можно стерпеть и потратить ресурсы на добор / разгон по мане. Последние две вещи тоже важны, без них в матч-апе будет тяжело, даже если вы рано отобьетесь ото всех угроз.

Элем Маги с Сарууном могут попытаться выйти в лейтгейм и проверить очень сильные комбинации с уроном от заклинаний и взрывным уроном. Тут вас спасет только огромный запас брони.

## Контроль Воин

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 84

Лейтгейм за вами, так что самое важное в этом поединке — пережить мощные атаки Воина. Закрыться от атак после розыгрыша Одина главного куратора можно не только броней, но и провокациями. Особенно хорош ваш Зиллиакс Делюкс 3000, которого Воину очень трудно убрать со стола (Йогг-Сарона Освобожденного Воины редко используют). Но помните про Игниса Вечное Пламя, который даст Воину неистовство ветра. С идеальной комбинацией и без ваших провокаций Вар может нанести огромный урон с пустого стола. Поэтому не только копите броню, но и играйте от стола, попытайтесь давить или хотя бы выманивайте из Воина зачистки, чтобы в лейтгейме на ваших провокаторов он уже не смог так легко ответить.

## Квазар Разбойник

Броня — всё, что нужно Друиду в этом матч-апе. Начинайте копить ее рано и делайте это всеми способами. Особо не важны провокации, ваш стол и какой-то урон по Разбойнику. Просто копите броню — и Рога мало что сможет этому противопоставить. В конечном итоге Разбойник победит сам себя, оставшись без карт в колоде и каких-то способов пробить вашу броню.

## Рыцари смерти

В мете много разных колод Рыцарей смерти. Большинство из них может играть достаточно жадно. Килджеден есть только у совсем тяжелых версий Кровь + Кровь + Нечестивость, а у других ДК будут все-таки конечные способы победы. Хотя всё еще достаточно опасные.

Важно не отдать своих Звездолет и Зиллиакса Делюкс 3000 под Бригадира Реску. Попробуйте разбить их раньше или играйте уже после того, как ДК сыграет Бригадира Реску. Плохой новостью для вас станет генерация Ледяной Скорби. Если видите, что ДК копает оружие, тоже попробуйте не играть Зиллиакса Делюкс 3000 без необходимости. Ледяная Скорбь не украдет Зиллиакса, но даст его противнику, что тоже очень неприятно.

До 10 хода вы должны понять, играете ли вы с Рено ДК или нет. Если да, опасен Одинокий рейнджер Рено. Он может убрать провокации со стола так, что вы не сможете воскресить их Водопоем.

## Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ

Это очень тяжелый матч-ап для Друида из-за самого Колеса СМЕРТИ!!! Лок захочет сыграть его как можно раньше. И единственный способ Друида что-то сделать с этим — задавить Лока со стола. Получается редко, зачисток у Лока достаточно, а времени у вас мало. Но ничего лучше тут не придумать, поединок слишком сложный.

## Эволв Шаман

Ваши провокации в этом матч-апе в опасности из-за Волны ностальгии. Спелл может как не дать вашим Звездолету и Зиллиаксу Делюкс 3000 умереть (что особенно плохо), так и замешать в пул воскрешения слабые таунты (что не так критично). Но играть от Волны эволюции могут позволить себе только Друиды в хорошей ситуации. Чаще всего тут бой ведется на выживание, так что надо бросать все средства для того, чтобы не умереть. Играйте от Жажды крови с 6 маны противника, помните про наличие Горна Владыки Ветра и Сглаз, который можно раскопать с Подарка Тралла. Благо на Зиллиакса Делюкс 3000 Сглаз не подействует, но Звездолет под угрозой. Эта Лягушка еще и провокация.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

## Квазар Разбойник — нечестная ОТК дека Запредельной Тьмы. Большой гайд

ID: 1428

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

Дата: 07.11.2024

Тип: Гайды

Категория: Великая Запредельная Тьма

### Описание

Квазар Разбойник — нечестная ОТК дека Запредельной Тьмы. Большой гайд

### Кратко

Квазар Разбойник — ОТК дека, которая убивает на 4-6 ходах. Разбираемся в первом большом гайде в Великой Запредельной Тьме, как работает эта сложная колода.

### Текст

Герой гайда — Квазар Разбойник. Это новый архетип Великой Запредельной Тьмы, построенный вокруг заклинания Квазар и всех абуззов вокруг него. Мы имеем дело с ОТК колодой, которая может нанести 30+ урона за ход с пустого стола. И повернуть эту ОТК комбинацию удастся уже на 4-6 ходах. Задолго до того, как противники захватят стол или нанесут летальный урон.

ОТК комбинация Квазар Роги очень сильна, но реализовать не всегда просто. Есть много способов победить противника, но при этом и много способов ошибиться. А ошибка часто стоит Разбойнику партии. Поэтому Квазар Рога — сложная дека. Но в умелых руках сильная и даже нечестная.

В большом гайде разбираемся, как чувствует себя Квазар Разбойник в ранней мете Великой Запредельной Тьмы. Как колода попала в топ-2 по популярности на всех рангах и как сделать так, чтобы она показывала высокий винрейт в ваших руках. Вы найдете оптимальные сборки, советы по составлению собственной деки. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апы в первые дни нового дополнения..

- Разделы гайда:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Делаем колоду дешевле
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Подготовка ОТК комбинации
- Реализация ОТК комбинации
- Полезные советы
- Матч-апы

В ранней мете Великой Запредельной Тьмы много колод Квазар Разбойника, но суть у них

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 84

одинаковая. Тут встречаются преимущественно карты за 0-3 маны, которые станут бесплатными после баффа Квазара. Среди этих карт должны быть источники добора, взрывной урон и баффы к урону от заклинаний.

Главный вопрос декбилдеров — брать ли Лунокаменного терзателя и эффекты возвращения существ в руку для него. И если нет, чем заменить этот набор.

## Квазар Разбойник с Астероидами

Самая эффективная сборка Квазар Разбойника по итогам первых дней меты. Тут есть пара Лунокаменных терзателей и Шаг сквозь тень для того, чтобы сыграть его дополнительный раз. Еще одна особенность деки — Эльф-менестрель, которого Квазар удешевит только до 1 маны. Но это сильный источник добора, который можно реализовать как до Квазара, так и после.

Рекомендуем эту сборку для любого ранга.

## Квазар Разбойник без Астероидов

Эта версия отказывается от Лунокаменного терзателя и Шага сквозь тень. На их месте появляются дополнительные источники прямого взрывного урона. Итоговый урон в ОТК комбинацию станет меньше, но реализовать ОТК комбо проще: быстрее анимации, карты работают тут же и предсказуемо. Чуть хуже станут матч-апы с Контроль Воином и другими медленными деками, которые могут накопить много брони.

## Квазар Разбойник с очень большим количеством Астероидов

Эта сборка, наоборот, берет не только пару Лунокаменных терзателей, но две копии Шага сквозь тень и одну копию Брейкданса. Так вы нанесете куда больше урона с Астероидов, если сможете правильно реализовать эту комбинацию в финальный ход. Поскольку Астероиды наносят урон и существам противника тоже, их надо быстрее убрать со стола. Поэтому в сборке появляется Оглушение — источник немоты. Это же способ убрать лишнее существо с вашей половины стола, что порой важно с таким количеством Лунокаменных терзателей и Брейкдансом.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. Уже сейчас в основе Квазар Разбойника 25 карт, которые никогда не убирают из деки. Всё из-за существенных ограничений в декбилдинге: нужно взять минимум карт за 4+ маны, да и для победы нужна комбинация урона + перебора колоды. У Разбойника много таких опций, но всё же опции ограничены.

Основу нужно дополнить еще 5 картами. Это могут быть как вторые копии спеллов из основы, так и другие карты за 0-3 маны. Реже берут карты за 4 маны, а что-то еще дороже будет уже совсем исключением.

Далее о том, чем дополняют основу колоды.

[к оглавлению](#)

Лунокаменный терзатель, Шаг сквозь тень и Брейкданс — как минимум в сборку берут пару

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 84

Лунокаменных терзателей и один Шаг сквозь тень. Но дополнить всё можно и второй копией, а также Брейкдансом. Этот набор наносит много урона, но сыграть его нужно только в конце партии и желательно уже после того, как у противника не останется юнитов на столе.

Удар в спину — карта для борьбы за стол в начале игры на случай, если вы встречаете много агрессивных и темповых колод.

Подарок Валиры — гибкая карта для старта партии, не так полезная уже после розыгрыша Квазара, потому что раскопанные карты не получают скидку.

Оглушение — берут в сборки, где есть Лунокаменный терзатель и много способов вернуть его в руку. С помощью Оглушения можно убрать со стола тяжелых юнитов. А в начале партии это просто источник 2 урона.

Кобольд-геомант — дополнительный бафф урона от заклинаний, обычно берут вместе с Лунокаменным терзателем.

Хватка щупальца, Гармоничный хип-хоп — источники урона для сборок без Лунокаменного терзателя.

Потанцуем (ft Гарона) — способ еще раз вернуть в руку Лунокаменных терзателей. Но они уже не будут бесплатными.

Эльф-менестрель — хороший источник добора, но Квазар удешевит его только до 1 маны, так что может прервать цепочку добора в финальный ход.

Злобожог — тяжелая карта, которая точно ломает ОТК ход с Квазаром, если зайдет не вовремя. Но это хороший источник урона, полезный в тяжелых матч-апах.

Три семерки — тоже ломает ОТК ход, но с другой стороны может его и спасти, если у вас будет 4 маны на розыгрыш заклинания.

[к оглавлению](#)

Квазар Разбойник — очень дешевая колода, которую может собрать практически каждый. Далее разберем все дорогостоящие карты и, если возможно, способы их замены.

Подготовка, Маг крови Талнос — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Разлив дегтя — полезная карта в начале партии, которая может потащить ситуацию и в финальный ход. А еще это просто источник урона. Рекомендуем скрафтить хотя бы одну копию. Но если нет пыли, можно временно обойтись заклинанием Оглушение.

Квазар — обязательный эпик для крафта в двух копиях.

Другие дорогие карты — не нужны Разбойнику.

[к оглавлению](#)

Единственное отличие этой сборки от оптимальной — тут нет Разлива дегтя. Можно поиграть и без этого заклинания. Значительного влияния на геймплей и результат это не окажет.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 84

к оглавлению

Муллиган Квазар Разбойника очень простой. Вы всегда оставляете на муллигане 4 карты и никогда не ищите что-то другое. Далее о том, что это за карты и как быть со вторыми копиями.

Квазар — оставляйте всегда. Вторую копию сбрасывайте.

Подготовка — оставляйте всегда. Вторую копию сбрасывайте.

Хижина безделушек — оставляйте всегда, вторую копию тоже.

Скорая кирка — оставляйте всегда одну копию. Вторую сбрасывайте.

Позвать управляющего! — можно оставить в темповом матч-апе, если в руке уже есть Квазар.

Другие карты — на муллигане оставляют очень редко.

Рыцарь смерти: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Охотник на демонов: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Воин: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Паладин: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Охотник: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Друид: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Разбойник: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Шаман: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Маг: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Жрец: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

Чернокнижник: Квазар, Подготовка, Хижина безделушек, Скорая кирка.

к оглавлению

Как работает колода

Квазар Разбойник — ОТК колода, которая наносит 30+ урона с пустого стола с помощью своих комбинаций карт. Вся дека построена вокруг нового заклинания — Квазар. Оно удешевит почти все карты до 0 маны, так что всю колоду можно будет сыграть за один ход. Главная проблема, конечно же, в том, что карты после Квазара нужно еще достать из колоды, а вместе с тем нанести достаточное количество урона. На это и нацелена дека.

ОТК комбинацию Разбойник может проверить очень рано. В идеале где-то между 4 и 6 ходами. Получается это достаточно стабильно, если правильно подойти к стадии муллигана и

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 84

распорядиться стартовыми ресурсами. После надо грамотно реализовать и саму ОТК комбинацию. Про это мы и поговорим в этом разделе.

А пока что отметим, что Квазар Разбойник — сложная дека для игры. Каждый карту нужно сыграть вовремя и с умом. Вы не должны допускать ошибок с первого хода вплоть до самого финала. И если всё делать правильно, Рога достаточно стабильна. Да, будут матч-апы, где две копии Квазара просто залягут на самое дно деки. И тут вы уже ничего не сделаете, как бы вы ни играли. Но такие ситуации встречаются редко. Чаще всего Рога все же проигрывает из-за ошибок игрока. А сделать всё идеально достаточно сложно. Этому мешают и неочевидные механики, и огромное количество возможностей деки, а также таймер. В ОТК комбинацию нужно делать всё очень быстро, иначе вы просто не успеете реализовать летальный урон. С телефона или планшета играть этой декой еще труднее.

Геймплей Квазар Разбойника очень обособленный и самостоятельный. Вы часто будете играть сами с собой, не обращая особого внимания на действия оппонента. Вам нужно решить уравнение: как быстрее сыграть Квазар и добрать из колоды все карты. Когда научитесь делать это, уже можно будет думать про действия оппонента. Через сколько ходов он нанесет вам летальный урон. Как сделать так, чтобы Астероиды попали преимущественно в героя противника, а не его существ. Сколько в принципе нужно урона, чтобы залеталить противника — и есть ли он в вашей деке.

Наконец, Разбойник часто потребует от вас играть с шансами и принимать риски. Порой нужные карты не заходят и единственный способ победить — надеяться на идеальный топдек (обычно Квазара или Подготовки) — или на то, что противник даст вам еще один ход до летала. Этому тоже нужно учиться. Если всё плохо, задавайтесь вопросом "в каком сценарии я все еще могу победить?" — и действуйте так, будто он 100% произойдет.

## Подготовка ОТК комбинации

Минимум для ОТК комбинации, который вам нужен — Квазар и какой-то источник добора.

Даже если вашим источником добора станет топдек на следующий ход или один удар Скорой кирки, этого уже может быть достаточно для того, чтобы раскрутить всю колоду и нанести 30+ урона. Но, конечно, шансы на это не такие уж высокие, так что полагайтесь на такой исход только в очень плохих ситуациях.

Чаще всего Квазар играют раньше 6 хода, потому что так долго Разбойник ждать не сможет. В этом помогут Подготовка и Монетки. Подготовку вы оставляете на муллигане и одну копию всегда оставляете для Квазара. А Монетка есть или со старта или с Позвать управляющего!. Эти Монетки вы чаще всего тоже оставляете для того, чтобы рано сыграть Квазар. Можно использовать Монетки и Подготовку в один ход, но сначала надо сыграть Монетки, а потом уже Подготовку.

Еще важно найти какие-то источники добора после розыгрыша Квазара. То есть в ситуации, когда у вас нет карт в руке. Чаще всего такими источниками добора станут Скорая кирка и Хижина безделушек. И то, и другое надо оставить для ключевого хода с ОТК комбинацией, чтобы реализовать эти карты после Квазара.

Важно, чтобы к моменту розыгрыша Квазара у вас была активна Хижина безделушек. И лучше, чтобы у нее были все 4 заряда. Только если в руке совсем нет нужных карт, один заряд Хижины безделушек можно потратить до ОТК комбинации.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 84

Реже источником добора может стать и Эфириал-оракул. Но тут надо правильно реализовать карты. Сначала Монетки, потом Подготовку, затем Эфириала-оракула — и только после Квазар. Так вы активируете эффект резонанса уже после замешивания карт в деку и достанете удешевленные карты оттуда. Комбинация не такая частая, потому что требует много карт и маны, но все же знать о ней надо.

На этом всё: как можно раньше сыграйте Квазар и подготовьте источники перебора колоды. Далее начинается самое интересное.

### Реализация ОТК комбинации

Вы сыграли Квазар. И остались совсем без карт в руке. Вы должны как можно быстрее эти карты получить одним из четырех способов:

1. Топдек в начале следующего хода
2. Атака Скорой киркой
3. Розыгрыш Хижины безделушек
4. Прок резонанса Эфириала-оракула с помощью Квазара

Поздравляем, теперь у вас есть карта или карты в руке. Тут вы уже во многом на воле рандома и вашей жадности во время сбора колоды. Есть шанс, что в руку зайдет вторая копия Квазара или дорогая карта, которую вы не сможете сыграть. Тут ваш ход и закончится — и часто (но не всегда) это приведет к поражению. Но всё же такие сценарии не так вероятны, особенно если вы хорошо подготовитесь к ОТК комбинации и найдете несколько источников добора. Порой, если ситуация не критичная, можно оставить себе 1-2 хода на подготовку, даже если вы уже можете сыграть Квазар. Например, как в ситуации на скриншоте ниже. В этот ход нет смысла играть Квазар, потому что Лок ничем не угрожает. Лучше сыграть Хижину безделушек, а Квазар оставить на следующий ход.

Чаще всего в руке все же окажутся полезные карты. В первую очередь это источники перебора колоды, которые нужно использовать в первую очередь. Дальше по приоритету баффы урона от заклинаний. И только после этого играйте взрывной урон и Лунокаменного терзателя. Всего этого должно быть достаточно, чтобы закончить партию.

Еще как можно раньше постарайтесь сыграть Разлив дегтя и Веер клинков, чтобы убрать со стола вражеских юнитов и дать вашим Астероидам бить только по герою противника.

**Важно!**

В ход с ОТК комбинацией у вас будет очень мало времени. Действий нужно сделать много, а еще дождаться всех анимаций. Так что не медлите, играйте все карты моментально и не ждите, пока срабатывают графические эффекты.

С помощью Лунокаменного терзателя Разбойник может нанести больше урона по герою противника. Постарайтесь не играть этого юнита до Квазара, а еще лучше до момента, пока на столе не появятся источники урона от заклинаний и вы не зачистите основную часть вражеских существ.

Лунокаменного элементаля можно вернуть в руку Шагом сквозь тень. Это заклинание чаще всего предназначено именно для элементаля. Других целей в деке не так много.

Лишь в редких случаях можно вернуть в руку Эфириала-оракула, если вы сыграли его до

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 84

Квазара просто ради добора и уже прокнули эффект резонанса. Сам Шаг сквозь тень, нацеленный на Оракула, не прокнет его резонанс — нужно другое заклинание.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

Перед розыгрышем Квазара сыграйте все полезные карты, если это возможно. Используйте все копии Монеток (но до каста Подготовки), а если хватает маны, ставьте на стол источники урона от заклинаний и способы добора.

Переключение передач можно играть как до Квазара, так и после. И в том, и в другом случае важно, чтобы заклинание не замешало в деку ключевые карты. После Квазара постарайтесь сыграть Переключение передач с пустой рукой, что чаще всего получается, если не спешить с кликом по Хижине безделушек и с атакой Скорой киркой.

Поиск сокровищ просто добирает юнита из колоды. Пиратов у вас нет, оно вам и не нужно. Перед кастом убедитесь, что существа в деке остались.

Вторую копию Подготовки можно отдать в любой удобный момент. Не нужно экономить ее для ОТК хода. Если в руке две Подготовки, отдавайте первую до Квазара.

Не бойтесь ставить в темп Мага крови Талноса на второй ход и позднее. Не берегите его только для ОТК комбинации. Особенно если руке плохие карты.

Если в руке еще нет Квазара, сыграйте один заряд Хижины безделушек, чтобы найти ключевую карту. Следующие заряды оставляйте уже для ОТК комбинации

Если вы уже точно умрете на следующий ход, а Квазара или Подготовки так и нет, кликайте на Хижину безделушек в надежде, что нужная карта зайдет с топдека, вы ее сыграете и перезарядите вашу область.

Бафф к атаке от Броска микрофона чаще всего не играет никакой роли. Не нужно что-то придумывать, чтобы активировать его эффект финала. Не обязательно и вовсе держать какое-то оружие в руках.

Никогда не играйте второй Квазар. Пусть он просто лежит в руке.

[к оглавлению](#)

## Элем Маг

Старайтесь убрать ранних элемов с 3+ атаки со стола с помощью заклинаний. Много проблем доставит и Загробник огня, хотя с ним справиться не так уж легко. С 3+ хода можно забыть о контроле стола, если в руке уже есть Квазар, способы раньше сыграть его и источники добора. Если их нет, продолжайте контролировать стол и надейтесь, что Магу не зайдет много взрывного урона. Джайна может закончить партию и без стола, особенно за несколько ходов. У деки очень большой взрывной потенциал, так что затянуть партию получится не всегда. С помощью Веера клинка под любым баффом можно чистить стол от Разливающего огнеспеска, это выиграет вам ход и сделает Астероиды в ОТК ход куда сильнее.

Квазар Разбойник

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-127

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 84

Зеркальный матч-ап — просто гонка. Кто раньше сыграет Квазар и реализует ОТК комбинацию. У Разбойников нет способов как-то помешать противнику или ускорить свою победу. Разве что можно поставить существ перед 3-4 ходами противника, чтобы вынудить того тратить ману на зачистку стола, а не на подготовку Квазара. Делайте так, если стол противника пуст и у него нет оружия с большим количеством атаки. И, конечно, если у вас нет хода лучше — той же подготовки Квазара.

В целом матч-ап сводится к тому, чтобы вы как можно быстрее распорядились своими ресурсами для нанесения 30 урона герою противнику. Каждые мелочи важны: атаки оружием, мелкими существами, правильный порядок действий и т.д.

## Контроль Воин

Накопит много брони с первых ходов, так что ОТК комбинацию нужно сделать максимально эффективной. Берегите комбинацию Лунокаменных элементалей и Шага сквозь тень для ОТК хода — и желательно реализовать ее уже под баффами урона от заклинаний. То же и со всеми наносящими урон спеллами. Если всего этого не сделать, вам часто не хватит урона для завершения партии. Колода просто кончится раньше.

В этом матч-апе важно как можно быстрее убрать со стола Советника по сплавам и другие источники брони. А еще нужно реализовать на максимум все источники урона, в том числе бафф Броска микрофона.

## Рыцари смерти

Сначала вам нужно понять, против какого Рыцаря смерти вы играете. Если это контроль версия, действуйте так же, как и в матч-апе с Контроль Воином. Темповые сборки ДК вряд ли рано задавят вас со стола и взрывным уроном (хотя Костесгибателя не забывайте, если встретили Фрост ДК), но они могут заспамить стол липкими юнитами, так что Астероиды нанесут не так много урона герою противника. Обойтись можно и без них, а еще зачистить весь стол баффнутым Веером клинков.

Грязя и Глот станут неприятным юнитом, если ДК сыграет их рано. Постарайтесь убрать его с помощью Разлива дегтя и чего-то в дополнение к этому спеллу.

## Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ

Очень простой матч-ап, в котором Лок играет очень медленно, не копит брони и даже наносит себе урон. Какие-то версии обращаются к тяжелым юнитам и Кузне воли, против которых будет непросто реализовать Астероиды. Но они в этом матч-апе не так важны, Лока можно задавить просто взрывным уроном из руки совсем без Астероидов или с минимальной их поддержкой. И, конечно, даже самые большие юниты умрут под эффектом Разлива дегтя.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!