

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Бесплодных землях

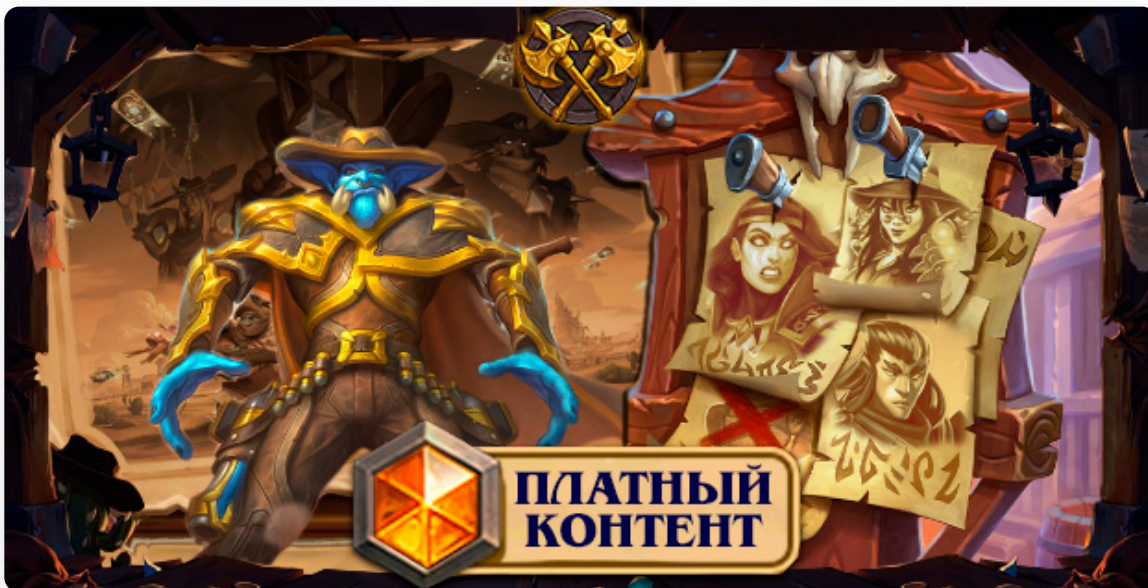
29.12.2023

Другие режимы

Другие режимы

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Бесплодных землях

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Сезон Дуэлей после выхода Битвы в Бесплодных землях продолжается. Игроки продолжают развивать героев как новыми, так и старыми идеями. Этот сезон небогат на балансные изменения, но и изменения Стандарт влияют на мету режима.

Большой гайд по Дуэлям во всех подробностях расскажет об актуальной мете Бесплодных земель. Здесь вы найдете тир-лист всех героев и особенности меты режима. К описанию каждого из 19 героев прилагается набор лучших стартовых колод и полезные комментарии.

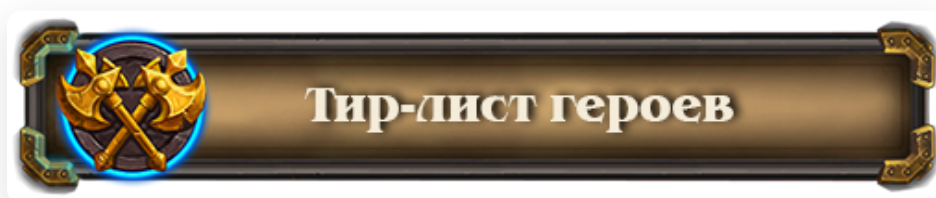
**Blizzard удалила режим Дуэлей из игры. Статья неактуальна.**

*Разделы гайда:*

- [Тир-лист героев](#)

- *Стартовые колоды и особенности классов*

- - *Алая Танец Листвы*
- - *Бранн Бронзобород*
- - *Вандар Грозовая Вершина*
- - *Великая Дуэлянтка Мозаки*
- - *Верховная ведьма Уиллоу*
- - *Громоклин*
- - *Дарий Краули*
- - *Дрек'Тар*
- - *Инструктор Огненное Сердце*
- - *Лазутчица Лилиан*
- - *Мучительница Иллюсия*
- - *Отличница Стелина*
- - *Профессор Слейт*
- - *Профессор Туралион*
- *Рено Джексон*
- - *Сай Темная Буря*
- - *Страж леса Ому*
- - *Сэр Финли*
- - *Элиза Звездочет*



### Особенности сезона Бесплодных земель

Обновление 28.0, которое вышло 7 ноября, принесло в Дуэли целых 3 крупных изменения. Во-первых, в режим были добавлены **старые наборы Натиск драконов и Пробуждение Галакронда**. Вместе с ними пришли Галакронды с механикой воззвания, больше синергий с драконами и пиратами, а также были усилены пара классовых механик.

Во-вторых, немного **изменился принцип блоков**. Если раньше все приключения считались отдельными наборами и имели свои собственные блоки, то теперь их приравнивали к мини-наборам карт и прикрепили к большим дополнениям:

- «**Проклятие Наскрамаса**» теперь относится к «Гоблинам и гномам»,
- «**Вечеринка в Каражане**» — к «Большому турниру»,
- «**Пробуждение Галакронда**» и «**Черная гора**» — к «Натиску драконов»,
- «**Лига исследователей**» — к «Спасителям Ульдума».

- И конечно, самым крупным изменением стал **выход Битвы в Бесплодных землях** 14 ноября. После этого Дуэли уже действительно заиграли новыми красками. Хотя, можно сказать, преимущественно одной краской - драконьей. Друид получил в новом дополнении **гигантскую поддержку для синергий с драконами**. Похожие синергии можно найти и в недавно добавленном Натиске драконов. В итоге быстрого рампа и сильных драконов оказалось так много, что колода на драконах стала рвать и метать и не всегда боится даже агрессивных противников. Только подливают масла в огонь сильные пассивные сокровища Дуэлей, которые к тому же были усилены в последних патчах. А вишенкой на торте становится **Казакусан**.

Дракон Друид оказался настолько силен, что все герои, у которых есть доступ к его картам, играют этой колодой. Кто-то хуже, кто-то лучше - но все так или иначе оказываются на верхних строчках рейтинга.

Из других новинок можно отметить **механику добычи**, которая приглянулась очень многим героям. Не у всех получается добиться с ней больших результатов, но многие по-прежнему используют ее.

Также можно отметить **Одинокого рейнджера Рено**. Хоть герой и плохо вписывается в парадигму постоянного добавления карт в колоду Дуэлей, куда обязательно попадают дубли, он отлично помогает в паре первых игр **очень многим персонажам**. Кроме того, Маг, к примеру, своим сокровищем может полностью нивелировать эффект дублей в колоде.

С момента выхода дополнения уже вышло много патчей, но ни один из них так и не внес никаких правок в Дуэли, хотя этого можно было бы ожидать. Когда разработчики озаботятся этим вопросом - неясно, поэтому пока остается довольствоваться обновлениями, которые выходят для Стандарта и как-то могут повлиять на Дуэли.

### Последние тенденции меты

Несмотря на глобальную доминацию Дракон Друида, которым руководят Дрек'Тар и Ому, **мету Бесплодных земель можно назвать одной из самых разнообразных за всю историю Дуэлей**. Всего 4 класса метят на звание явных аутсайдеров, в то время как остальные 15 (!) героев обладают сборками, винрейт которых не опускается ниже 60%.

Несмотря на полное отсутствие балансных патчей, мета Дуэлей все равно меняется. Перестановок не так много, но они все-таки есть. Что же поменялось за последние пару недель?

Во-первых, стоит отметить, что **Элиза стала иметь довольно опосредованное отношение к Дракон Друиду**. Герой постепенно съезжал с этой стези, и сейчас Дракон Элизой играют скорее по инерции - она намного хуже реализует эту стратегию, чем два лидера меты, да и у нее самой есть более успешная стратегия.

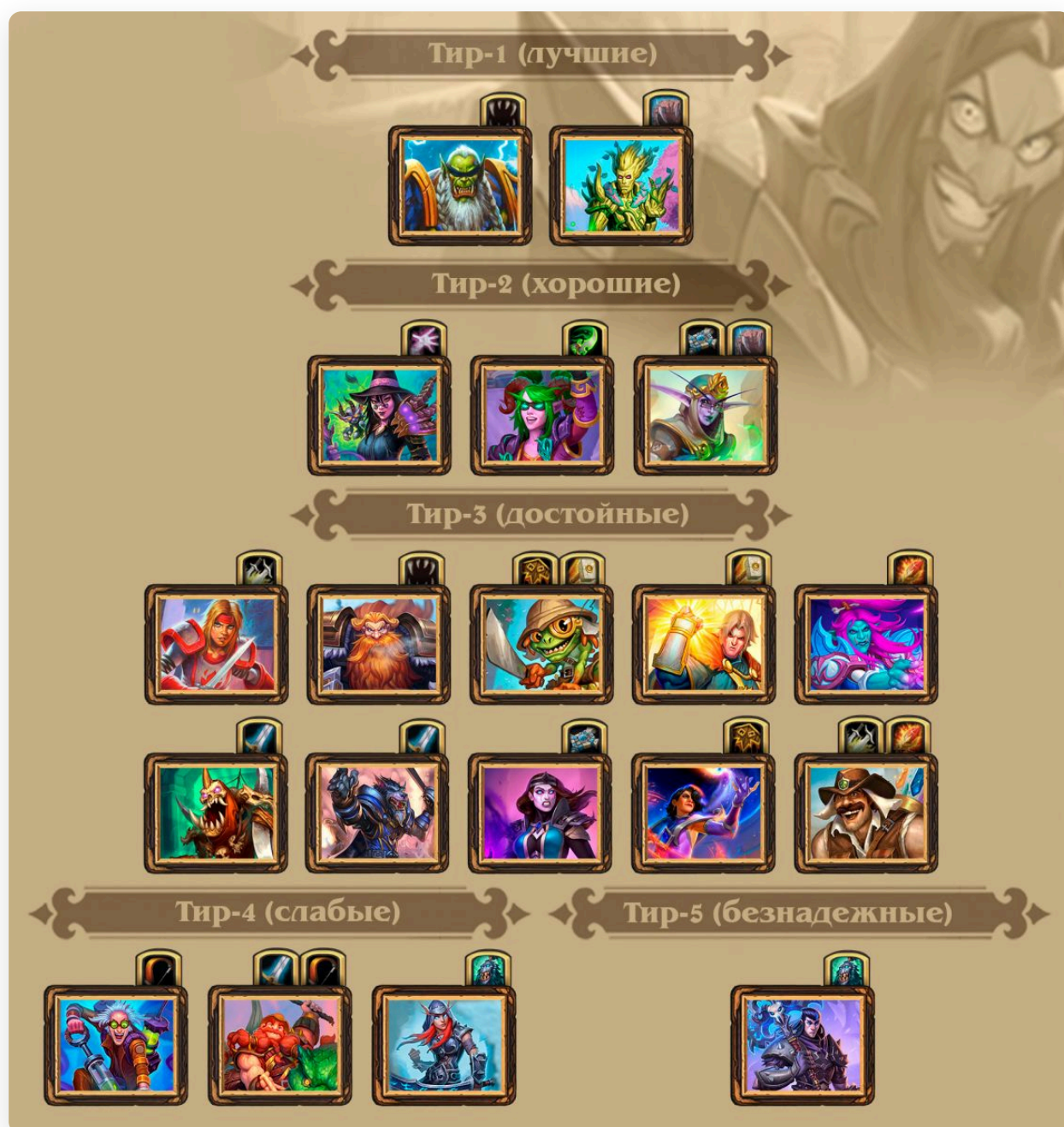
Во-вторых, **большой неожиданностью стал скачок Охотника на демонов в рейтинге**. Класс был на самых дальних задворках меты - попытки воскресить его архетип на Скверне были абсолютно неудачными. Но в декабре игроки внезапно нашли верный подход к нему, да причем так, что он взлетел аж на 3 тира вверх.

В-третьих, **баффы Стандарта сильно повлияли на судьбу Чернокнижника**. Дискард Уиллоу оказалась не в лучшем положении, чем в последние несколько дополнений, из-за изменения системы блоков. Она постепенно восстанавливала свое положение с Курс сборками, но все это было медленно и неуверенно. Но тут ворвался патч Стандарта и изменил положение баффами Бочек слизи, которые так хорошо сочетаются с силой героя из Дуэлей.

Остальные классы тоже подчистили свои сборки и стали лучше понимать, в чем они сильны, а в чем - нет. Некоторые колоды тоже поживились баффами Стандарта, хотя каких-то серьезных изменений, как у Чернокнижника, это не вызвало.

Очень жалко, что самый новый класс Рыцарь смерти находится в столь удручающем положении. Алая еще хватается за соломинку, а вот Сай с каждой новой неделей дополнения опускается все ниже и ниже.

### Особенности тир-листа



**В тир-1** находятся только два персонажа, которые могут играть Дракон Друидом. Колода по-прежнему абсолютно сломана в Дуэлях.

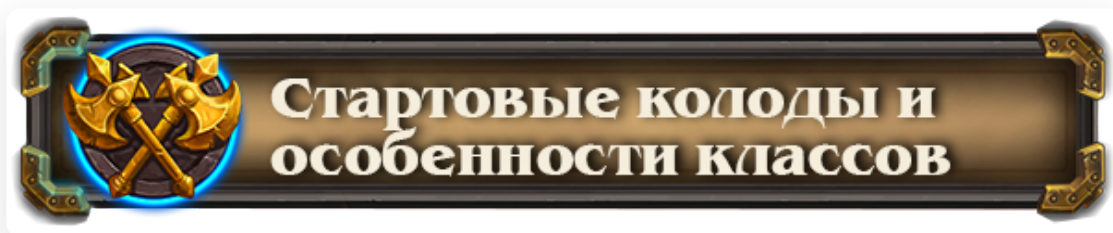
**Тир-2** стал более компактным после прихода туда явно более сильных героев. Лучшие колоды этих героев показывают около 64-65% винрейта.

**Тир-3** - самый большой в мете. Все герои здесь тоже сильны, хоть и чаще дают осечки. Какие-то из них, вроде Разбойника или Финли, показывают неплохой винрейт, но редко доходят до 12 побед.

**В тир-4** находятся герои, которые тоже не берут много побед, и при этом их винрейт тоже не самый высокий.

**В тир-5** упал Сай, который раньше сидел рядом с Алой. Герою мало что светит в текущих реалиях.

- 

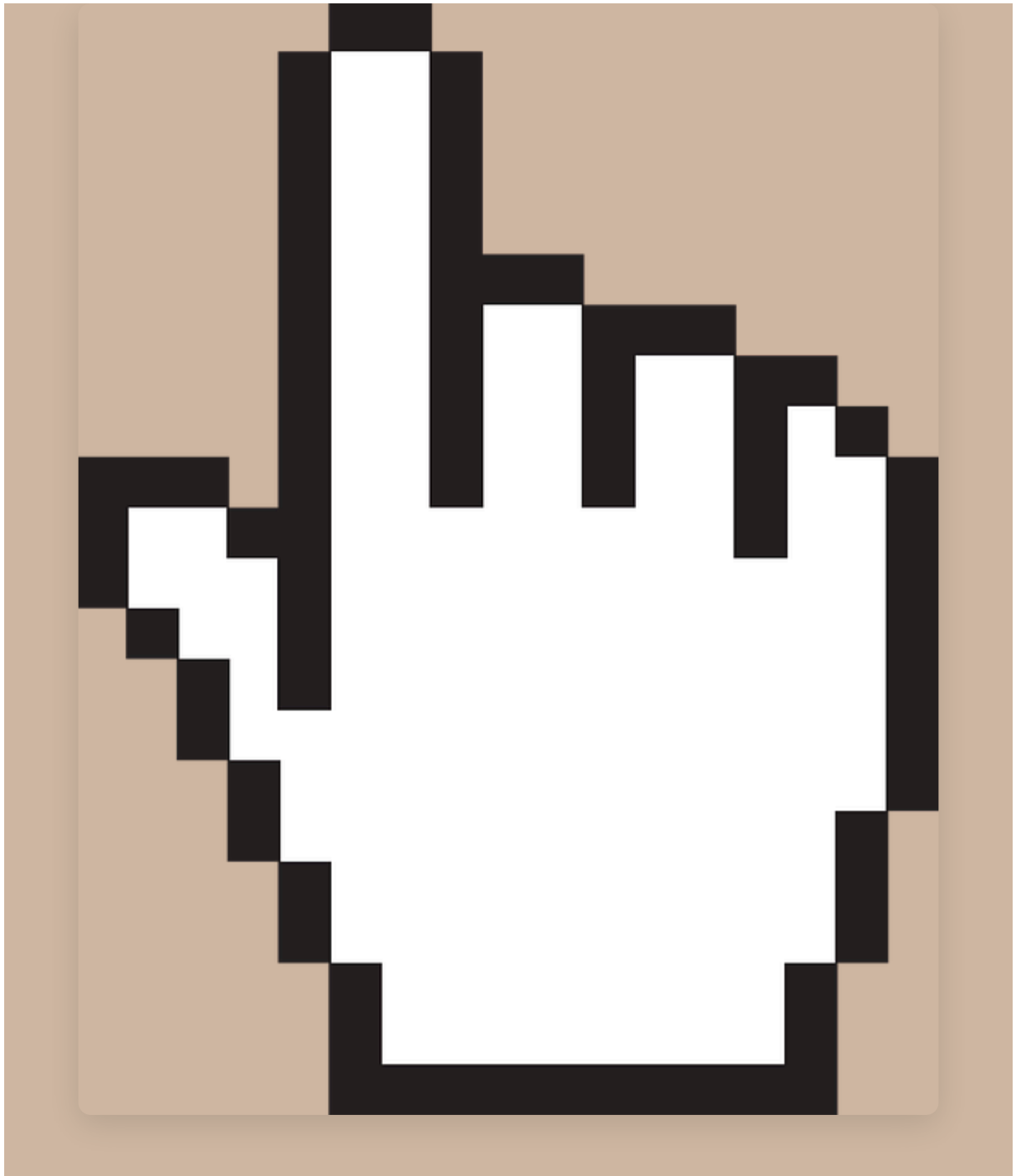


- ○



Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





- **Воин | Маг | Паладин | Шаман | Охотник на демонов | Рено | Бранн**
- **Жрец | Охотник | Чернокнижник | Друид | Разбойник | Сай Темная Буря**
- **Вандар | Дрек'Тар | Элиза | Финли | Дарий | Алая Танец Листвы**



Лидером по **Дракон Друиду** остается Дрек'Тар. Преимуществом героя становится его сила героя и стартовое сокровище, которые очень хорошо сочетаются друг с другом. Сила героя поможет найти и другой рамп в колоде - особенно если вам удастся

набрать много копий **Дыхания снов** по ходу матчей - и не остаться без ресурсов, если не удалось собрать много копий заклинания Взлетаем!.

Дракон Дрек'Тар заполонил все Дуэли, и сборок у него масса. Впрочем, отличаются они несколькими слотами, поскольку все самые топовые карты из Бесплодных земель и Натиска драконов используются в каждой в любом случае. **Прошедшие нерфы** Брызгающегося дракончика и Пустынной матроны в Стандарте совершенно не пошатнули положение колоды.

**Одинокий рейнджер Рено** окончательно стал неотъемлемой частью сборок Дракон Дрек'Тара. Карту героя несложно активировать в первых партиях, и она поможет Друиду, пока он не получит важные пассивные сокровища.

Особенно стоит отметить Алекстразу, которая становится очень полезной в поздних играх. Используйте ее для неожиданной победы и старайтесь не играть в темп. Уменьшить здоровье с 40 ед. аж до 15 приятно, но многие колоды могут исцеляться. А вот незаметно подготовить 15 ед. урона Друиду очень легко с такими картами, как Голем-дракон и Фай Заходящее Солнце. И уже тогда вы играете Алекстразу и моментально побеждаете. Минус Алекстры - малая польза в первых партиях и ненужность в агро матч-апах.

В последние дни в сборках стало популярно **Живое пламя** - карта поможет справиться с очень популярными Фриз колодами. Также в ранних зеркальных встречах опасайтесь **Парового уборщика**, который может лишить вас сокровищ **Казакусана**. Чтобы его обыграть, достаточно сохранить **Заводчика драконов** для второй копии **Казакусана**.

**Совет:** Если у вас нет **Казакусана** и вы не хотите его крафтить, вы вполне можете обойтись Алекстразой для лейтгейма. Вы будете уязвимы к эффектам наподобие **Лоскутика**, а также к бомбам **Контроль Воина**, но во многих матч-апах ее будет достаточно для победы. Действительно сложнее без **Казакусана** могут стать только первая пара партий.

**Из пассивных сокровищ у Дракон Друида** есть несколько опций. В первую очередь стоит обратить внимание на **2-й пул**, где находится все самое вкусное. Наш фаворит - совершенно не драконье сокровище - **Тренировка** выносливости. Она удешевляет главную мидгейм угрозы колоды - Голема-дракона. Кроме того, с Тренировкой выносливости Пустынная матрона превращается в источник маны, что позволяет проворачивать очень подлые комбинации. Постарайтесь набрать побольше провокаций в первых блоках карт, чтобы у вас был выше шанс получить это сокровище.



**Тренировка выносливости**

**Пассивный эффект:**  
ваши существа с  
«Провокацией» стоят на (2)  
меньше, но не меньше (2).



## Драконий сон

**Пассивный эффект:**  
когда вы разыгрываете  
дракона, вы замешиваете в  
колоду «Портал в Сон», при  
взятии призывающий дракона.



Драконий сон - второй по популярности вариант у Дрек'Тара из-за его силы героя, которой вы сможете добирать Порталы с завидным постоянством, после того как замешаете несколько штук.

Ритуал драконьей кости - худший вариант, поскольку мешает извлечь максимум выгоды из Голема-дракона, Рейдового босса Ониксии и других подобных карт.

**Из 1-го пула** будут полезны Сродство с драконами, Самоцвет-кристалл и Драконья кровь. Сродство с драконами - это практически постоянный кристалл маны с самого начала партии (помогает разыграть Брызгающегося дракончика на 1-м ходу). То же самое умеет Самоцвет-кристалл, который в целом хуже, но более универсален на старте. Драконья кровь - сильное сокровище, т.к. дает сверхвыгоду, когда баффает Голема-дракона. Иногда может стать решающим в зеркальной встрече.



### Сродство с драконами

**Пассивный эффект:**  
стоимость первого дракона,  
которого вы разыгрываете на  
каждом ходу, уменьшается на  
(1).



**Самоцвет-кристалл**

**Пассивный эффект:** на первых двух ходах у вас на 1 кристалл маны больше.



**Фриз Шаман** Дрек'Тара остается на плаву, хотя встречается не так часто. Из статистики полностью исчезли колоды на перегрузке, которые ее портили, и оказалось, что Дрек'Тары - Фриз Шаманы не так плохи. Конечно, колодой на драконах играть намного надежнее и проще, но если вы не боитесь вызовов, Фриз Дрек'Таром можно тоже показывать хорошие результаты.

Колода способна постоянно сдерживать оппонента, набирать массу брони и исцеления и получать буквально бесконечные ресурсы с помощью Кольца тонкого льда. Помимо этих аспектов она может использовать кучу разных боевых кличей, которые переворачивают те или иные матч-апы.



Появилась и совершенно новая разновидность такой колоды - **Фриз Элем Шаман**. Встречается он нечасто, но потенциал по урону через Скарра Катастрофического и удвоенные боевые кличи у него неплохой. Главное, не прерывать цепочку элемов - этот момент кажется самым проблематичным в Дуэлях с их разношерстными сборками.

**Совет:** Возможные карты для группы Е.Т.С. у Фриз Дрек'Тара: *Асталор Кровавая Клятва, Паровой уборщик, Коронер, Грязная крыса, Ледниковый осколок, Жрица Ярости Солнца, Булочница, Зола Горгона, Грамбл сотрясатель миров, Браконьер Драконьей Пасти, Назойливая чародейка, Скрытень из глубин, Брукан мастер стихий, Одинокий рейнджер Рено* и любые другие карты, которые не влезли в основную колоду.

Есть интересная сборка **Фриз ОТК Шамана**, которая не планирует играть в долгую и сидеть на ресурсах. Хотя при желании такой план на игру у него тоже есть. ОТК заключается в том, чтобы удешевить *Ведьмино варево* до 0 маны *Великолепием Азшары* и *Вспышкой молнии*. *Ведьмино варево* не обладает свойством «Эхо», а потому его можно удешевлять ниже 1. После этого достаточно сыграть *Эйдис Погибель Тьмы* и использовать на нее варево до тех пор, пока противник не умрет. Навряд ли такая сборка будет лучше классики, но если вы ищите фана - почему бы и нет.

## Колоды Дрек'Тара

- **Дрек'Тар - Дракон Друид #1**

- 



-  **Дрек'Тар - Дракон Друид с Живым пламенем #2**  
 → 
  -  **Дрек'Тар - Дракон Друид с Живым пламенем #3**  
 → 
    -  **Дрек'Тар - Фриз Дрыжеглот Шаман #1**  
 → 
      -  **Дрек'Тар - Фриз Дрыжеглот Шаман #2**  
 → 
        -  **Дрек'Тар - Фриз Элем Шаман**  
 → 
          - 

- **Дрек'Тар - Фриз ОТК Шаман**



[к разделам гайда](#)



Сразу за Дрек'Таром благодаря **Дракон Друиду** не взирая на нерфы с минимальным отрывом следует Ому. Герой также успешно реализует архетип, но со своими особенностями.

У Ому чуть меньший потенциал по рампу, поскольку ее сокровище играет в перебор. Это отчасти сглаживается силой героя, но не полностью, особенно если герою не заходит имеющийся рамп.

У Ому также нет гарантированной прокрутки колоды, что иногда мешает на полную реализовать Голема-дракона. Из-за этого в сборках часто встречаются Драконьи истории - заклинание дает дополнительных драконов и больше целей для силы героя. Взлетаем! и Драконьи истории имеют большую ценность за Ому, поэтому обращайтесь на них внимание в блоках карт.

Одинокий рейнджер Рено, как и у Дрек'Тара, стал встречаться во всех сборках. Иногда Ому использует Хранительницу жизни Эонар, потому что карту можно удешевить силой героя. **Живое пламя** против Фриз колод иногда стало появляться и у этого героя.

Что касается **пассивных сокровищ**, к Ому применимо все, что сказано про Дрек'Тара, но с одной оговоркой. Если Тренировка выносливости не зашла, Ритуал драконьей кости будет полезнее Драконьего сна, поскольку герой не может так же эффективно добирать Порталы, как Дрек'Тар.

## • Колоды Друида

### • Дракон Друид #1



### • Дракон Друид #2



### • Дракон Друид с Живым пламенем #3



к разделам гайда



- Уиллоу очень долго не могла найти себя в первый месяц Бесплодных земель в Дуэлях, и только к декабрю ее классические курс сборки начали очень медленно подниматься на ноги, наконец-то выйдя из аутсайдеров меты. Однако грянули баффы Бочек слизи для Чернокнижника, и ранние эксперименты с механикой (у силы героя отличная синергия с Бочками), которые показались неудачными, заиграли новыми красками. Причем заиграли настолько хорошо, что Уиллоу снова стала одним из топовых героев - если не считать Дракон Друидов, конечно.
- Теперь Курс Лок в Дуэлях больше не встречается, а **Дискард Чернокнижник** представлен исключительно сборками **на слизи**. При этом сборок очень много. Очень многие используют набор фатиг карт из Фестиваля легенд. Некоторые обращаются к старым синергиям - **Посудному голему**, **Бесу** малчезара и т.п. Другие полагаются исключительно на Бочки слизи, включая больше контроль карт. Есть даже сборки с большим числом карт добычи.
- Фишка нового Лока в том, что карты последнего дополнения стали достаточно сильны, чтобы стабильно побеждать. Именно поэтому сборки так ими изобилуют - выше шанс найти еще больше таких же карт в блоках. При этом побеждать можно и через **Парового уборщика**, и через Утилизатора, через затягивание партии с Саргерасом или через банальный темп с силой героя.
- Каких-то специфических сокровищ Чернокнижнику не требуется, хотя часто игроки используют Магию мумий.

## • Колоды Чернокнижника


### • Дискард Чернокнижник на усталости #1



### • Дискард Чернокнижник #2



### • Дискард Чернокнижник #3

•   **Дискард Чернокнижник #4**

•   **Дискард Чернокнижник с Джорасом Тульдумом #5**



к разделам гайда



- Охотник на демонов очень давно прозябал на самом дне меты после нерфов сокровищ, связанных с бафами руки, и силы героя. Силу героя после этого слегка переработали, но и это не помогло. У игроков никак не получалось воскресить класс, но похоже, что это наконец-то произошло. Трудно сказать, с чем именно связан новый успех Стелины - то ли мета так повернулась, то ли игроки нашли ту самую сборку, то ли помог бафф Скоростной стрельбы (которая стала заклинанием Скверны).
- Так или иначе **Охотник на демонов Скверны** сейчас очень силен. У него уже собралась определенная статистика, и по ней колода твердо занимает место в Тир-2, и имеет все шансы попасть в топ, если Дракон Друид когда-то будет понерфлен. Возможно, ситуация еще повернется вспять, если на колоду обратят внимание больше игроков, но вряд ли винрейт так уж сильно упадет.
- Колода максимальна проста. Это масса взрывного урона, перебор и **Джейс Темный Ткач**. В качестве сокровища сейчас лучше всего выбирать ремувал - Сковывающие цепи. Лучшие сокровища 1-го и 2-го блоков следующие:





## • Колоды Охотника на демонов

### • Охотник на демонов Скверны



[к разделам гайда](#)



- По мере того как к игрокам приходит понимание того, что **Дракон Элиза** не так уж хороша, как другие колоды на драконах, все больше и больше на первый план выходят иные архетипы героя. Дракон Элиза все еще работает, особенно если использует поменьше карт Жреца, и ее очень много на низких рангах из-за простого геймплея. Однако на высоких ее почти нет. Забавно, что игроки очень часто просто копируют колоду Ому или Дрек'Тара для Элизы, и все равно набивают 10+ побед.
- Интересно то, что пальму первенства на высоких рангах у Дракон Элизы выхватывает не Рамп Элиза, а **ОТК Элиза**. Колода встречалась буквально в единичных случаях в первые недели дополнения, а сейчас она очень заметна.



- **Для победы ОТК Элиза использует** Древо жизни вместе с **Теневым квалдиром**. Древо жизни нанесет обоим героям урон, равный их максимальному здоровью. Но от него можно защититься броней и не умереть, а вот противнику отыграть от комбинации будет сложнее. Броню дают разные заклинания, а во многих сборках - **Свободный дух** с Мощью Элизы. **Топовое сокровище для колоды** - Сфера откровения.
- Чаще всего встречается чистая версия ОТК Элизы, но нередко в нее добавляют **Аукенайского призрака**. Призрак, в отличие от квалдира, позволяет наносить урон не одним источником, а сколько угодно раз до конца хода. Он будет альтернативным способом победы в комбинации с разными спеллами или поможет пробиться через вражескую броню перед основным ОТК.
- **Биг Рамп Элизу** стало почти не видно - теперь не из-за драконов, а из-за более надежной ОТК Элизы. Эта колода тоже рабочая, но геймплей ее в разы медленнее, и наделать ошибок здесь еще легче.
- Архетип полагается на ограниченный пул сильных легендарок и их многократное копирование. А с удачным рампом и ранним оружием от Игниса Вечное Пламя Элиза может как быстро победить, так и уйти в глубокую оборону с массой брони. **Нефритовый идол** поможет избежать урона от усталости.

- **Квест Элиза на хрипах** по-прежнему не встречается, но при большом желании ее старые сборки все еще можно взять в игру.

## Колоды Элизы

-  **ОТК Элиза со Свободным духом #1**



- **ОТК Элиза со Свободным духом #2**



- **ОТК Элиза #3**



- **ОТК Элиза #4**



- **Дракон Элиза #1**



- **Дракон Элиза #2**



- **Биг Рамп Элиза**



- **Квест Элиза на хрипах #1**



- **Квест Элиза на хрипах #2**



к разделам гайда



- Разбойник в этом дополнении, как на американских горках. Поначалу казалось, что Лилиан сохранила свои позиции в мете, после чего она резко провалилась вниз, и было совершенно неясно, почему это произошло и чем занимаются игроки.
- Однако спустя месяц герой реабилитировался и поднялся в ряды хороших героев после сломанных Друидов. Ее основные характеристики - это стабильные победы в первых партиях, но очень редкие проходки на 10-12 побед.
- А вот чем играет герой, так и остается загадкой. Мы можем предположить, что **Джейд Разбойник**, которым активно играли в прошлом дополнении, все-таки ослаб и больше не является ведущим архетипом героя. Среди тех немногих колод с высоким числом побед значительно чаще встречается банальный **Мех Разбойник**. Он

быстрее развивает преимущество по столу за счет магнетизма в отличие от более медленных нефритовых големов, что и позволяет продавливать Друидов, пока они не успели реализовать рампы.

- Очень редко можно встретить **Разбойника на оружии** и **Разбойника на добыче**, но высокие победы скорее похожи на везение, чем на стабильный результат.

## • Колоды Разбойника

-  **Мех Разбойник #1**



-  **Мех Разбойник #2**



-  **Разбойник на оружии**



-  **Разбойник на добыче**



- **Джейд Разбойник #1**

-  **Джейд Разбойник #2**



к разделам гайда



- Как только **Биг Разбойник Вандар** появился в мете в первые недели дополнения, он совершил очень большой скачок вверх по винрейту. За декабрь винрейт его подуспокоился, но не серьезно не упал. На первый взгляд колода казалась не совсем надежной, поскольку сильно полагалась на заход **Изворотливого рептилоида**, чтобы активировать стартовое сокровище или **Дымовую завесу**. Но игроки доработали колоду, и новая сборка стала активно побеждать.
- Лейтгейм колоды стал более четким всего с двумя элемами для Громовержца. Призвать Громовержца из колоды поможет **Стражница авангарда** и **Вальстанн Олений Шлем**. Их в свою очередь есть шанс найти **Экспериментатором с некрием**. **Нефритовый роевик**, который на первый взгляд кажется лишним, это возможность сразу же активировать **Экспериментатора с некрием**, если у вас есть сокровище **Смертельная смерть!** - более полезный вариант для Вандара, нежели **Магия мумий**.



## • Колоды Вандара

### • Вандар - Биг Разбойник



[к разделам гайда](#)



- **Дрыжеглот Финли** все еще очень неплох, хотя колода довольно медленная, и может испытывать трудности в быстрых матч-апах. В этом плане она уступает Дрыжеглот Дрек'Тару, поскольку здесь нет массы заморозок, чтобы эффективно сдерживать раннюю агрессию. При этом Финли не может просто скопировать колоду Дрек'Тара - карты Паладина в блоках между матчами будут очень сильно ему мешать.
- Зато у Дрыжеглот Финли наконец-то появилась более-менее устоявшаяся сборка. Все еще можно найти эксперименты с различными картами, однако версия с двумя картами героев и [Анахроносом](#) превалирует.
- Намного чаще стал встречаться **Элем Финли**. Похоже, что колода все-таки рабочая, да и играть ей невероятно просто. Для Элем Финли очень важно найти сокровище

Воодушевление бойцов из 2-го блока - с ним побеждают чаще всего, т.к. оно почти что гарантирует активацию цепочки элементалей.



## • Колоды Финли

### • Дрыжеглот Финли #1



### • Дрыжеглот Финли #2



### • Дрыжеглот Финли #3



### • Дрыжеглот Финли #4



### • Элем Финли #1



### • Элем

### Финли #2



### • Элем Финли #3



к разделам гайда



- Туралион занимает уверенное положение в Тир-3 со своим несменным **Токен Паладином**. Сборки перестали меняться с конца ноября, что ожидаемо для такой простой колоды. Можно отметить только исчезновение [Порядка в зале суда](#), который очень плох без добора, пусть и приносит ключевые карты в руку. Выбор сокровищ колоды остался прежним.



### Ободряющий пример

**Пассивный эффект:**  
после того как вы разыгрываете  
**легендарное** существо,  
стоимость случайной карты у вас  
в руке уменьшается на (2).



## Идолы Элуны

Пассивный эффект: в конце вашего хода вы применяете заклинание, примененное вами на этом ходу (цели выбираются случайно).



- А вот винрейт **Трибафф Паладина** заметно просел. Он больше не превосходит Токен Паладина, поэтому большого смысла использовать его нет.

## • Колоды Паладина

### • Токен Паладин



#### • Трибафф Токен Паладин #1



#### • Трибафф Токен Паладин #2



[к разделам гайда](#)



- **Фриз Маг** привлекает огромное внимание игроков. Благодаря ему Мозаки сейчас стала самым популярным персонажем в Дуэлях. Интересный геймплей и хороший винрейт - что еще нужно для счастья?

- У Фриз Мага было много времени, чтобы найти какую-то оптимальную сборку, но на деле все совсем не так. На высоких рангах Фриз Маг встречается в совершенно различных ипостасях. Это может быть **и чистая сборка** без каких-либо дополнительных карт, **и Мордреш Фриз Маг, и Казино Фриз Маг, и Фриз Маг на добыче, и ОТК версии** со старым добрым **Архимагом Антонидасом**, **и гибридные сборки**. Что побеждает лучше или стабильнее - навряд ли кто-то ответит вам на этот вопрос.
- Главную роль для такого Мага играет Кольцо тонкого льда - топовое сокровище для любых фриз колод, которое позволяет использовать заморозки как источник ресурсов. С ним можно придумать бесконечное множество интересных комбинаций - как со своими существами, так и с существами противника. Дракон Друидам очень не нравится такая стратегия - поэтому они даже стали брать в сборки **Живое пламя**.

































- Именно благодаря Кольцу тонкого льда работает так много вариаций Фриз Мага. Даже если какой-то задуманный план не удастся, заморозками можно повернуть партию в абсолютно любое русло. Бесконечная магия позволит снова и снова получать заморозки, которыми можно копировать важные зачистки или легендарки.
- Отдельно стоит отметить интересную задумку, когда в колоду берут **Ученицу чародея** и **Архимага Антонидаса**. Обычно все эти карты кладут в **Музыкального менеджера Е.Т.С.** Как только Е.Т.С заходит в руку, с помощью заморожек вы можете достать из него все карты. Либо можно несколько раз раскопать его из Бесконечной магии.

Далее с помощью Тейтелана Кровавый Взор, который удешевит и всю группу Е.Т.С., и Огненные шары Антонидаса, легко составить ОТК комбинацию с бесконечным уроном.

- **Сиф Маг** окончательно пропал из меты, а классического **Казино Мага** полностью вытеснил Фриз Маг.
- **Совет:** В Музыкального менеджера Е.Т.С. могут появляться совершенно различные карты - от разных технических карт вроде Кислотного слизнюка, Грязной крысы, Парового уборщика или Вороватого кобальда, дополнительных заморозок и Прочного алиби до еще большего числа ресурсов в лице Верховного магистра Роммата, Командира Сивары или Зелья иллюзии и упомянутых выше частей ОТК комбинации.

## Колоды Мага

-  **Фриз Маг #1**  
 → 
-  **Фриз Маг #2**  
 → 
-  **Фриз Маг #3**  
 → 
-  **Фриз Маг на добыче**  
 → 
-  **Мордреш Фриз Маг #1**  
 → 
- 
- **Мордреш Фриз Маг #2**  
 → 
-  **Казино Фриз Маг #1**  
 → 
-  **Казино Фриз Маг #2**  
 → 
-  **ОТК Фриз Маг #1**  
 → 
-  **ОТК Фриз Маг #2**  
 → 
- к разделам гайда



- **Бомб Воин** по-прежнему непопулярен из-за **Кзакусана**, который моментально удаляет все труды Громоклина по складированию бомб во вражеской колоде и вместе с тем дает оппоненту несколько сверхопасных карт. Вместе с тем, как и для других героев, для Громоклина Дракон Друид опасен и своим постоянным давлением по столу, на которое не хватает даже самого широкого арсенала зачисток.
- Архетип более основательно стал использовать **карты добычи**, а старых сборок без них уже и не встретить. При этом карты, которые получают бонусы от добычи, в сборках часто не встречаются.
- Колода все так же надеется выловить Одина главного куратора в блоках ТИТАНОВ между матчами, поскольку легендарка забанена для стартовых колод. Сделать это не трудно, а с появлением Дракон Друида стало еще важнее, поскольку **Кзакусан** слишком сильно перегибает этот матч-ап в сторону Друида.
- Стоит отметить, что топовые игроки стали отказываться от всякого рода тяжелых существ и легендарок, предпочитая максимум инструментов контроля и зачисток, чтобы не дать Друидам захватить стол и как можно дольше затягивать партию.
- Из сокровищ обратите внимание на следующие три варианта из 2-го пула:



## Идолы Элуны

Пассивный эффект: в конце вашего хода вы применяете заклинание, примененное вами на этом ходу (цели выбираются случайно).



## Удвоение

**Пассивный эффект:**  
после того как вы разыгрываете  
первое заклинание за ход, вы  
разыгрываете его копию (цели  
выбираются случайно).



## • Колоды Воина

### • Бомб Воин #1



### • Бомб Воин #2



### • Бомб Воин #3



[к разделам гайда](#)



- **Таунт Дарий** - очень средняя колода, которая приглянулась игрокам с небольшой коллекцией в первые недели дополнения, и с тех пор так и держится в районе 60% винрейта. Баффы провокаций, которые были сделаны в Стандарте, не похоже, чтобы что-то изменили в эффективности Дария.

- Колода неплохая и простая, и иногда даже добирается до 10-12 побед, но случается это не так часто, поэтому многого от нее ожидать не стоит.
- Одно можно сказать точно - у колоды очень низкая стоимость, и это ее несомненный плюс.





- Колоды Дария

- Таунт Дарий #1

- 



- Таунт Дарий #2



[к разделам гайда](#)

- 



- Иллюсия продолжает играть **Спелл Жрецом** - колода по-прежнему достойно себя показывает, пусть и не так популярна, как раньше. Все сборки архетипа заточены на магию Света, чтобы гарантированно найти те сокровища, которые принесут наибольшую пользу.



**Божественное просветление**

**Пассивный эффект:**  
после того как вы в первый раз  
за ход применяете заклинание  
Света, вы **раскапываете** карту  
вашего класса.



- Ранние эксперименты дополнения с Игнисом или Лирой вымерли. Сейчас в мете встречаются только две разновидности колоды. **Чистый Спелл Жрец** полностью полагается на силу героя и нескончаемую генерацию ресурсов под **Сияющим элементом**. Отголоски Игнис сборок иногда возникают в этой версии в виде случайного Амантула. **ОТК Жрец** использует больше исцеления и **Аукенайского призрака** для взрывного урона. В первых партиях существо часто может убить противника в один ход с большим количеством дешевого исцеления.
- Интересно, что сейчас поголовно все сборки Жреца используют **Водоворот** - карта очень важна против Дракон Друидов, да и не только.

#### • Колоды Жреца

##### • Спелл Жрец #1



##### • Спелл Жрец #2



##### • Спелл Жрец с Аман'тулом #3



##### • ОТК Спелл Жрец



- **Квест Шаман** все дополнение находится в стагнации. Он по-прежнему показывает стабильные результаты, но вместе с тем он никак не меняется, поскольку его не трогают балансные изменения, новых карт у него не появилось, а в матчах он не сильно зависит от действий противника.
- Колоде доступно очень много различных опций, и игроки этим пользуются, подстраивая сборки под себя. Кто-то любит использовать **Инзу**, кто-то - больше зачисток, а кому-то нравится больше взрывного урона.
- **Один из последних мини-трендов** колоды - **Пыледемон**. Карта дает колоде возможность рано продавливать медленных оппонентов - тех же Друидов. Кроме того, ее обычно берут в сборки вместе с **Импровизацией**, а это целых 12 ед. взрывного урона на 2-м ходу!
- Среди пассивных сокровищ Квест Шаман стал намного чаще полагаться на синергии раскопок и удешевление карт. **Синергии с заклинания Природы для него уже не важны.**

### Колоды Шамана

-  **Квест Шаман на перегрузке #1**  

-  **Квест Шаман на перегрузке #2**  






- Рено сильно преобразился за последнее время. И это немножко помогло ему с винрейтов. Теперь он твердо держится в Тир-3 меты.
- Сборки **Фриз Рено** закончили свои эксперименты на совершенно неожиданной ноте. Теперь это **ОТК** колода с идеей, украденной у Мага. Он тоже берет **Музыкального менеджера Е.Т.С.** с **Ученицей чародея**, **Архимагом Антонидасом** и **Тейтеланом Кровавый Взор**. Поскольку Рено не только Маг, но и Разбойник, ему легче "раскрутить" Е.Т.С., чтобы достать из него всю комбинацию. Сейчас ОТК Фриз Рено - лучшая колода героя.

- Следом за ним идет возрожденный **Секрет Рено**. Колода на какое-то время проседала по статистике (хотя все равно встречалась в игре), но сейчас вернула себе хороший винрейт. Колода осталась без заметных изменений, и показывает себя на уровне Фриз Рено на рангах ниже. Выше 7к рейтинга ОТК Фриз Рено все-таки будет сильнее.
- Замыкает тройку архетипов героя **Берн Рено** с супербыстрой сборкой. Она побеждает за счет полного перебора колоды и выставлении пары Учениц с **Звездочетом Луной**. После этого можно бесконечно разыгрывать и моментально добирать Волшебный факел Рено. Колода уступает Фриз Рено, поскольку у нее нет альтернативного плана на игру (у Фриз колод всегда есть Кольцо тонкого льда). Кроме того, без Гадального шара **Кадгара** ей приходится очень туго.



- От всех остальных экспериментов с героем не осталось практически ничего. Можно найти сборки, вроде **Фриз Рено с Волшебным факелом** или **Рено на добыче** после недавних баффов добычи, но все это единичные успехи.

## • Колоды Рено

-  **ОТК Фриз Рено #1**
-  **ОТК Фриз Рено #2**



Секрет Рено #1



Секрет Рено #2



Секрет Рено #3



Берн Рено



Фриз Берн Рено



Рено на добыче



к разделам гайда



- Слейт умудрился набрать какую-то несоразмерную своей успешности популярность в последние пару недель. Герой открывает четверку худших героев, и тем не менее им играют в 2 раза чаще, чем, например, Громоклином.
- **Охотник на хрипах** продолжает играть через Усиленного дикообраза и попытки многократно активировать его хрип для победы, хотя сборки колоды довольно сильно изменились. Получается через раз, но не безнадежно. Колода даже иногда добирается до 12 побед.

### Колоды Охотника



Охотник на хрипах #1



Охотник на хрипах #2



Охотник на хрипах #3



к разделам гайда



- Бранн внезапно очнулся от анабиоза с давно забытым **Квест Охотником**. Колода не может похвастаться ничем новым, зато ее винрейт держится на уровне 55%. В целом это не так уж и хорошо для Дуэлей, но лучше чем ничего.

### • Колоды Бранна

-  **Квест Охотник - Бранн**



[к разделам гайда](#)



- Думаете, ужасные результаты Алой помогли игрокам проигнорировать слабый бафф Грызи и Глота? Не тут-то было. Конечно, популярность героя уже не такая, как раньше, но все равно им играют очень много. **Радужный ДК и ДК Крови** остаются фаворитами многих игроков, хотя колоды плохие. Они играют на уровне 53-54% винрейта, и практически никогда не выходят за пределы 7-8 побед.

### • Колоды Алой Танец Листвы

-  **Радужный ДК - Алая #1**



- **Радужный ДК - Алая #2**



- **ДК Крови - Алая**



[к разделам гайда](#)



- У Сая все совсем плохо. Игроки окончательно потеряли к нему интерес, а единственная колода, которой до сих пор играют - это непонятный **Таунт Сай**, винрейт которого еле-еле доходит до 50%.

### • Колоды Сайя Темная Буря

-  **Таунт Сай на добыче**



[к разделам гайда](#)



- Мы будем обновлять этот гайд с учетом новых тенденций в мете и балансных патчах в будущем.



- Спасибо за внимание, до скорых встреч!