

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №2 Classic

09.06.2021

Мета-отчеты

Другие режимы

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №2 Classic

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru.

Подробно разбираем мету классического режима Hearthstone . Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

**подсветка карт режима "стандарт", а не "классик"*

- **Всего проанализировано игр:** **100 000**
- **Легенда:** 7 000
- **Алмаз:** 19 000

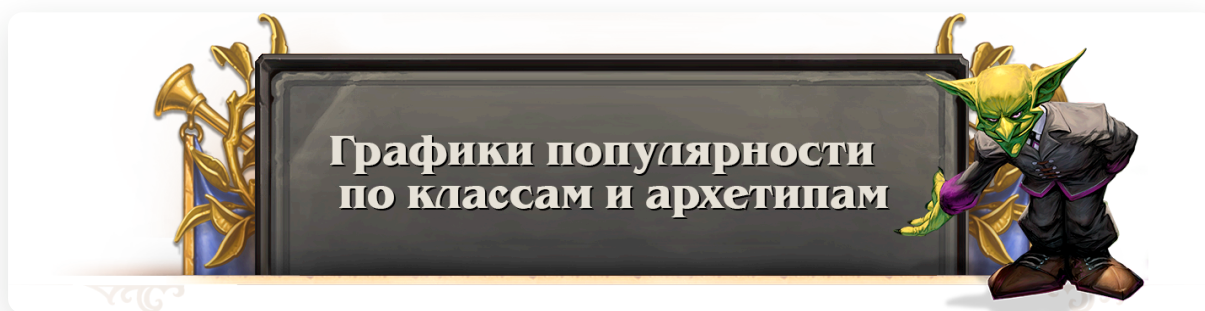
- Платина: 12 000
- Золото: 14 000
- Бронза+Серебро: 48 000

Содержание мета-отчета:

1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*

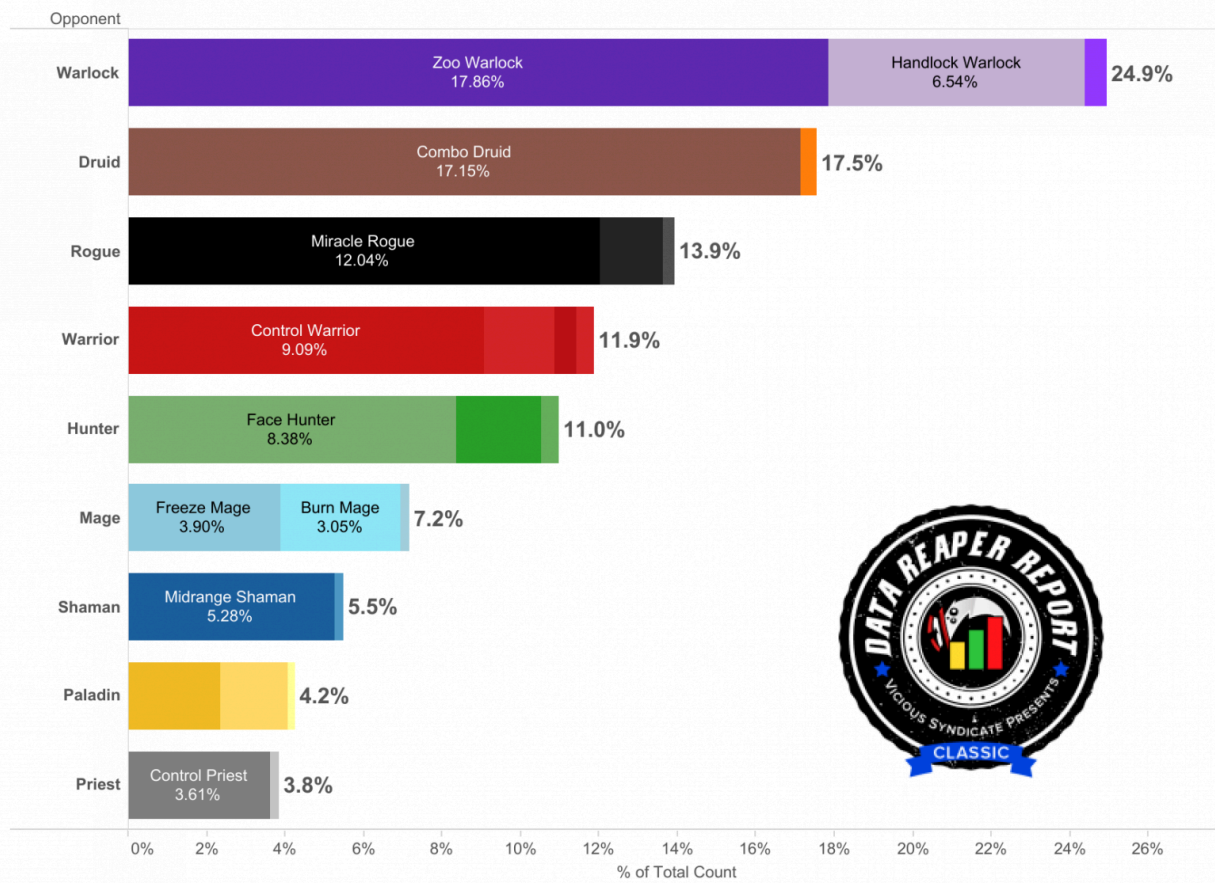
•

•



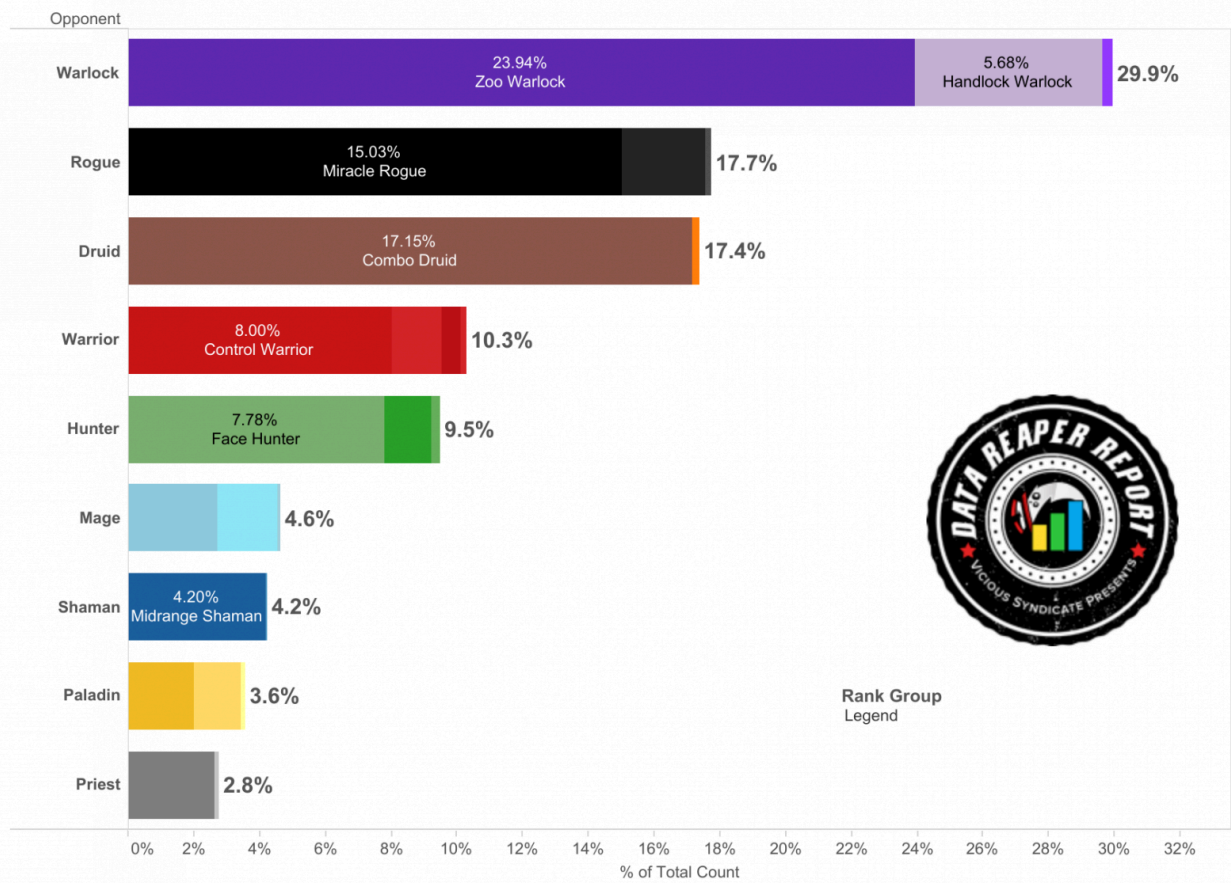
По всем рангам

vS Data Reaper # 1 & 2 (April 14 - June 2, 2021) - All Ranks



В промежутке ранга - Легенда

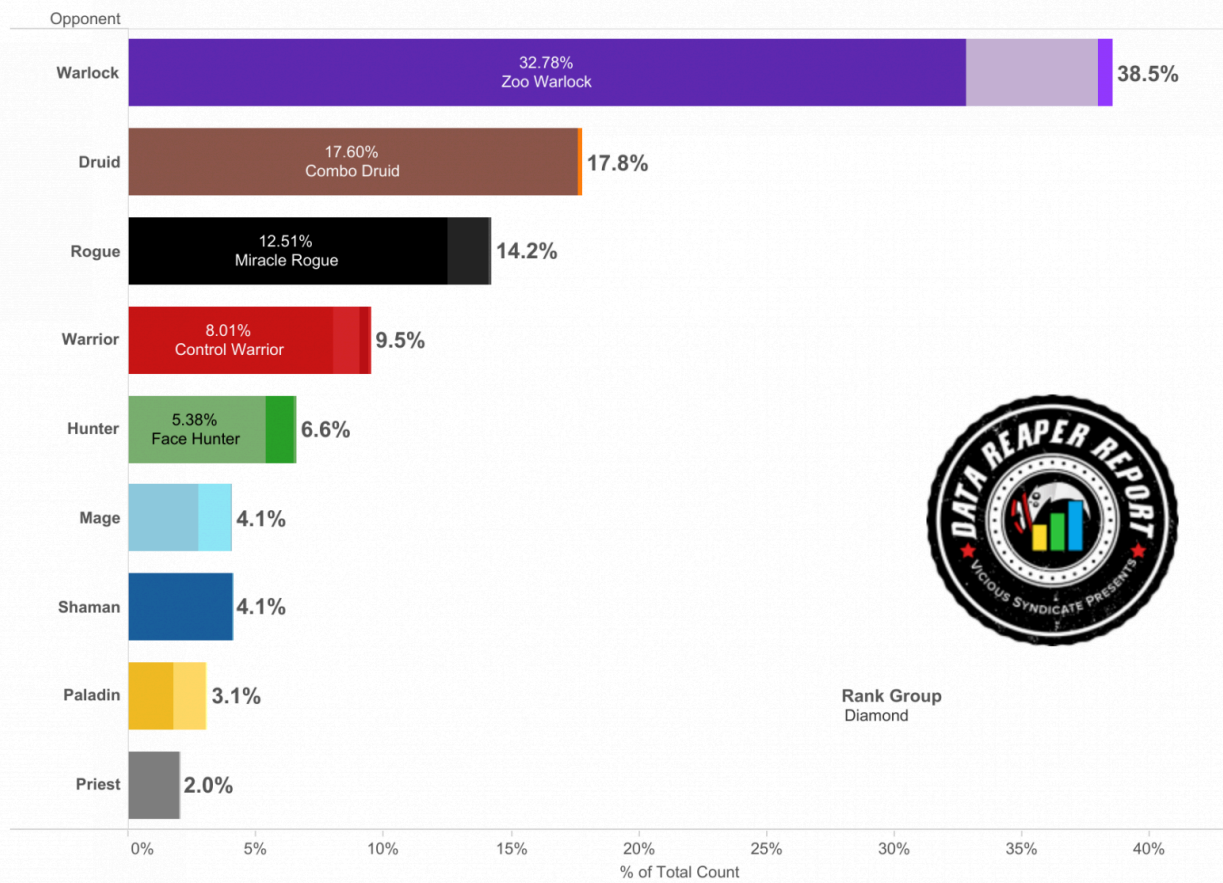
vS Data Reaper # 1 & 2 (April 14 - June 2, 2021) - By Ranks



Rank Group Legend

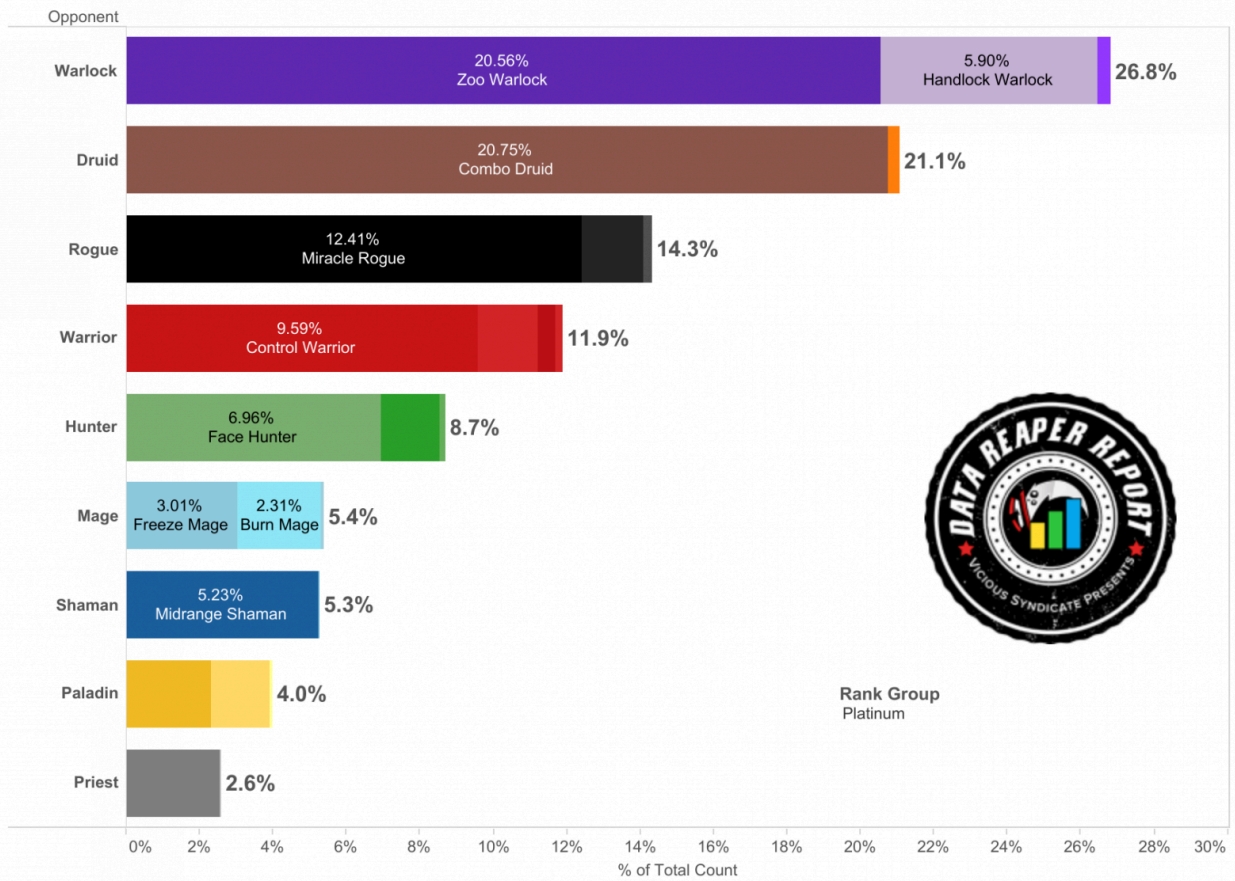
В промежутке ранга - Алмаз

vS Data Reaper # 1 & 2 (April 14 - June 2, 2021) - By Ranks



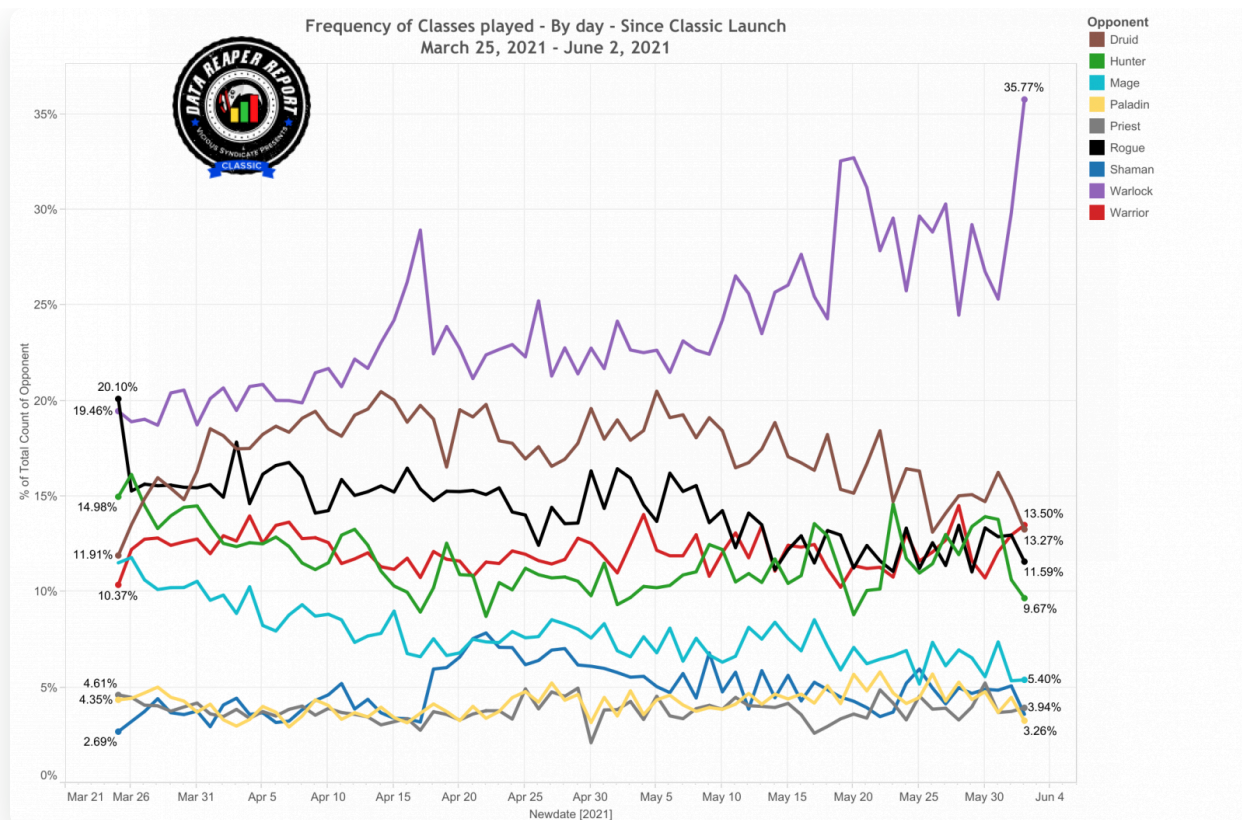
В промежутке ранга - Платина

vS Data Reaper # 1 & 2 (April 14 - June 2, 2021) - By Ranks



Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода Классического режима по дням

нажмите, чтобы посмотреть график



Анализ популярности классов



По мере продвижения по ладдеру Классического формата игроки сталкиваются с меняющейся метой. Становится все больше **Зоолоков**, особенно в Алмазе, где архетипом играют абсурдное число игроков – до 30%! Сочетание хорошей статистики в прошлом мета-отчете, быстрых поединков и дешевизны – основные причины популярности Зоолока в столь непростом суровом формате. Популярность **Хэндлока** по сравнению с Зоолоком немного снизилась.



Снизилось и число **Комбо Друидов**, что напрямую взаимосвязано с популярностью Зоолока. Как уже говорилось в первом мета-отчете по Классике, Чернокнижник – едва ли не единственное надежное средство против Малфуриона, и рост Зоолоков заставил игроков задуматься о том, стоит ли обращаться к **Силе природы**. Впрочем, это не помешало Комбо Друиду считаться одним из трех ведущих архетипов формата.



Интересно, что лучшая колода по статистике первого отчета не только не привлекла к себе больше внимания, но даже потеряла в популярности. Больше всего **Миракл Разбойников** можно встретить в Легенде, что неудивительно, если принимать во внимание требовательность колоды к игровому навыку. **Агро Разбойник** остается очень нишевой колодой.



Контроль Воин отлично показывает себя в ладдере и пользуется спросом у игроков равномерно на всех игровых рангах.



Фэйс Охотник демонстрирует примерно то же поведение, что и в первом мета-отчете. Он чрезвычайно популярен на низких рангах, а затем встречается все реже, хотя все же достаточно распространен и наверху, несмотря на неважную статистику. Вероятно, как и в случае с Зоолоком, игроков во многом привлекает быстрота поединков (важный фактор в плане изнурительного покорения Легенды) и дешевизна построения колоды. **Мидрейндж Охотник** за пределами Серебра встречается редко.



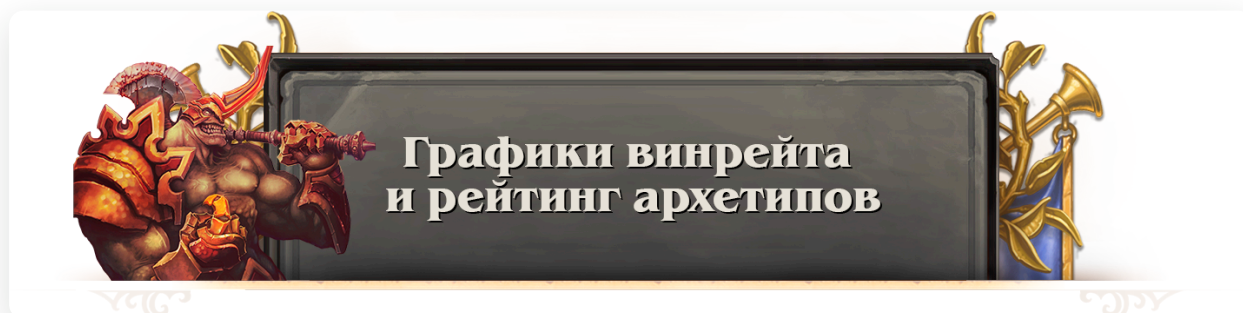
После хороших результатов в первом Классическом мета-отчете Шаман получил дополнительное внимание от игроков. Однако оправдать возложенные надежды Траллу в полной мере не удалось. Виноват в этом, вероятно, все тот же Зоолок – матч-ап для Шамана весьма неудобный. Архетип получает традиционное название **Мидрейндж Шаман**, хотя он и включает в себя в том числе и довольно агрессивные вариации. Разделить их в статистике не получается.



Джайна в упадке – ни **Фриз Маг**, ни **Берн Маг**, особо не встречаются на верхних игровых рангах. Неудивительно, с учетом довольно слабой таблицы матч-апов.



Паладин и Жрец также остаются на задворках меты. **Контроль Жрец** и **Контроль Паладин** не внушают особых надежд, хотя Агро Паладин в первом мета-отчете казался конкурентоспособным.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Matchup Win rates based on games between 4/15/2021-6/2/2021 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group
All Ranks

Hero		Opponent / Opponent Deck															
		Druid		Hunter		Mage		Paladin		Priest	Rogue		Sha..	Warlock		Warrior	
		Combo Druid	Face Hunter	Sunshine Hunter	Burn Mage	Freeze Mage	Control Paladin	Shockadin Paladin	Control Priest	Aggro Rogue	Miracle Rogue	Midrange Shaman	Handlock Warlock	Zoo Warlock	Aggro Warrior	Control Warrior	
Druid	Combo Druid	Black	Green	Green	Green	Green	Light Green	Dark Green	Light Brown	Light Brown	Red	Light Green	Red	Green	Green		
Hunter	Face Hunter	Red	Black	Green	Light Green	Green	Light Brown	Red	Light Brown	Red	Light Brown	Light Green	Dark Green	Light Brown	Red	Dark Red	
	Sunshine Hunter	Red	Dark Red	Black	White	White	White	Light Green	White	Red	Red	Light Green	Red	White	Dark Red		
Mage	Burn Mage	Red	Light Red	White	Black	Light Brown	White	Light Brown	White	Light Brown	Red	Light Green	Light Red	White	Dark Red		
	Freeze Mage	Dark Red	Red	White	Light Brown	Black	Light Green	Light Brown	White	Light Green	Red	Light Green	Green	White	Dark Red		
Paladin	Control Paladin	Red	Light Brown	White	White	Red	Black	Light Green	White	Red	Red	Red	Red	White	Red		
	Shockadin Paladin	Light Red	Light Green	White	White	White	Black	Red	Light Brown	Light Green	Dark Green	Light Red	White	Light Red			
Priest	Control Priest	Dark Red	Light Brown	Light Red	Light Brown	Light Brown	Red	Light Green	Black	Light Green	Red	Dark Red	Light Red	Light Red	Dark Red		
Rogue	Aggro Rogue	Light Brown	Light Green	White	White	White	White	Red	Black	Light Green	Red	Light Green	Light Red	White	Red		
	Miracle Rogue	Light Brown	Light Brown	Green	Light Brown	Red	Light Green	Light Brown	Dark Green	Red	Black	Light Brown	Red	Light Green	Light Red	Light Green	
Shaman	Midrange Shaman	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Brown	Black	Light Green	Red	Light Green	Light Green	
Warlock	Handlock Warlock	Light Red	Dark Red	Light Red	Light Red	Light Red	Light Green	Red	Dark Green	Light Red	Light Green	Red	Black	Light Green	Light Red	Light Red	
	Zoo Warlock	Light Green	Light Brown	Green	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Red	Light Green	Light Red	Black	Light Green	Light Brown	
Warrior	Aggro Warrior	Red	Light Green	White	White	White	White	Light Green	White	Light Green	Red	Light Red	Red	Black	Red		
	Control Warrior	Red	Dark Green	Green	Green	Green	Light Green	Dark Green	Green	Light Red	Light Red	Light Green	Light Brown	Green	Black		

В промежутке рангов: Платина-Легенда

Matchup Win rates based on games between 4/15/2021-6/2/2021 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group
Plat to L

Hero Deck		Opponent / Opponent Deck															
		Druid		Hunter		Mage		Paladin		Priest	Rogue		Sha..	Warlock		Warrior	
		Combo Druid	Face Hunter	Sunshine Hunter	Burn Mage	Freeze Mage	Control Paladin	Shockadin Paladin	Control Priest	Aggro Rogue	Miracle Rogue	Midrange Shaman	Handlock Warlock	Zoo Warlock	Aggro Warrior	Control Warrior	
Druid	Combo Druid	Black	Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Hunter	Face Hunter	Red	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Sunshine Hunter	Light Green	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Mage	Burn Mage	Light Green	Light Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black	Black
	Freeze Mage	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Paladin	Control Paladin	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Shockadin Paladin	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Priest	Control Priest	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Rogue	Aggro Rogue	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Miracle Rogue	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Shaman	Midrange Shaman	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Warlock	Handlock Warlock	Light Green	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Zoo Warlock	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
Warrior	Aggro Warrior	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
	Control Warrior	Red	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green

В промежутке ранга: Алмаз - Легенда

Matchup Win rates based on games between 4/15/2021-6/2/2021 (Minimum 100 games required per matchup)

Rank Group
D to L

Hero		Opponent / Opponent Deck													
		Druid	Hunter		Mage	Paladin		Priest	Rogue		Sha..	Warlock		Warrior	
Hero Deck		Combo Druid	Face Hunter	Sunshine Hunter	Freeze Mage	Control Paladin	Shockadin Paladin	Control Priest	Aggro Rogue	Miracle Rogue	Midrange Shaman	Handlock Warlock	Zoo Warlock	Aggro Warrior	Control Warrior
Druid	Combo Druid	Black	Green		Dark Green	Light Green		Light Green	Red	Red	Tan	Tan	Tan		Green
Hunter	Face Hunter	Red	Black							Red	Dark Green	Light Green	Tan		Dark Red
	Sunshine Hunter			Black											
Mage	Freeze Mage	Dark Red			Black					Light Green			Dark Green		
Paladin	Control Paladin	Red				Black							Red		
	Shockadin Paladin					Black							Red		
Priest	Control Priest	Red					Black		Red				Tan		
Rogue	Aggro Rogue	Light Green						Black	Light Green				Red		
	Miracle Rogue	Light Green	Light Green		Red			Light Green	Red	Black	Tan	Red	Light Green		Light Green
Shaman	Midrange Shaman	Tan	Dark Red							Tan	Black	Dark Green	Red		Light Green
Warlock	Handlock Warlock	Tan	Red							Light Green	Red	Black	Light Green		Tan
	Zoo Warlock	Tan	Tan		Dark Red	Light Green	Light Green	Tan	Light Green	Red	Light Green	Red	Black	Light Green	Red
Warrior	Aggro Warrior												Red		
	Control Warrior	Red	Dark Green							Red	Red	Tan	Light Green		Black

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

vS Power Rankings
Classic DR # 2
Platinum

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Combo Druid	53.19	100.0	100.0	100.0
Tier 2	Miracle Rogue	51.91	79.9	59.8	69.9
	Control Warrior	51.86	79.1	46.2	62.7
	Zoo Warlock	50.28	54.3	99.1	76.7
	Handlock Warlock	50.16	52.5	28.4	40.4
Tier 3	Midrange Shaman	49.89	48.2	25.2	36.7
	Aggro Rogue	48.96	33.7	8.1	20.9
	Shockadin Paladin	47.39	9.0	7.6	8.3
Tier 4	Face Hunter	46.83	0.3	33.6	16.9
	Burn Mage	45.44	-21.5	11.1	-5.2
	Aggro Warrior	45.22	-25.0	7.8	-8.6
	Freeze Mage	44.60	-34.6	14.5	-10.1
	Sunshine Hunter	44.45	-37.0	7.6	-14.7
	Control Paladin	42.82	-62.6	11.2	-25.7
	Control Priest	42.27	-71.2	12.3	-29.5

vS Power Rankings
Classic DR # 2
Gold

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Combo Druid	53.63	100.0	100.0	100.0
	Control Warrior	52.09	78.8	49.3	64.1
Tier 2	Miracle Rogue	51.75	74.1	59.7	66.9
	Midrange Shaman	50.54	57.4	27.7	42.5
	Zoo Warlock	50.28	53.8	78.0	65.9
Tier 3	Handlock Warlock	49.94	49.1	32.6	40.8
	Aggro Rogue	49.16	38.5	7.7	23.1
	Shockadin Paladin	47.87	20.7	9.2	14.9
Tier 4	Face Hunter	46.84	6.5	34.1	20.3
	Burn Mage	45.61	-10.4	12.7	1.2
	Aggro Warrior	45.38	-13.5	7.7	-2.9
	Sunshine Hunter	44.56	-24.9	8.2	-8.4
	Freeze Mage	43.72	-36.5	16.3	-10.1
	Control Paladin	43.10	-44.9	11.2	-16.9
	Control Priest	41.94	-61.0	15.7	-22.6

vS Power Rankings
Classic DR # 2
Legend

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Miracle Rogue	53.28	100.0	62.8	81.4
	Control Warrior	52.85	93.4	33.4	63.4
	Combo Druid	52.83	93.1	71.6	82.3
Tier 2	Handlock Warlock	51.13	67.2	23.7	45.5
Tier 3	Aggro Rogue	49.13	36.8	10.5	23.6
	Zoo Warlock	48.86	32.6	100.0	66.3
	Midrange Shaman	48.85	32.4	17.5	25.0
	Freeze Mage	47.61	13.5	11.3	12.4
	Shockadin Paladin	47.43	10.8	5.9	8.4
	Face Hunter	47.20	7.3	32.5	19.9
Tier 4	Aggro Warrior	46.01	-10.7	6.3	-2.2
	Burn Mage	45.78	-14.3	7.7	-3.3
	Sunshine Hunter	44.30	-36.9	6.0	-15.5
	Control Paladin	43.18	-53.9	8.3	-22.8
	Control Priest	43.13	-54.6	11.0	-21.8

vS Power Rankings
Classic DR # 2
Diamond

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Miracle Rogue	53.75	100.0	38.2	69.1
	Control Warrior	52.63	85.0	24.4	54.7
	Combo Druid	52.45	82.6	53.7	68.2
Tier 2	Handlock Warlock	51.79	73.8	15.8	44.8
Tier 3	Freeze Mage	49.38	41.7	8.4	25.0
	Zoo Warlock	48.79	33.8	100.0	66.9
	Aggro Rogue	48.19	25.9	4.9	15.4
	Midrange Shaman	47.86	21.5	12.5	17.0
	Face Hunter	47.15	12.1	16.4	14.2
Tier 4	Shockadin Paladin	46.31	0.9	3.8	2.3
	Burn Mage	45.09	-15.5	3.8	-5.8
	Sunshine Hunter	44.78	-19.5	3.4	-8.1
	Aggro Warrior	44.75	-20.1	3.3	-8.4
	Control Priest	43.53	-36.2	6.0	-15.1
	Control Paladin	42.65	-48.0	5.5	-21.3

чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

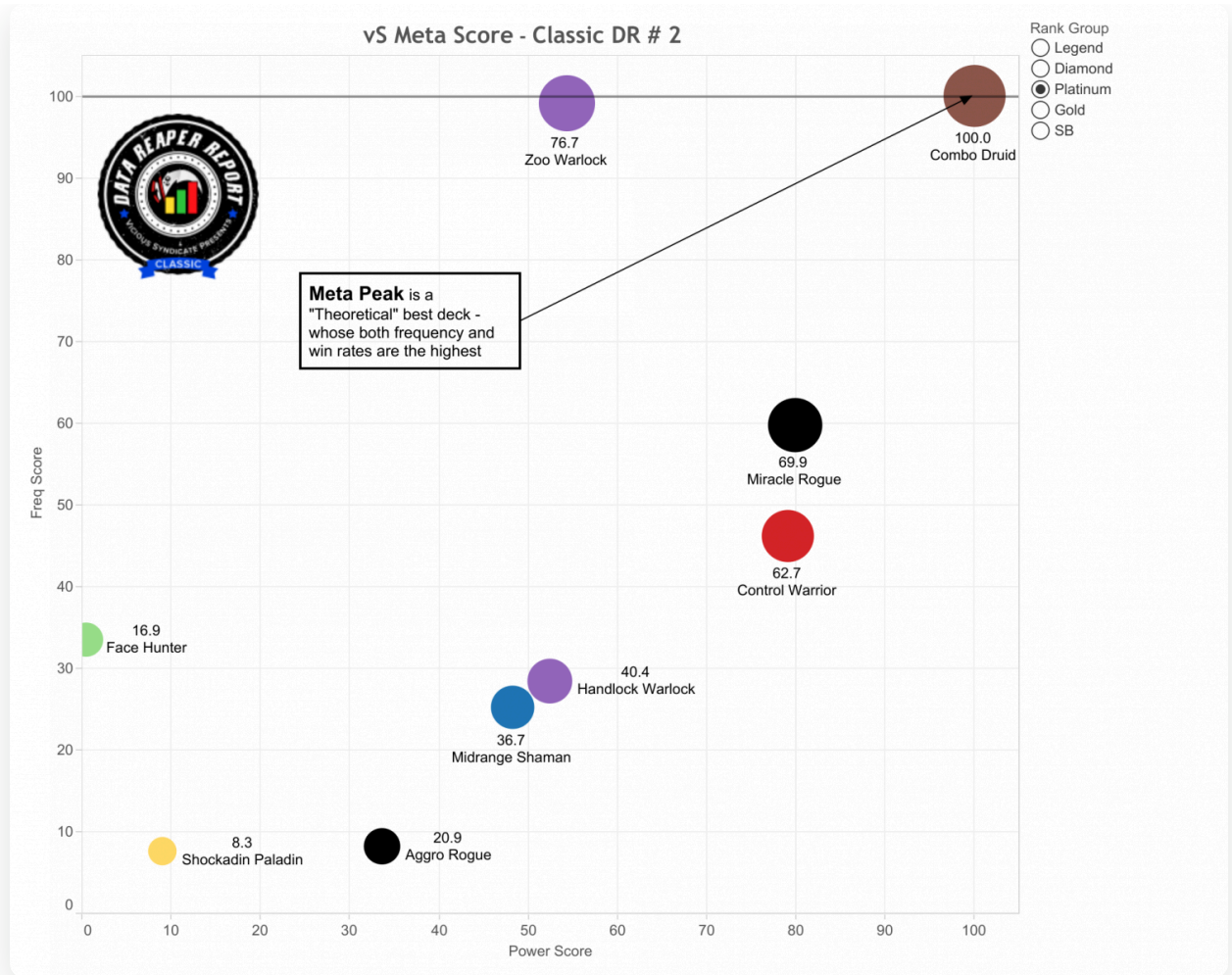
All Ranks						
All Ranks						
Legend						
R4 to R1						
R9 to R5						
R14 to R10						
Tiers	Hero Deck	vS Dec k P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

Диаграмма Meta Score

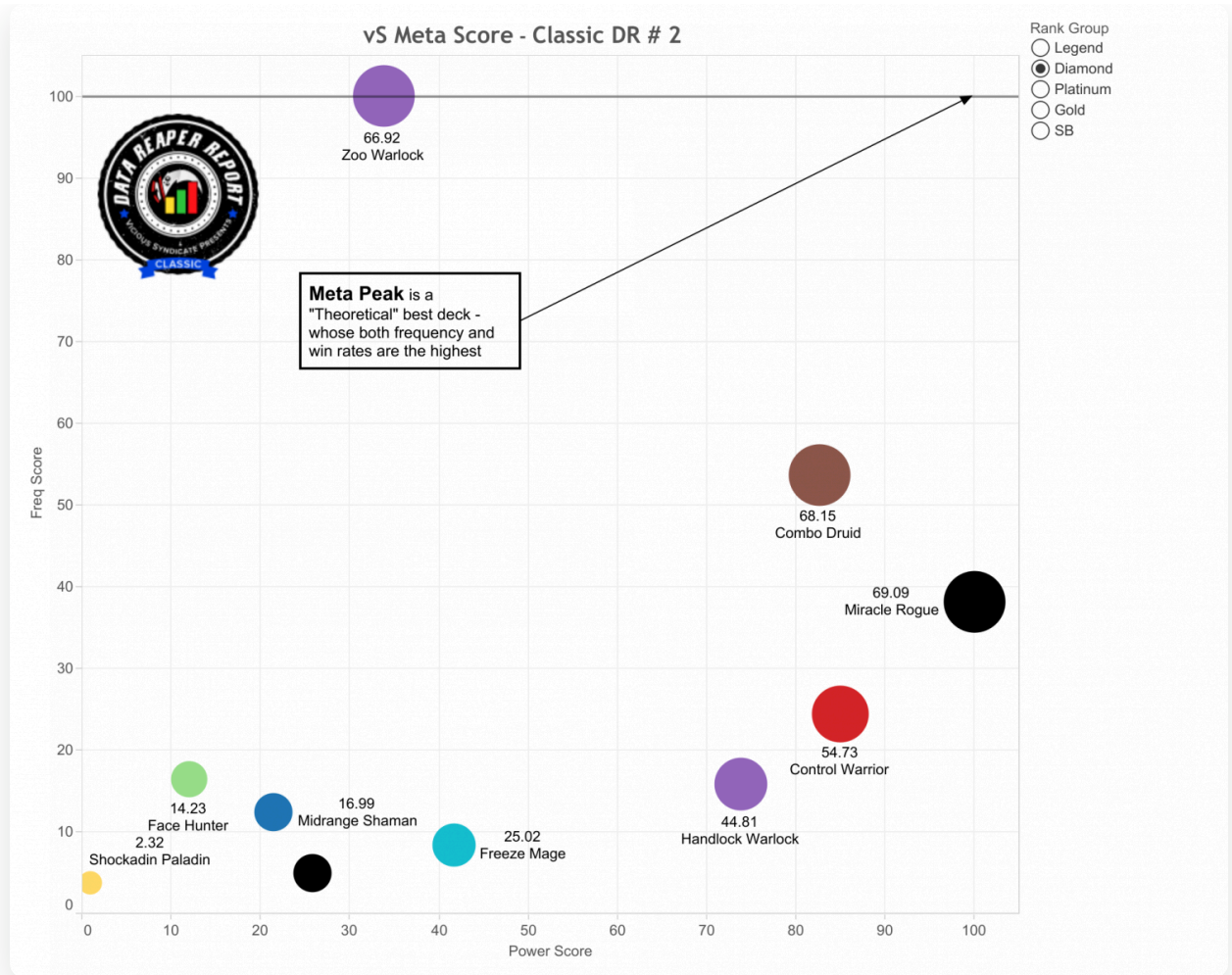
vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты, максимально сильный и максимально популярный. Можно сравнить, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

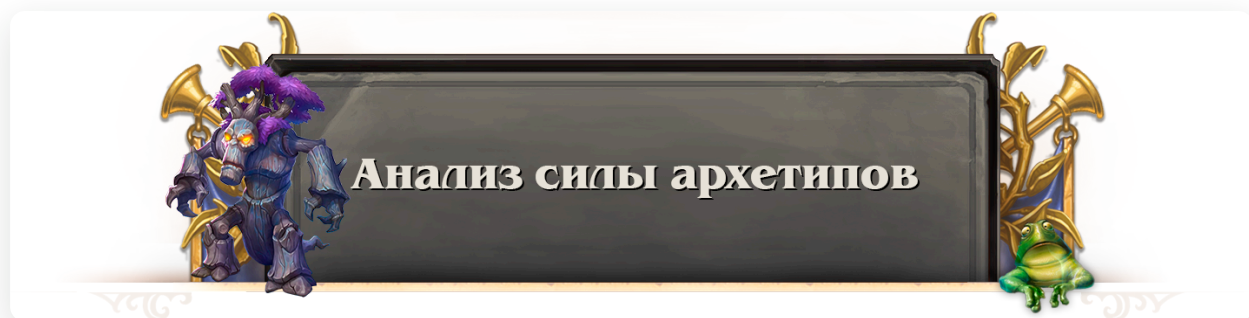
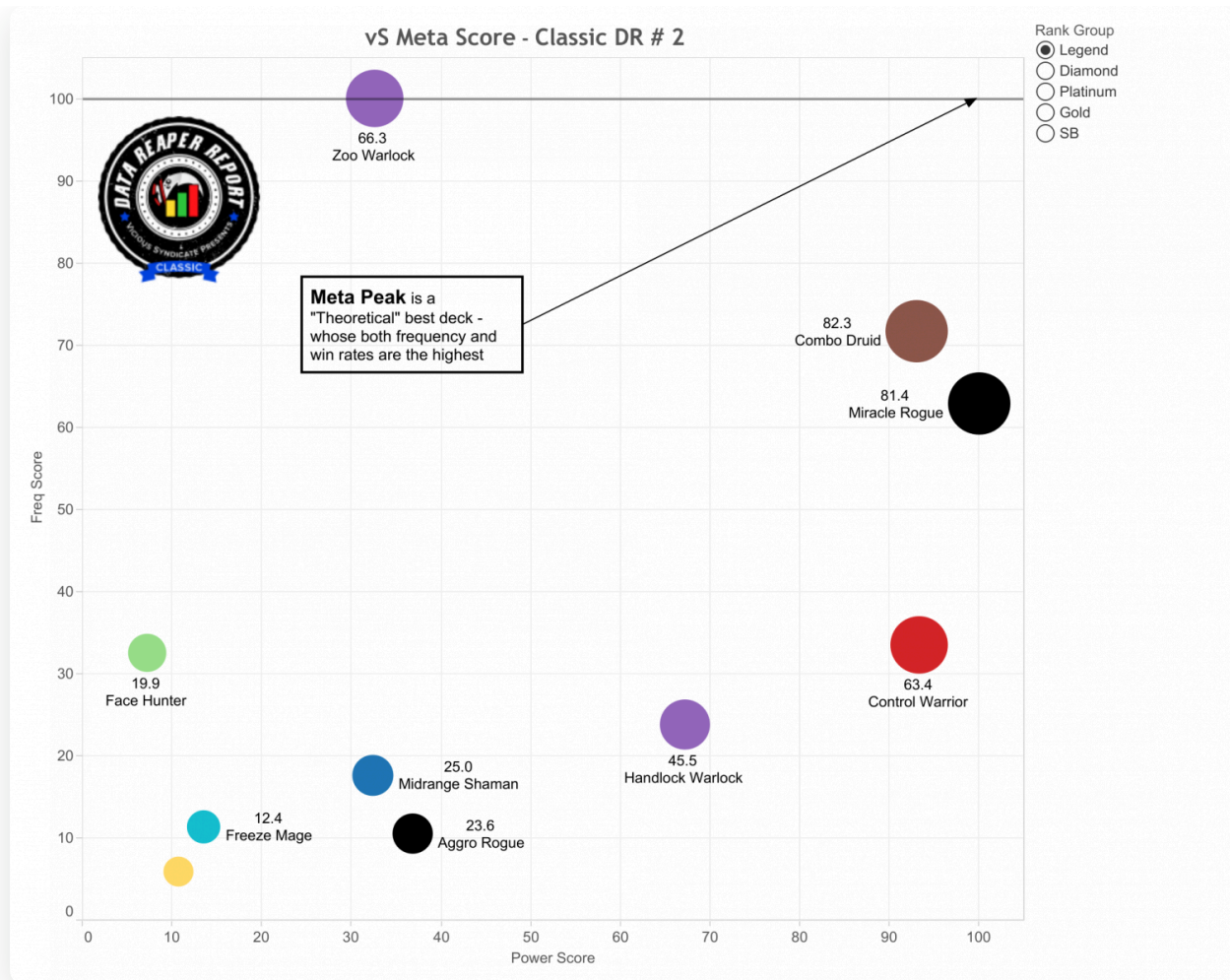
В промежутке ранга - Платина



В промежутке ранга - Алмаз



В промежутке ранга - Легенда



Чернокнижник



Несмотря на огромный рост популярности, статистика **Зоолока** не впечатляет. На самом деле, популярность пошла колоде во вред, так как соперники стали активно противодействовать Гул'дану. Архетип не может на регулярной основе побеждать в ладдере ни одну из пяти самых распространенных колод оппонентов. Миракл Разбойник, Контроль Воин и Хэндлок имеют преимущество, а Фэйс Охотник играет на равных. Наконец, Зоолок утратил даже преимущество над Комбо Друидом, так как Малфурион подстроил свои сборки под данное противостояние. Очевидно, что востребованность Зоолока в формате объясняется далеко не только его процентом побед.

Хэндлок остается в тени Зоолока, хотя по статистике он сильнее. Это одна из немногих колод, способных постоянно обыгрывать Миракл Разбойника. Архетипу помогает снижение числа **Опытных охотников**, а также отказ от неоптимальных сборок.

Друид



Часть игроков отказалась от игры за **Комбо Друида** из-за наплыва Зоолоков, но было найдено решение для сборки, позволяющее играть с Гул'даном на равных. Данное обстоятельство еще больше утвердило Комбо Друида в звании одной из ведущих колод меты. В классовом разделе будут подробно рассмотрены необходимые изменения в выборе карт.

Разбойник



Миракл Разбойник – лучшая колода формата на вершине лadders, и изменений не предвидится. Интересно, что игроки тем не менее не бросаются повально играть Валирой, что можно объяснить крайне высокими требованиями к игровому навыку – в неумелых руках Миракл Разбойник ничего не может показать. У архетипа есть несколько неудобных соперников, но все они, за исключением Хэндлока, относительно нишевые колоды. Одна из них – **Агро Разбойник**, который разбивается об популярность Зоолока и уверенную игру Контроль Воина. Как уже говорилось в первом мета-отчете, Агро Разбойник слишком зависим от матч-апов, чтобы оказаться в полной мере успешным.

Воин



Контроль Воин рад большому количеству агро колод в формате, в первую очередь Зоолокам и Фэйс Охотникам. Расправляясь с ними, Гаррош зарекомендовал себя отличным вариантом для любого ранга. Правда, если в соперники выпадают в основном Миракл Разбойник и Комбо Друид, то Контроль Воину приходится несладко, но это обстоятельство компенсируется большим числом противостояний, оказывающихся для Гарроша легкой прогулкой.

Охотник



Фэйс Охотников все еще очень много, но популярность обусловлена явно не статистикой побед. Как только дело доходит до поединков с ведущими классами формата (Разбойник, Друид, Воин), Фэйс Охотник не может с ними ничего поделать .

Шаман



Тралл страдает от тех же обстоятельств, которые оказываются на руку Гаррошу. Класс хорошо проявляет себя против сильнейших колод меты, но разваливается под натиском Зоолоков и Фэйс Охотников. Шаман практически ничего не может с ними поделать, что подрывает его позиции в лadders. Странная ситуация – если бы колоды были столь же популярны, сколь они сильны, то Шаман чувствовал бы себя гораздо увереннее.

Маг

Как уже говорилось, **Фриз Маг** крайне зависим от матч-апов. Колода была бы очень хороша, если бы не постоянное попадание на крайне неудобных соперников.

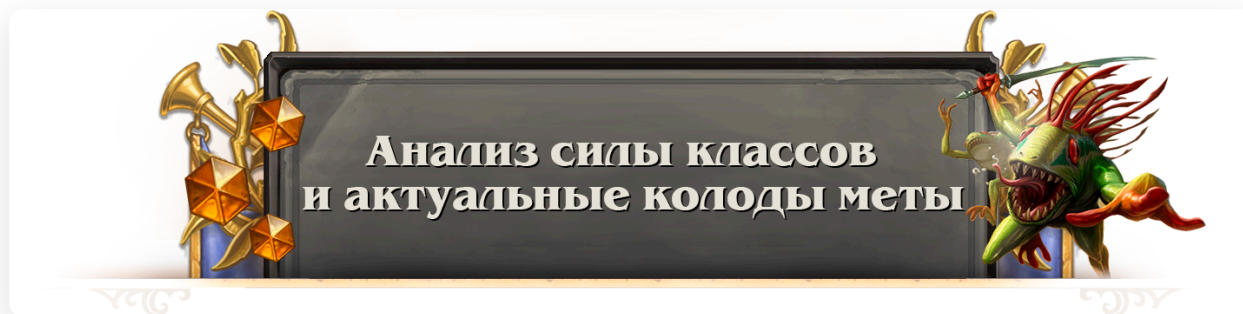


Потенциально хорошее место для игры за Фриз Мага – это Алмаз с большим числом Зоолоков (Фриз Маг – сильнейшая контрколода Гул’дану), но на остальных игровых рангах Джайна проседает. Берн Маг слаб на всех игровых уровнях.

Паладин и Жрец



Слабейшие классы формата. **Агро Паладин** перестает быть конкурентоспособным, как только вы выходите за пределы Серебра, а **Контроль Паладин** и **Контроль Жрец** – вообще слабые колоды формата. Классика была настоящими Темными веками для последователей Света.



- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец**
- **Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник**

1.



2. Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.



Перенаправление - важнейший инструмент против Миракл Разбойника. Голодного канюка лучше обойти стороной.

■ ■ ■ ■ ■ Классический Фейс Охотник



■ Бист Охотник (Мидрейндж)



назад к выбору класса

○



- Шаман страдает от засилья агрессии в мете. Позиция класса была бы значительно лучше, если бы Зоолок и Фейс Охотник не были бы так сильно распространены, поскольку Тралл хорошо выступает против лучших колод формата.

Эксперимент с **Берн Агро Шаманом** вышел удачным - у него хорошие показатели, которые подкреплены растущей популярностью в ладдере. Сборка осталась прежней.

Если же вам нравится более неторопливый геймплей, то колоде нужно иметь больше защитных инструментов. Взрывной урон в данном случае стоит под большим вопросом, поскольку тогда вы теряете хватку в быстрых матч-апах (и тогда проще использовать Агро Шамана). Сборка **Мидрейндж Шамана** должна использовать максимум провокаций, чтобы выманить как можно больше существ Зоолока на стол, прежде чем сжечь их **Грозой**.

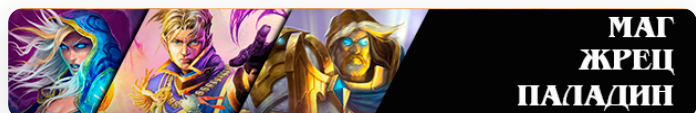
○ Мидрейндж Шаман на защите



○ Берн Агро Шаман



назад к выбору класса



- ■ ■ ■ ■ Маг еле-еле цепляется за жизнь. Изредка **Фриз Мэгу** будут встречаться группы удобных противников, на фоне которых он будет полезен, но все они безнадежно тонут в череде ужасных матч-апов, которые вызывают желание удалить колоду и забыть о ней, как о страшном сне.

Паладины находятся в схожем положении. Шокадин едва ли играбелен, и даже в свои самые удачные дни он не показывает ничего сверхъестественного.

Жрец абсолютно невыразителен. Контроль Жрец храбро вступает в схватку с Пророком Веленом в одной руке и парой Взрывов разума в другой, но Тир-4 для него неизбежен.

..... ■ **Классический Фриз Маг**

■ **Агро Берн Маг**



■ **Шокадин с Гневом карателя**



■ **Классический Контроль Паладин**

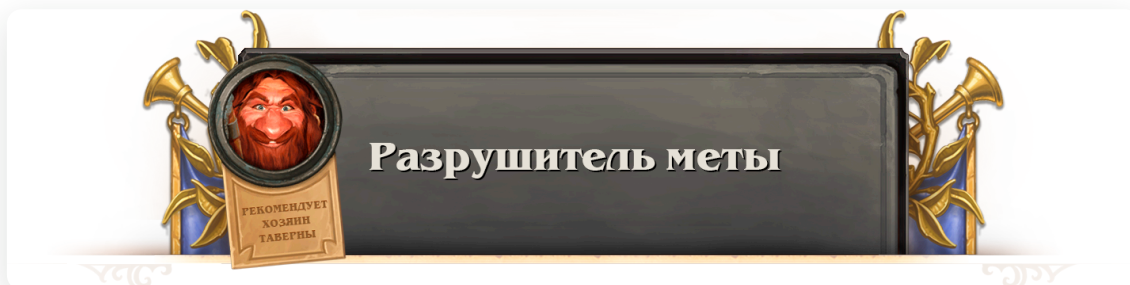


■ **Классический Контроль Жрец**



назад к выбору класса

• ○ ■



Переметнется ли мета на сторону сильнейших колод или же так и будет наполнена самыми быстрыми - для Миракл Разбойника все это не важно. Он должен остаться лучшим среди лучших. Отполируйте свое мастерство на этой колоде, и тогда сможете подчинить себе весь ладдер.



Классик Миракл Разбойник

■ ■ **Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала**

