

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Большой гайд по Дуэлям: Стартовые колоды Дуэлей, тир-лист героев и сокровищ в ноябре

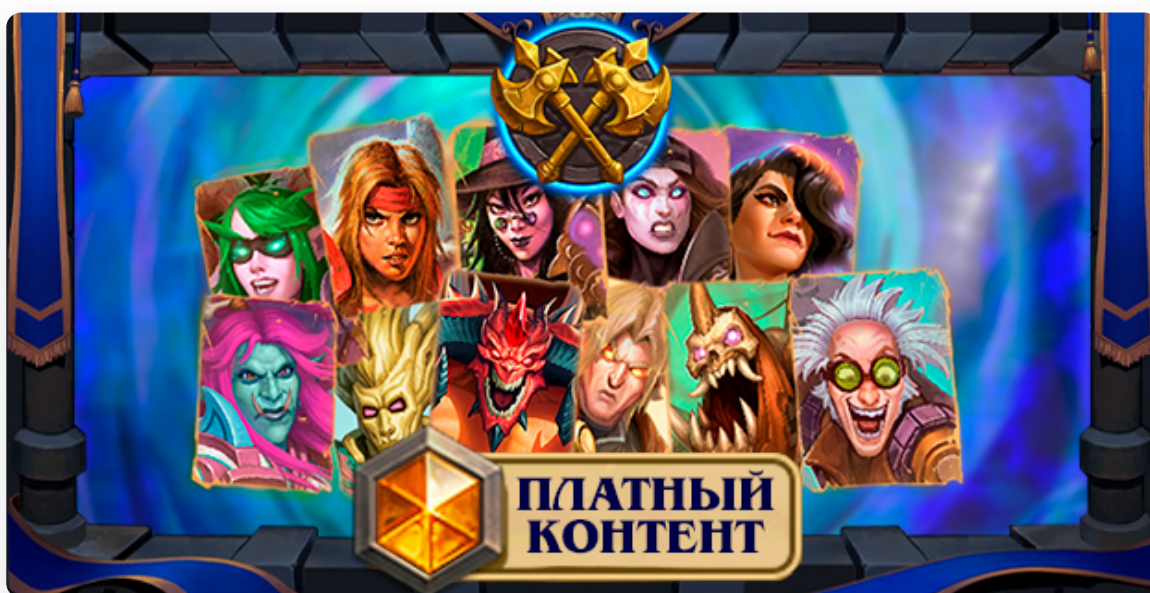
21.11.2021

Другие режимы

Другие режимы



Большой гайд по Дуэлям: стартовые колоды и тир-лист сокровищ


ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Эта статья — подборка актуальных стартовых колод Дуэлей в мете Сплоченных Штормградом в конце ноября и в начале декабря. Вы найдете оптимальные сборки для всех одиннадцати классов, тир-лист героев, пассивных и активных сокровищ.

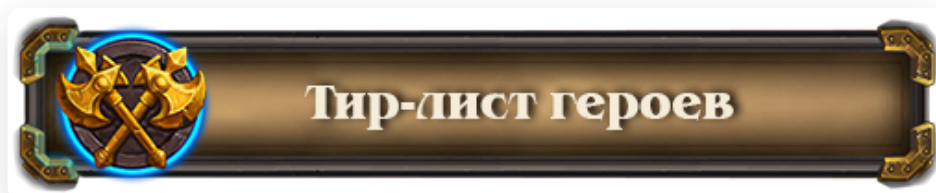
Статья обновлена 21 ноября. Далее полный список изменений:

-  Переработаны все разделы статьи
-  Добавлены разделы с обсуждением активных и пассивных сокровищ в актуальной мете

-  Добавлена информация по новому герою Diablo.

Разделы гайда:

- *Тир-лист героев*
- *Оценка пассивных сокровищ*
 - *- Пассивки 1 уровня*
 - *- Пассивки 2 уровня*
- *Оценка активных сокровищ*
- *Стратегии классов и стартовые колоды*
 - *- Diablo*
 - *- Охотник на демонов*
 - *- Друид*
 - *- Охотник*
 - *- Маг*
 - *- Паладин*
 - *- Жрец*
 - *- Разбойник*
 - *- Шаман*
 - *- Чернокнижник*
 - ◦ *- Воин*





Текущая мета Дуэлей достаточно сбалансированная и без серьезных перекосов в сторону каких-то пассивных сокровищ. Если какие-то имбалансные пассивки и есть (особенно их комбинации), то заходят они далеко не во всех случаях. Лучшие колоды меты во многом выстраиваются не вокруг пассивок, а вокруг стартовых 15 карт, силы героя и стартового сокровища. Хотя заход нужных пассивок важен: хорошие колоды отличаются тем, что им подойдет не одна конкретная пассивка, а сразу несколько.

Лучшие классы в мете Дуэлей — Жрец и Воин.

Жрец силен из-за своей миракл сборки с дешевыми заклинаниями и силой героя, которая постоянно наносит урон. Пробить такого Жреца сложно из-за массы исцеления и ремувалов, а при этом сам Андуин наносит массу взрывного урона с пустого стола, что особенно опасно в первых поединках — пока у героев мало здоровья.

Воина собирают двумя популярными способами. Сильнее выглядит Воин на легендарках, хотя такую стартовую колоду могут собрать далеко не все. Популярнее Квест Воин — как и в Стандарте, он использует квестлайн **Налет в порту**. Так у колоды появляется мощный способ победы, который часто можно сыграть уже к 7-8 маны.

Во втором тире четыре класса — **Паладин, Друид, Чернокнижник и Охотник на демонов**. Все они используют уже знакомые стартовые колоды и синергии, которые были актуальны и несколько месяцев назад. Вся четверка теперь полагается на разные пассивные сокровища — как и тир-1 классы, они могут использовать сразу несколько хороших опций в зависимости от захода.

Маг, Охотник и Шаман не могут похвастаться стабильностью, потому что они сильно зависят от захода специфичных пассивок. Если они будут, можно брать 12 побед, но без них делать это достаточно сложно. Значительно изменились за последнее время только стартовые колоды Мага — он отказывается от **Чародейского гамбита** после нерфов, обращаясь к **Связующей спирали** или к синергиям с силой героя.

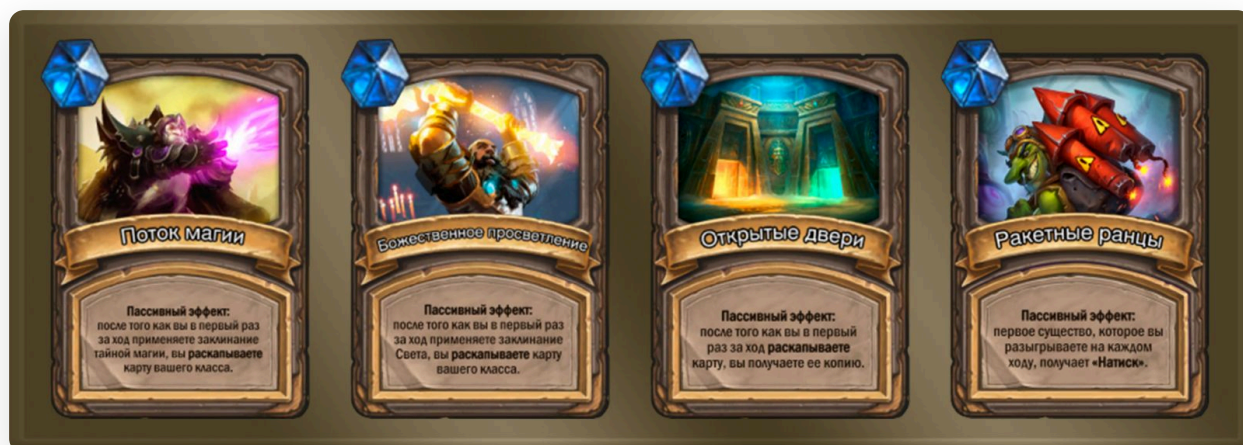
Хуже всех себя показывают **Разбойник и Диябло**. Разбойник вынужден играть сверхагрессивно, что неплохо работает в первых боях, но не так удачно к последним. К тому же у класса достаточно слабые силы героя и стартовые сокровища на выбор. С Диябло ситуация странная: комбинация двух классов, казалось бы, должна принести Диябло отличный винрейт. Проблема в силах героя и стартовых сокровищах, которые не сравнятся с теми, что есть у Воина или даже Чернокнижника. К тому же карты этой пары классов не так хорошо работают вместе, как может показаться на первый взгляд. Есть случаи, когда Диябло берет 12 побед, он не так безнадежен, да и попробовать его в деле стоит всем. Но это точно пока что не лучший герой режима.

Оптимальные стартовые колоды ищите в последнем разделе гайда "[Стратегии классов и стартовые колоды](#)".

Оценка пассивных сокровищ

Система оценивания пассивных сокровищ:

- **Тир 1** - Лучшие пассивные сокровища; сильны в любой колоде, в которой хоть что-то делают.
- **Тир 2** - Хорошие пассивные эффекты, способные выручить на протяжении забега.
- **Тир 3** - Сокровища, способные повернуть игру в вашу пользу, но требующие для этого больших затрат
- **Тир 4** - Либо очень узконаправленные способности, требующие очень специфичной колоды, либо невероятно слабые в сравнении с другими
- **Тир 5** - Эффекты, которые непредсказуемы настолько, что несут больше вреда, чем пользы.
- **Пассивки 1 уровня**



Тир 1. Любое сокровище, генерирующее дополнительные ресурсы без лишних затрат, заслуживает внимания - в некоторых случаях они даже сильнее второго сокровища! Способность Ракетных ранцев один раз за ход дать любому существу Натиск превращает даже самых медленных существ в эффективные ответы. Также они имеют

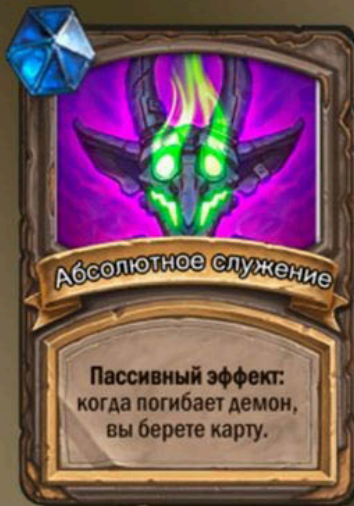
множество других синергий, например, с сокровищами, которые призывают копии существ.



Тир 2. Из всех сокровищ, понижающих стоимость карт, больше всего окупает себя А теперь все вместе — заклинания встречаются чаще всего. Также неплохи эффекты, которые постоянно вырабатывают урон или характеристики. **Переработка** не дает преимущества по темпу, но позволяет выжить против колод с агрессивной ранней игрой

и дать немного времени, чтобы догнать соперника. Лучше всего она работает, само собой, в колодах, способных призывать множество существ.

- * Большая проблема Книги чудес заключалась в том, что, выбирая ее, приходилось отказываться от других, более сильных вторых пассивных сокровищ. Теперь же она стала в разы лучше. Эффект Книги в игре непредсказуем, но зачастую способен оказаться в разы сильнее других первых сокровищ. Это сокровище для тех, кто готов рисковать. Каннибализм и Обитатель топи также переместились в список первых сокровищ с соответствующими изменениями, понижающими их силу до уровня других первых сокровищ. Теперь они исполняют роль отличного первого эффекта для колод, основанных на поддержании большого количества существ. А теперь все вместе возвращается в список с изменениями баланса, но по большей части эти изменения влияют только на 2 дропы с Боевыми кличами. Потеря возможности бесплатно играть дешевых существ лишает способность места в Тир 1, но снижение стоимости одного из самых частых видов карт все еще ценится очень высоко.



Абсолютное служение

Пассивный эффект:
когда погибает демон,
вы берете карту.



Самоцвет-кристалл

Пассивный эффект: вы получаете
дополнительный кристалл
маны в начале матча.



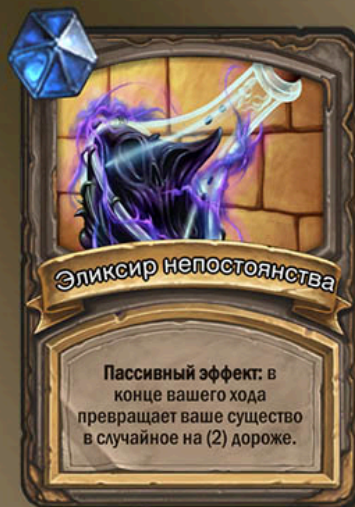
Драконья кровь

Пассивный эффект:
после того как ваш дракон
погибает, два существа у
вас в руке получают +1/+1.



Средство с драконами

Пассивный эффект:
ваши драконы стоят
на (2) меньше.



Эликсир непостоянства

Пассивный эффект: в
конце вашего хода
превращает ваше существо
в случайное на (2) дорожке.



Идол хранителя огня

Пассивный эффект:
после того как вы применяете
заклинание огня, призывает
элементаря огня 1/2. Вы кладете
в руку элементаря огня 1/2.



Послушный огонь

Пассивный эффект:
после того как вы применяете
заклинание, наносит 1 ед.
урона случайному противнику.



Полная заморозка

Пассивный эффект: когда
замороженный
противник получает урон,
этот урон удваивается.



Ободряющий пример

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



Тир 3. Загадочный фолиант - лучший нейтральный выбор для первого пассивного эффекта, но его влияние на игру кардинально меняется от одного матча к другому - он может и вырвать победу из рук врага, и сделать ровным счетом ничего. Самоцвет-кристалл также может не дать никакого полезного эффекта без хорошей стартовой руки, способной его утилизировать. Послушный огонь, хоть и предоставляет постоянный урон, но требует большой плотности заклинаний в колоде.

Ресурсы, генерируемые Липкими пальцами, напрямую зависит от того, какие карты в колоде генерируют другие карты, но даже самый минимальный эффект от этой способности весьма неплох. Разносчик чумы помогает колодам с дорогими заклинаниями, но наказывает за разыгрывание более дешевых.

Сокровища, синергирующие с драконами, все еще хороши, но не дают желаемого эффекта без хорошей стартовой колоды с драконами, которую трудно реализовать в текущей ротации. Иногда они могут окупиться после нескольких наборов, но предвидеть это трудно. Боевые трофеи дают постоянный эффект с любым оружием - лучше всего окупаются те, что стоят 4 или 5 маны.

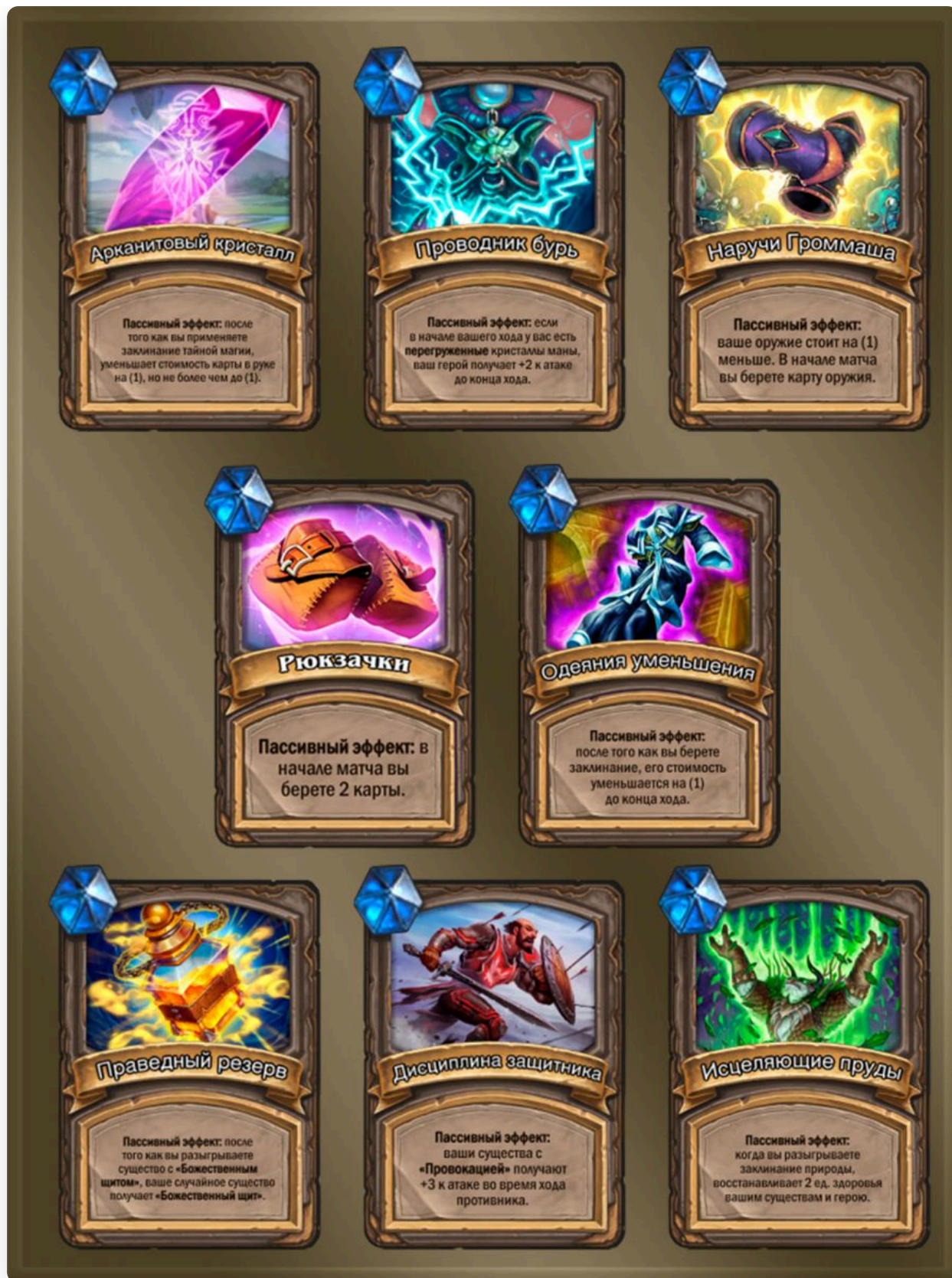
Посох боли был неплох, но часто портил игру владельцу, но благодаря [Демону семен](#) он стал в разы полезнее, так как позволяет гораздо быстрее завершить квест и хорошо утилизировать награду. Также он хорошо себя показывает в недавно появившихся агрессивных сборках Жреца. Помимо этого, заклинания Скверны из Сплоченных Штормградом усилили Иссущение слабых - эффект сокровища делает эти по большей части дешевые заклинания способами обогнать соперника по темпу.

- * Команда, ответственная за режим Дуэлей, отлично поработала над изменениями баланса сокровищ и позволила множеству сокровищ продвинуться в Тир 3 из рангов ниже. Удвоение эффективности Эликсира непостоянства делает его гораздо более весомой угрозой, хоть для большинства колод он все еще неудобен. Он очень плохо функционирует с существами, имеющими сильные Предсмертные хрипы или постоянные эффекты. Но, само собой, в колодах с множеством токенов и существ с Натиском он хорош как никогда. Рюкзачки - это фактически просто улучшение Подсумок. Игру они не выигрывают, но в текущем состоянии очень неплохи и могут помочь любой колоде. Боевые трофеи почти не изменились - добавилось только незначительное усиление атаки оружия. Это, вероятно, сделано для того, чтобы не возникало лишних проблем после получения оружия с 0 атаки, так как в остальном этот эффект был и остается очень хорошим и не вызывает проблем.

Абсолютное служение теперь эквивалентно Голоду, но для демонов, что поставило их в один ряд в Тир 3. Отказавшись от получения урона от сокровища, оно может стать просто приятным бонусом, а не основой колоды. Драконья кровь была довольно слабой способностью по одной причине - противник мог достаточно легко ее обнулить. Теперь же, когда она улучшает существ в руке, а не на поле, получение эффекта гарантировано, благодаря чему больше не нужна долгая подготовка, чтобы защитить своих существ от массового ремувала. Полная заморозка теперь удваивает полученный урон вместо уничтожения существа. Это важно потому, что теперь работает и на вражеского героя, благодаря чему колоды Мага на заморозке теперь имеют хороший финишер вместо улучшения контроля стола, которого у класса и так предостаточно. Хоть карт, замораживающих героя оппонента, и немного, но не стоит забывать и о том, что Полная заморозка удваивает урон от ВСЕХ источников, то есть при наличии сильного стола и пары-тройки заклинаний, наносящих много урона даже единственное заклинание, замораживающее соперника, может стать для него фатальным.

Эффект Идола хранителя огня все еще достаточно незаметный (существа 1/2 много не сделают), но теперь он добавляет элементалей и в руку игрока. Это позволяет всегда

иметь в руке карту, чтобы разыграть “на сдачу”, а также отлично синергирует с эффектами “Если на прошлом ходу вы разыграли Элементалю”, при этом не заставляя игрока забивать бесполезными элементарями свою колоду. Живительный Свет слабее альтернативного сокровища для заклинаний Света, но теперь оно также дает здоровье герою. Теперь оно не так бесполезно в ситуациях, когда нужно сыграть заклинание Света без единого существа, но, несмотря на это, его влияние на игру все так же минимально. Ободряющий пример стал намного лучше, хотя эффект увеличился всего на 1. Если он применяется к другому дорогому легендарному существу, это наиболее заметно - выводить их на 2 хода раньше значительно лучше, чем всего на 1.



Тип 4. Хотя некоторые способности, фокусирующиеся на типе заклинания, и стали лучше, большинство все так же не впечатляет. Эффект удешевляющих способностей слишком узконаправлен, чтобы эффективно его использовать.

Проводник бурь специфичен для Шамана. Для получения эффекта от этой способности нужно иметь перегруженные кристаллы маны, чего не всегда хочется. Единственный способ грамотно использовать эффект - Яростный шквал в качестве силы героя, но если

уж играть колодой с множеством карт с Перегрузкой, то Властитель бури принесет значительно больше пользы. Праведный резерв также полезен только для одного класса - Паладина. Его условия активации, а также факт того, что случайный Божественный щит обычно не очень силен, делают реализацию этого сокровища непростой затеей. Нужна очень специфическая подготовка, чтобы дать Божественный щит существу, которое может его эффективно использовать. Дисциплина защитника предоставляет неплохое усиление атаки, вот только воспользоваться им самостоятельно не выйдет. Сокровище передает инициативу оппоненту, значит желаемого результата добиться вряд ли получится. Эта способность лишь слегка усложняет размен существ, не больше.

- * Добор и удешевление оружия Наручами Громмаша стоит примерно 2 маны, что очень мало даже для первого сокровища. Хотя оно и стало заметно лучше, для получения должного эффекта все еще нужно иметь большую плотность оружия в колоде, но, так как в игре можно иметь только одно, такая стратегия вряд ли окупится. Способность Исцеляющих прудов лечить и существ, и героя достаточно приятна, но требует очень много дополнительных условий - и много заклинаний Природы, и достаточно больших существ, которых при этом нужно исцелять. На сегодняшний день мало игроков наносят урон существу, если он его не убивает, так что в большинстве случаев эффекта от сокровища не последует.



Тип 5. Арктический доспех - это ухудшенная версия Переработки. Гораздо проще заставить существ умирать, чем иметь достаточное количество замораживающих заклинаний в колоде, чтобы получать хоть какое-то значимое количество брони. Эффект слишком узконаправлен, чтобы быть хорошим - даже для колод на заморозке.

- * Не трогай пол! сохраняет свою позицию в Тир 5 даже несмотря на усиление. Причиной тому двойность эффекта - хоть в итоге характеристики существа и становятся больше на 1, здоровье гораздо ценнее атаки, особенно в формате с огромным количеством ремувала.

Пассивки 2 уровня



Тир 1. Сокровища, удваивающие эффекты других ваших карт, невероятно сильны. Одевание мага значительно повышает Урон от заклинаний и превращает даже самые слабые из них в очень эффективные.

Хоть существа, генерируемые Заменой в группе и невелики, все они появляются с дополнительным полезным эффектом и совершенно бесплатно! У оппонента не остается выбора - ему приходится тратить ресурсы на существ 2/2, которые просто появляются из ниоткуда каждый ход. Особенно надоедливы пилигримы с Ядом и Божественным щитом.



Тир 2. Изумрудные очки - очень сильный удешевляющий эффект как в начале матча, так и в конце. Захваченный флаг постоянно и бесплатно предоставляет характеристики; в ту же категорию падает Оружие мести, но только для Паладина. Легендарные диски невероятно хороши с легендарными существами, способности которых преумножаются при копировании - например, Громклином или Хранительницей Эгвин, хоть и не делают абсолютно ничего больше без других легендарных существ. Волны пламени хорошо работают только в колодах Магов, но бесплатное Освещение, прикрепленное к каждому заклинанию Огня, не позволяет противнику получить преимущество на столе.

Недешевое усиление сделано так, что прибавка к стоимости балансирует прибавку к характеристикам - вот только любые существа, призванные другими картами (а тем более силой героя) также получают увеличенные характеристики без уплаты дополнительной стоимости. Используя это сокровище с картами и силой героя, создающими токены, эффект становится практически равносильным двум Захваченным флагам. Это отличный эффект, но далеко не каждая колода может его эффективно использовать. Если в колоде нет способов обойти повышение цены, то не стоит брать его не глядя.

- * Бесплатные копии существ противника выглядят неплохо на бумаге, но то, как строятся колоды в Дуэлях, сильно сдерживало Зловещий камень. Практически каждая колода выстроена вокруг сокровищ и основана на синергии, то есть получить от существ эффект, равносильный тому, что получил соперник, не получалось. Убивая существ заклинаниями Тьмы, игрок портил свою руку слабыми существами, на которых приходилось в дальнейшем тратить ману. Теперь же, когда эти существа становятся дешевле, их убийство больше не равносильно добровольной потере темпа.

Смертельная смерть! наконец-то стала синергировать с Предсмертными хрипами. Учитывая, что колоды на хрипах обычно строятся вокруг очень сильных эффектов после смерти, это сокровище дает очень много ресурсов, а также предоставляет место для более интересных сборок, в которых эти существа с сильными Предсмертными хрипами играют наряду с более слабыми или существами с Предсмертным хрипом и Провокацией. Переделанные Сплошные заклинания должны послужить заменой Гадальному шару [Кадгара](#). Дополнительный эффект может как усилить, так и ослабить колоду в зависимости от того, насколько важны для колоды существа.



Тир 3. Магия мумий поддерживает колоды на Предсмертных хрипах подобно Тотему мертвых - оба сокровища удваивают эффект хрипов, но есть две причины, по которым одно из них ниже в списке. Во-первых, для того, чтобы получить эффект Магии мумий, существо надо разыграть из руки, в то время как Тотем работает вне зависимости от того, как оно было призвано. Во-вторых, Перерождение сложнее использовать, чем просто удвоенные Предсмертные хрипы. Особая доставка, очевидно, усиливает существ с Натиском, но стоит отметить, что вкуче с Ракетными ранцами эта способность призывает копию любого первого разыгранного на каждом ходу существа с 1 единицей здоровья. Вне этой комбинации, лучше всего утилизируют это сокровище Воины - именно для них это сокровище может быть в Тир 2.

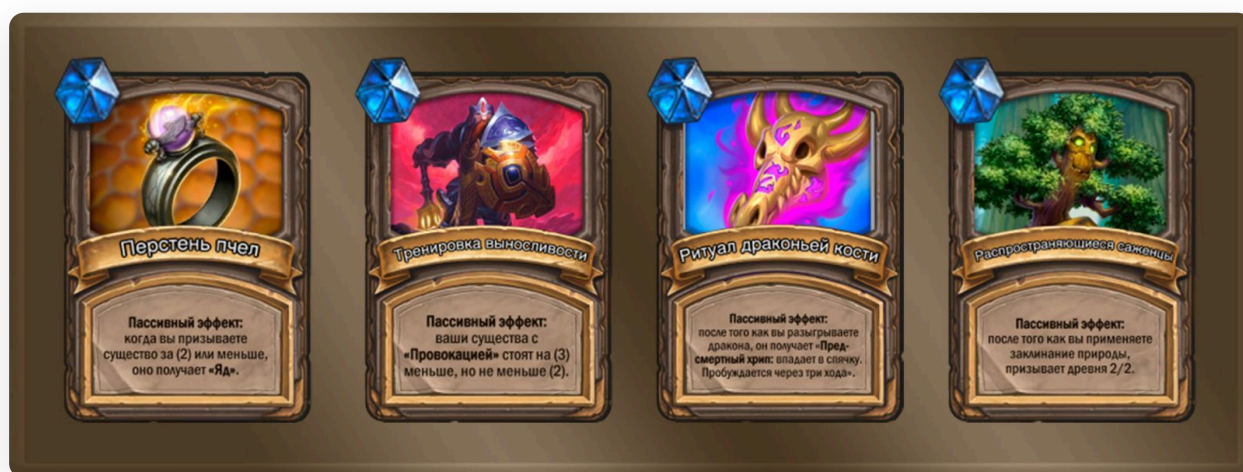
Созерцание звезд может быть невероятным или бесполезным в зависимости от силы героя, к которой оно применяется - более того, единственная причина, по которой эта способность ценится так низко, заключается именно в том, что далеко не все могут эффективно ее использовать. Явное плутовство и Ушиб не нуждаются в удешевлении/двух использований в ход, а вот Игры со смертью и Из золотого света с этим сокровищем становятся полноценными финишерами.

Скипетр призыва - отличный удешевляющий эффект, если в колоде имеется хороший баланс между существами за 6 и больше и картами, которые позволят дожить до пятого хода. Голод лучше всего показывает себя в колодах Охотников - в них зачастую большая концентрация зверей и достаточно плохой добор карт. Раскрытый потенциал позволяет получить дополнительную атаку для существ с большим здоровьем, которые без этого зачастую заставляют терять темп из-за неровного распределения характеристик. Колоду для этого сокровища нужно начинать собирать заранее, но при должной сборке колоды этот эффект невероятно силен.

- * *Объятия Хагаты* - все еще одна из самых медленных способностей, но удвоенный эффект делает ее весьма сносным вариантом второго сокровища. Сфера откровения потеряла свой комбо-потенциал, но все еще позволяет колодам, основанным на заклинаниях, получить ощутимую скидку на свои дорогие карты. *Зараженный камень* наконец-то дает усиление, способное повлиять на исход игры; портит все только то, что собрать колоду с достаточным количеством заклинаний Скверны и существами, хорошо работающими с большими характеристиками, непросто. Более того, Охотник на демонов вовсе не имеет существ, которые напрямую взаимодействуют с усилением в руке.

Скромное усиление получило кардинальное, но необходимое ограничение, значительно усложняющее комбинации с нейтральными существами. Раньше лучшим применением для этого сокровища было быстрое установление преимущества на столе на первых ходах, но теперь оно совершенно на это не способно. Оно все еще неплохо работает с нейтральными существами, создающими других существ, но это значительно ослабляет колоды отсутствием классовых карт. Воодушевление бойцов все еще очень сильно, но изменения его удешевления серьезно по нему ударили, и теперь эта способность сводится к бесплатному добору, иногда снижающему стоимость карты. Также невозможность снизить стоимость карты до 0 отнимает у сокровища способность обгонять соперника по темпу без лишних затрат.

Легендарные трофеи в этом патче стали гораздо стабильнее. Теперь появилась возможность выбора оружия, что устраняет вероятность полного промаха с картами вроде Черепа Ман'ари или [Души дракона](#).



Тип 4. Распространяющиеся саженцы удобно вписываются в колоды Шаманов и Друидов, имеющих достаточное количество заклинаний Природы. Проблема лишь в том,

что если не основывать на этих заклинаниях свою сборку, то древней появится немного, а без гарантии того, что это сокровище появится в забеге, собирать такую колоду нет смысла. Стратегии на Драконах сильно опираются на случайные комплекты карт, из-за чего собирать их очень сложно. Но при должной подготовке Ритуал драконьей кости становится невероятно хорошим.

Перстень пчел был невероятно силен, но основной причиной была не возможность дешево расправляться с большими существами противника, а то, что этот эффект работал на токенах. Большое количество карт (а порой и сил героя) способны призывать существ в огромных количествах, но с последними изменениями все синергии с ними больше не работают. Теперь же основное применение этой способности - играть колодой с большим количеством дешевых существ, что значительно ее ослабляет, либо комбинировать ее с существами, постоянно наносящими урон - например, **Жонглером кинжалами** или **Яростным пиромантом**, но в таком случае проще и эффективнее использовать Ядовитый отвар.

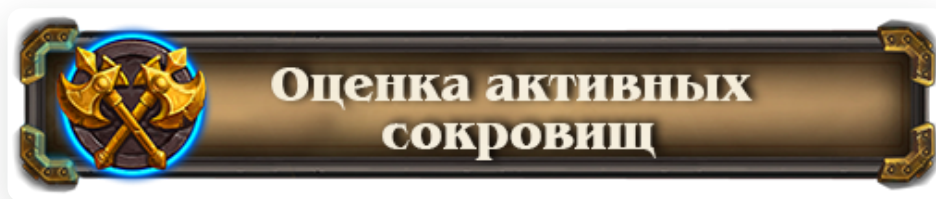
- * *Тренировка выносливости была очень сильна после баффа благодаря своей способности очень быстро выставить сильный стол, но установление минимальной стоимости делает его эффект гораздо менее полезным в колодах с большим количеством существ с Провокацией.*



Тип 5. Хотя Буря маны и ультра редкая, толку от нее мало - прямого преимущества она не дает. Она лишь ускоряет игру, что заставляет соответственно подобрать стартовую руку. После этого эффект не дает ничего.

- * *Эликсир бодрости всегда было трудно реализовать, так как любые дешевые существа банально портят дальнейшие доборы. Суть сокровища, конечно, в том,*

чтобы копировать больших существ и дешево их выставлять, но теперь даже это сложно реализовать. Применять его можно только в колодах с исключительно дорогими существами с немедленным эффектом, такими как Чародей Варден в Квест Маге.



Система оценки активных сокровищ

- **Тир 1** - Сокровища, самостоятельно выигрывающие матч
- **Тир 2** - Очень полезные сокровища, способные повернуть исход игры, если разыграны в нужный момент
- **Тир 3** - Полезные сокровища, способные закрепить преимущество или догнать соперника при его отсутствии
- **Тир 4** - Не впечатляющие эффекты, которые зачастую ничего не вносят в игру
- **Тир 5** - Сокровища, способные испортить игру владельцу

Ранги активных сокровищ



Тип 1. Лучшие активные сокровища - те, что эффективно и без особых затрат уничтожают несколько существ соперника. Особенно выделяются Чешуйчатый посох и Посох развоплощения, так как их эффект не зависит от здоровья существ, а также они лучше всего справляются с существами с Предсмертными хрипами. Книга мертвых обычно будет стоить дешевле, а также нанесет немалый урон сопернику. Единственный недостаток - это то, что Книга не так стабильна, как прошлые 2 сокровища, так как ее стоимость еще нужно снизить. Гипербластер несколько ходов уничтожает любых существ, что задерживает развитие соперника. Краб Цапчик может и уничтожить существо, и представить собой угрозу на столе - к тому же, он копируется Легендарными дисками.

Банановый сплит отличен даже на существах среднего размера. Если разыграть его на существе, хорошо взаимодействующим со своими копиями, игра может быстро закончиться, если у соперника нет ответов. Со Скипетром призыва эффект Сплита становится еще весомее. Королевская награда также отличный финишер; с двумя существами на столе это Печать королей, а с большим количеством возможный урон вырастает до 14! Восковой яростень, Кольцо роши снов и Желание редко встречаются,

но окупаются тем, что при выходе на стол мгновенно становятся занозой в пятке оппонента, от которой очень трудно избавиться.



Тип 2. Клыки вампира и Кровавая Луна неплохи сами по себе, но становятся еще лучше в колодах классов, не имеющих хорошего исцеления, а также помогают им в битвах против колод, основанных на Магнитных минах или Узах разума. Чудовищная красавица и Бубба хороши банально потому, что дают много характеристик за свою стоимость. Хорошие колоды в Дуэлях вполне способны самостоятельно поддерживать преимущество по картам, но Набитый мешочек все равно неплохо выручает при неудачном доборе или полном его отсутствии. Остальные сокровища этого ранга - хорошие сами по себе источники урона, преимущества на столе или выгодный ремувал без специфичных применений.

0

Мешочек с монетами

Вы кладете в руку 3 «Монетки».

4

Клинок палящего солнца

Боевой клич: все существа в колоде получают +2 к атаке. **Предсмертный хрип:** возвращается в руку.

4 2

6

Черный камень души

Вы кладете в руку фирменное сокровище Дьябло и замешиваете эту карту в колоду.

Тьма

3

Кошель

Призывает случайное существо за (3). Улучшает эту карту и замешивает в колоду.

5

Бутч

Натиск
+1/+1 за каждого вашего зверя, погибшего в этом матче.

Зверь

2 2

5

Канопы

Ваши существа получают «Предсмертный хрип»: призывает случайное легендарное существо».

3

Механическая помощница

+1/+1 за каждое примененное вами в этом матче заклинание.

Механизм

1 1

3

Жуткая вещица

Призывает трех призраков 1/1. Улучшает эту карту и замешивает в колоду.

3

Мрачнейший завсегдатай

В конце вашего хода призывает копию этого существа.

3 3

1

Цилиндр

Выбранное существо получает +2/+2 и «Предсмертный хрип»: передает цилиндр другому вашему случайному существу».

1

Охотничья смекалка

Уменьшает стоимость карт в руке на (1).

Тайная магия

3

Челюсти

Получает +2 к атаке, когда погибает существо с «Предсмертным хрипом».

1 5



Тип 3. Мешочек с монетами и Охотничья смекалка помогают разыграть свои карты раньше или проще собрать необходимую комбинацию. Кошель, Жуткая вещица, Недовольная толпа и Ветхий рог изначально слабы, но улучшаются в процессе игры. К сожалению, действительно сильными они становятся только после полного улучшения.

При достаточном количестве существ можно приумножить эффект Цилиндра, разменивая их одно за другим и перебрасывая прибавку к характеристикам между ними. Особенно хорошо это работает с другими Предсмертными хрипами. Верный подручный, Верный компаньон и Механическая помощница - просто медленно растущие дешевые существа, но к концу забега их характеристики становятся довольно большими.

Чистый холод - полезный финишер, способный также выиграть ход против колод, основанных на атаках героя - например, с Боевыми трофеями. Принцесса - хорошая поддержка Предсмертных хрипов, но отсутствие мгновенного эффекта делает ее довольно медленной без Игр со смертью или Ракетных ранцев.

Сверхсила удваивает что угодно, даже другие сокровища! Единственное, что держит это сокровище на привязи - его стоимость, не позволяющая злоупотреблять эффектом. Мрачнейший завсегдатай отлично показывает себя в колодах, которые могут стабильно его усиливать, но даже если не использовать его способность копировать себя на максимум, избавиться от него бывает очень трудно. Если у оппонента не найдется ответа сразу, в дальнейшем ему придется разбираться с нескончаемой волной существ 3/3, за которых владельцу даже не приходится платить. Сила эффекта Древних отражений зависит от того, что им скопировать - лучше всего подходят существа с Предсмертными хрипами. Играя с этим сокровищем, стоит обращать внимание на потенциальные цели, так как спланировать комбинацию, найти все его элементы и продержаться их в руке - сложная задача для формата.

Урон от Клинка Фаориса со временем поднимается до невероятных чисел и дает возможность напрямую убить героя противника, но проблема в том, что до этих чисел еще нужно допозлти, а это довольно трудно. Большое количество колод в дуэлях не имеет хороших вариантов лечения, а атака у существ формата обычно большая - многие колоды просто не могут позволить себе получить столько ответного урона; те же, что могут, утилизируют Клинок гораздо эффективнее. Другое оружие, требующее специфичной колоды - **Челюсти**. В большинстве колод есть хотя бы пара существ с Предсмертным хрипом, так что зачастую это оружие - просто 3/5. Картина меняется кардинально, если владелец или его оппонент играет большим количеством Хрипов - **Челюсти** становятся действительно исполинским оружием, которое к тому же имеет 5 прочности. Держать заклинания в руке для дальнейшей комбинации с Порталом вечеринки не рекомендуется, но в колодах с большой плотностью заклинаний он станет неплохим дополнением.

Канопы - отличный эффект на карте с плохой стоимостью. Для того, чтобы получить от них должный эффект, нужно иметь много существ, из-за чего карта не может помочь догнать соперника и лишь изредка позволяет победить быстрее. Посев семян - это **Принц Келесет** без дополнительных требований к колоде. Карта сильна, но не в формате, который сфокусирован не на нарастающей угрозе, а на быстрых взрывных ходах.

Оставшиеся активные сокровища по большей части являются просто улучшенными версиями уже существующих карт. Они неплохи, но не представляют из себя ничего, что могло бы сделать их намного лучше обычной карты. Отметить стоит Бутча - он стал

гораздо стабильнее благодаря тому, что у Охотника появилось больше способов собирать много зверей на столе за раз.

- * Черный камень души не только создает сильное сокровище, но и возвращается после этого в колоду! Его стоимость - единственная его проблема; тратить 6 маны на одну карту не дает никакого преимущества в стоимости - того, на что нацелено большинство активных сокровищ. Трудно найти момент, в который это сокровище можно разыграть, но все же оно дает немало преимуществ. Особенно эффективно оно при возможности разыграть его раньше без потери темпа.



Тип 4. Маска мимикрии и Золотой кобольд заменяют все карты в руке, чего не всегда хочется, так как в большинстве случаев там будут лежать другие сокровища. К счастью, силы героя наподобие [Вызова](#) рекрутов или [Осколков льда](#) добавляют в руку карты для замены на что-то более полезное. Большинство легендарных существ имеют неплохие характеристики за 4 маны, которые уплачиваются за [Астральный портал](#), но все же возможности разнятся от [Хамелеоса](#) до [Смертокрыла](#).

Суперзаряд, хоть и дает бесплатные характеристики, делает это в очень мелком масштабе. Со всем ремувалом без требований в формате немного лишнего здоровья совсем никак не помогают. Кирка жадности разгоняет владельца по мане лишь в ранней игре. Помимо этого, она не дает темпа в тот же ход, что разыграна, а если у владельца уже набралось 10 маны, то и как простое оружие она ужасна. Посох верховного мага дает одно бесплатное заклинание Мага на каждом ходу, пока им не атакуют или не заменяют его другим оружием, что является довольно большим ограничением для некоторых классов. Как и выше, неупомянутые карты - просто слегка улучшенные версии уже существующих.



Тип 5. Слияние существ - очень неудобный способ вывести на стол большое существо. Он превращает всех ваших существ в одну цель, которую очень просто уничтожить. Предсмертный хрип Коня смерти слишком плох для его характеристик, даже с учетом Рывка. Взрыв мозга дает карты сопернику. Шкатулка с секретом выглядит хорошо на бумаге, но на деле идеальный момент для ее использования - полный стол у владельца и пустой у оппонента, то есть тогда, когда у владельца уже есть все ресурсы, необходимые для победы. Также она никак не помогает, если он отстает от соперника - это сокровище исключительно добывающее, что плохо само по себе. Теория хаоса также способна испортить владельцу все планы, хотя в очень конкретных случаях может и

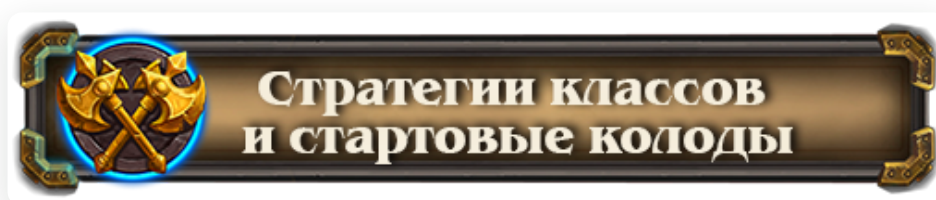
выиграть матч. Даже если в колоде есть способы контролировать руку оппонента, это сокровище требует удачи, чтобы не отдалить владельца от победы.



Тир “Неплохо сыграно”. Кель'Делар - очень уникальное сокровище. Оно настолько сильно, что для его получения нужно найти 2 других сокровища. Клинок и Эфес Кель'Делара объединяются в колоде владельца в это сверхсильное оружие. Он режет существ противника как масло, нанося 16 суммарного урона по всем врагам. Если все его атаки направлены в героя оппонента, то к тому моменту, как Кель'Делар сломается, противник потеряет 32 здоровья от одной карты!

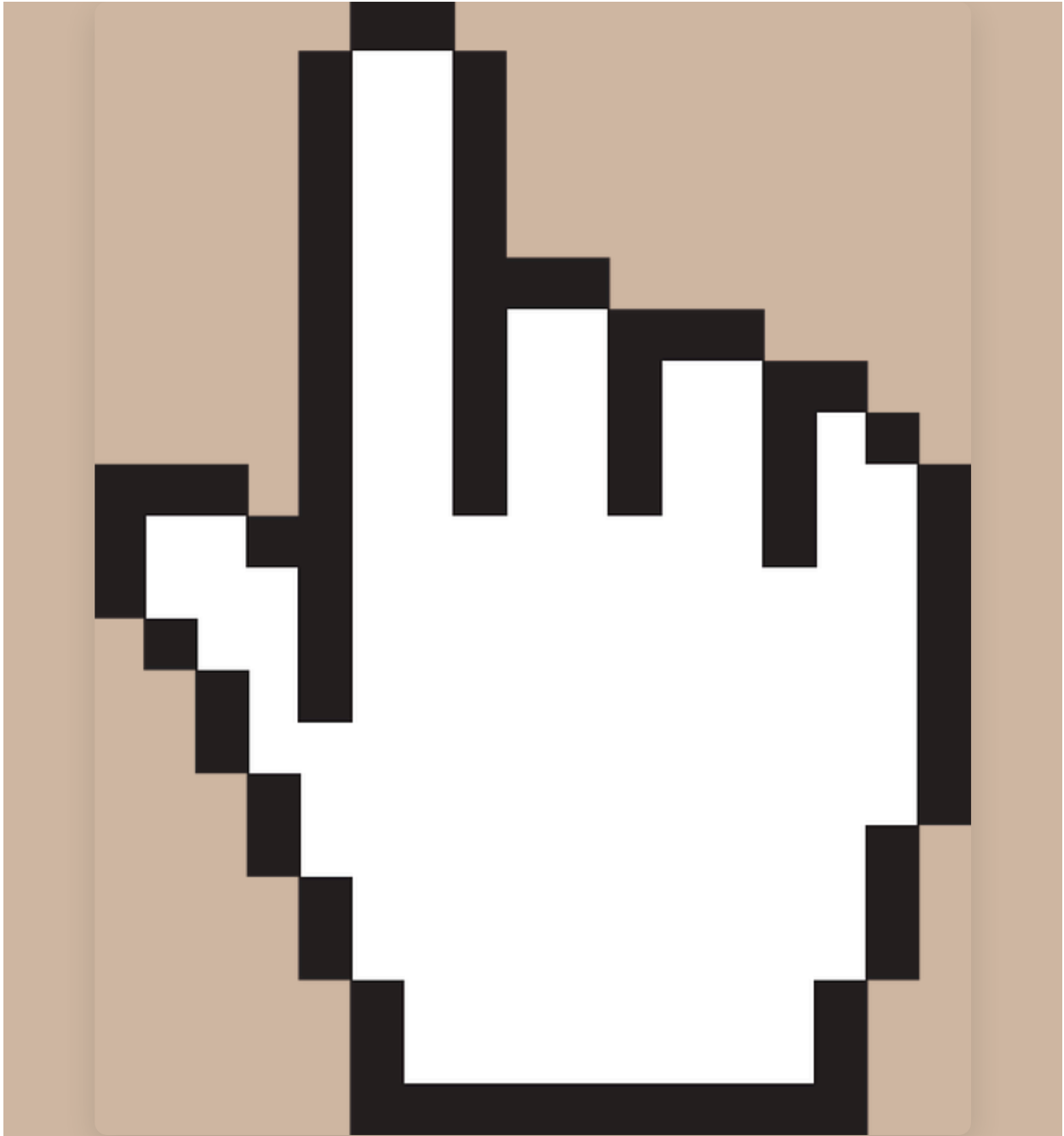
Также у этого оружия есть пара интересных секретов. Самый важный из них заключается в том, что Кель'Делар гарантированно окажется в руке владельца на первый ход. Помимо этого, каждый игрок с колодой, способной победить носителя этого легендарного клинка тоже получит его! Нельзя сказать точно, стоит ли пытаться собрать Кель'Делар в каждом забеге (но если уж начинать - то сразу). Он требует нахождения двух сокровищ, которые появляются с шансом около 7% и не гарантированы на появление в одном забеге, но учитывая, что Кель'Делар без помощи любых других карт способен обеспечить носителю 12 побед, этот риск может оказаться весьма оправдан! Все же проще будет найти и победить кого-нибудь, кто собрал его раньше вас, но это дело вкуса.

[к разделам гайда](#)

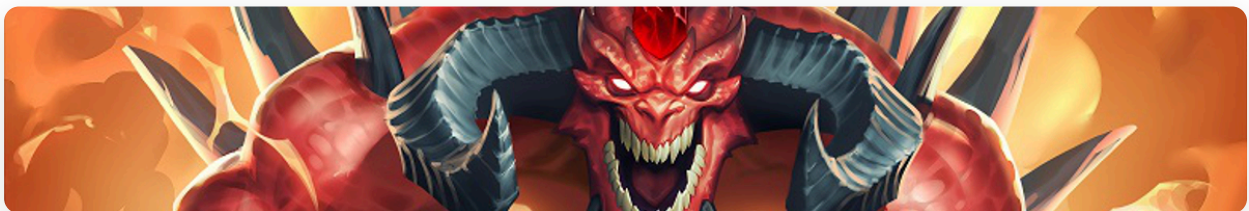


Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.



Разбор класса

Диабло имеет привилегию использовать карты сразу двух классов. Его силы героя поддерживают уже существующие архетипы Чернокнижника и Воина. Так как Диабло новый и временный герой, будут рассмотрены все его сокровища, а не только лучшие.

Силы героя

Изначальная мощь - простая сила героя, синергирующая с картами как Воина, так и Чернокнижника, которые работают от урона по себе, брони и атак героя.

Демоническое превращение заменяет карту в вашей руке демоном с пониженной стоимостью. Хотя эта сила героя и дает преимущество в 1 ману, контролировать ее сложно. Хорошо она работает только в Дискард Чернокнижнике. Несмотря на имя силы, она не превращает сброшенную карту, так что технически можно получить бесконечных демонов с помощью Киллмокса Изгнанника, Королевы Завас или [Верховной жрицы Джеклик](#).

Натиск рока отлично смотрится как основа колоды Воина на больших существах, но лучше всего работает с существами с сильным Предсмертным хрипом вроде [Громоклина](#) или [Трусливого рубаки](#).

Сокровища героя

[Когти ужаса](#) - хорошая карта для любой колоды, в особенности вкупе с эффектами, дающими прочность оружию.

Огненный топот - хорошая контроль-карта против колод, которые способны на ранних ходах выставить стол, с которым трудно разобраться иначе.

Апокалипсис - финишер, позволяющий быстро избавиться от оставшегося здоровья оппонента, но его нужно тщательно спланировать, так как он займет почти весь ход и оставит вас без существ.

Заключение в камень души сравнимо со Словом Тьмы: Бездна - оно также за 3 маны избавляется от существа и дает ресурсы в зависимости от его характеристик, но урон от Заключения складывается с прочей атакой героя, он получает защиту в виде брони и место на столе остается незанятым. Это хорошая карта как для нападения, так и для защиты.

Огненные рога - это Посох верховного мага, но для других заклинаний. В среднем большинство заклинаний Тени и Огня представляют из себя ремувал, так что это оружие склоняет колоду к контроль-стратегиям. Единственный минус в том, что с ним вместе не получится играть другое оружие и уж тем более Изначальную мощь.

Советы для стартовой колоды

- - Изначальная мощь отлично справляется как с завершением [Демонова семени](#), так и с эффективным использованием его награды!
- - В любой колоде с фокусом на больших существах [Громоклин](#) незаменим, так как позволяет Натиску рока производить потенциально бесконечное количество больших, практически бессмертных существ.

Важно!

- С большим количеством карт, дающих броню, исцеление будет по большей части бесполезно, так как герой не будет получать урона, так что между этими двумя формами защиты придется выбирать.

Возможные комбинации

- - После разыгрывания Тамсин Чуморожденной, Апокалипсис запросто обеспечивает победу - противник не будет способен справиться со всем приходящим уроном.
- - Тамсин Роум может запросто скопировать Заключение в камень души.
- - Созерцание звезд снижает стоимость Натиска рока ровно настолько, чтобы его можно было использовать дважды при наличии 10 маны, что может обеспечить владельцу нереальное преимущество, не разыграв ни единой карты!

Для колод Дьябло коды не работают

- **Биг Дьябло**
- **Биг Дьябло v.2**
- **Квестлайн Дьябло (Демоново семя)**
- **Пират Дьябло (Налет в порту)**



Разбор класса

На данный момент Удар иллидари - лучшая сила героя класса. Из-за того, что Змеинная стрела и Вызов рекрутов встречаются так часто, Удар используется как способ справиться с ними без утраты карт. Почти всегда она используется вместе с Даром Легиона, чтобы иметь постоянный способ наращивать Атаку - именно этого лишает выбор силы героя. Инфернальный удар все еще неплох, но теперь немного труднее постоянно получать урон от существ, чтобы набрать достаточно большое количество Вторых ударов. Мо'арг-изгнанник все так же очень силен, но требует усилий, чтобы вывести нужные карты на нужное место.

Советы для стартовой колоды

- - Фрагменты души напрямую взаимодействуют друг с другом, имеют постоянную поддержку в случайных наборах и хорошо работают с сокровищами, работающими с Боевыми кличами.
- - Синергии со смертью существ (вроде Наги из Зловещей Чешуи и Нетрандамуса) еще больше синергируют с Даром Легиона и Ударом иллидари.
- - В ранней игре карты Охотника на демонов, синергирующие с Предсмертными хрипами, могут быть очень неудобны, но в дальнейшем сокровища и наборы карт делают эту стратегию гораздо надежнее.
- - Скверносерд-мучитель - отличный вариант для колоды с большими демонами, особенно вкпе с Ритуалом призыва

Важно!

- В Дуэлях зачастую приходится держать сильные сокровища в руке на потом, из-за чего карты с Изгоем гораздо сложнее активировать.

Возможные комбинации

То, что Удар иллидари призывает существ с Натиском, становится важно тогда, когда первый иллидари убивает цель, а второй остается на столе. Это открывает интересные синергии с Натиском (например, Зелье искр). Что касается более редких сокровищ, Созерцание звезд хорошо сочетается с любой силой героя класса. Инфернальный удар не только превращается в 2 урона бесплатно, но и дает Второй удар при убийстве каждого существа!

Стартовые колоды:

- **Агро Охотник на демонов**



- **Соул Охотник на демонов**

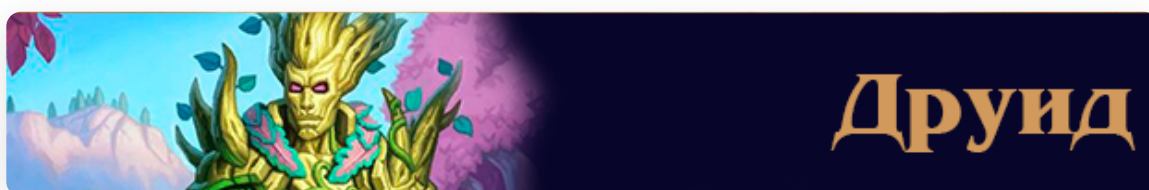


- **Квест Охотник на демонов**

-



[к разделам гайда](#)



Разбор класса

Все силы героя Ому имеют свое место в мете. **Дары природы** - хороший стандартный выбор, значительно улучшающий многие карты - к примеру, **Размах**. Урожай! помогает токен-стратегиям, а также иногда выступает в качестве ремувала. Жизнетворное цветение зачастую используют наряду с немалым количеством дорогих карт с сильным эффектом. Проницательность стража - популярное стартовое сокровище из-за наличия двух кардинально разных отличных эффектов. Пробудившееся древо - также неплохой выбор, хорошая защитная карта с дополнительным добором.

Советы для стартовой колоды

- - Комбинация **Выживания сильнейших** и **Клоуна с карнавала** гораздо эффективнее с удешевлением от Жизнетворного цветения.
- - **Звери-защитники** и звери за 5 часто встречаются в наборах.
- - Много карт, создающих других существ, дают эффект от заклинаний - в купе с сокровищами, работающими на заклинания, стратегия становится невероятно агрессивной.
- - **Дары природы** весьма неплохо справляются с завершением **Заблудившихся в парке** даже без других карт, дающих атаку.

Важно!

- **Близость к природе**, хоть и является очень дешевым ремувалом, дает оппоненту 2 карты, что в формате помогает им найти свои сокровища. Если вас интересует дешевый ремувал, Урожай! справляется с этим гораздо проще.

Возможные комбинации

- Учитывая количество массовых усилений у Друида, Удвоение становится гораздо лучше, так как у них нет цели.
- Любое сокровище, снижающее стоимость карт, отлично сочетается с быстрым разгоном класса.

Стартовые колоды:

- **Токен Друид**



Квест Друид



Квест Спелл Друид



Клоун Друид



[к разделам гайда](#)



Разбор класса

Глядя на все карты, доступные для Охотника, Предсмертные хрипы - очевидный выбор стратегии. Игры со смертью лучше всего с этим сочетаются и вкуче с некоторыми существами дают очень сильные эффекты. Костекрушитель и Гонец смерти также отлично вписываются в архетип. Некоторые игроки предпочитают Дикие секреты ради компенсации плохого добора класса, но поддержки Секретов среди сокровищ нет совсем, чего не скажешь о Хрипах.

Советы для стартовой колоды

- - Игры со смертью активируют любой Предсмертный хрип, но выбирают цель случайно - нужно следить за тем, какие существа с Хрипами лежат в колоде, чтобы не лишиться себя сильного эффекта.
- - Секреты неплохо поддерживаются в наборах, что делает их неплохим вторичным архетипом.
- - Колода, основанная на Предсмертных хрипах, призывающих множество других существ, вполне доступна и активно поддерживается в наборах.
- - Обучение выживанию работает с [Защитой квартала дворфов](#) еще лучше, чем сила героя Рексара

Важно!

- Н'Зот всегда был отличной картой в колодах на Хрипах, но Охотники в Дуэлях чаще всего играют маленькими существами, призывающими больших при смерти. Потратить свой ход, чтобы выставить полный стол яиц без мгновенного эффекта - далеко не лучшая инициатива. Если у них нет Провокации, противник просто проигнорирует их и выиграет быстрее, чем вы успеете воспользоваться всеми этими Хрипами.

Возможные комбинации

- Отличным дополнением колоды станет **Терон Кровожад**. Со всеми вашими Предсмертными хрипами он становится существом, которое призывает существ, которые призывают существ. Если оппонент не разберется с ним вовремя, он просто будет постоянно призывать существ, которые призывают существ.

Стартовые колоды:

- **Охотник на предсмертных хрипах**



- **Охотник на предсмертных хрипах**



- **Охотник на предсмертных хрипах**



- **Тяжелый Охотник на предсмертных хрипах**



к разделам гайда



Разбор класса

Змеиная стрела и Ледяные осколки встречаются одинаково часто и требуют одних и тех же карт и сокровищ с поддержкой силы героя. Возможность постоянно создавать **Маназмеев** или наносить урон за 1 ману одинаково важны в контексте класса. Из-за длительности матчей Дуэлей, Бесконечная магия встречается наиболее часто. Помимо этого она полностью отключает колоды, основанные на бомбах. Изучение элементарей - также отличная карта, дающая ресурсы, не заставляющие терять темп. Эффект Призывателя искр с правильным заклинанием способен на многое, но реализовать его гораздо сложнее, чем предыдущие два сокровища.

Советы для стартовой колоды

- - Обе силы героя Мозаки замечательно сочетаются с такими картами, как **Дикий огонь** и **Неосторожный ученик**.
- - В наборах так много поддержки заклинаний, что любая колода с неплохой генерацией карт и урона способна на многое.
- - Заклинания Тайной магии получают лучшие эффекты от сокровищ, на что стоит обратить внимание при создании колоды.
- - Маги получают много наборов с Элементарями, а также имеют силу героя, постоянно их производящую, что делает карты с эффектами после разыгрывания элементаря в разы лучше.

- - Огненные заклинания стали получать гораздо больше поддержки и с учетом того, как хороши Огненные волны, фокус на заклинаниях Огня вполне может окупиться.

Важно!

- Дракон Хладдары выглядит неплохо, но ровно до того момента, когда вы остаетесь с огромной кучей 2/1 в руке, за каждого из которых придется платить 2 маны.

Возможные комбинации

- Хотя зачастую в Дуэлях сложно получить комбинацию из конкретного сокровища и конкретной карты в руке трудно, **Связующая спираль** упрощает задачу, так как всегда оказывается в стартовой руке. Получив три копии Искажения времени (или, скажем, Книги мертвых) от Призывателя искр, можно победить без особых усилий.

Стартовые колоды:

- **Мордреш Маг**



Мордреш Маг



Квест Маг (Связующая спираль)



Огненный Маг



[к разделам гайда](#)



Разбор класса

На данный момент, лучшие колоды Паладина основаны на комбинации Из золотого Света + Королевский большой меч. Можно выделить два вида сборок: одни обращаются к Призыву к оружию и Рагнарсусу, а вторые играют больше божественных щитов, **На старт!** и **Верховного лорда Фордрагона**.

Реже встречаются и токен сборки Паладина, хотя они стали далеко не такими популярными в последних патчах.

Советы для стартовой колоды

- - Набор секретов вкуче с **Мечом павших** и Безумным ученым помогает убрать карты из колоды и быстрее найти Смиренные благословения
- - Три лучших карты в комбинации с Благословениями - **Ониксия** Мать Драконов, **Съехавшая вагонетка** и **День на ярмарке** (или любая другая карта, призывающая много паладинов-рекрутов).

- - Три лучшие карты в комбинации с Королевским большим мечом - **Кел'Тузад**, Рагнарос Повелитель Огня и **Профессор Туралион**.
- - Множество сокровищ хорошо поддерживают существ с Божественным щитом. Оружие мести вкупе с новыми картами, усиливающими существ в руке, позволяет заметно преувеличить характеристики всех существ - как в руке, так и на поле.

Важно!

- В колоде с Королевским большим мечом избегайте слабые легендарки при выборе карт между боями
- **Верховный экзарх Ирель** не так хороша, как кажется - все сокровища, к сожалению, нейтральны.

Возможные комбинации

- Смиренные благословения хороши в любой построенной вокруг них, но их мощь значительно повышается в комбинации с Обитателем топи, который будет создавать существо 3/3 при смерти любого существа противника.
- Оружие мести вкупе с **Лотраксионом Просветленным** делает каждого паладина-рекрута гораздо более стойким.

Стартовые колоды:

- **Паладин на легендарках**



- **Паладин на божественных щитах**



- **Паладин на легендарках**



- **Токен Секрет Паладин**



к разделам гайда







Разбор класса

Иллюзия имеет хорошую силу героя как для агрессивных, так и для контроль-стратегий. Лучшая сборка класса — Миракл Жрец. Стартовая колода с 15 картами уже давно устоялась и значительно не меняется с патчами. Это одна из лучших, если не лучшая колода в режиме, хотя иногда Жрецы обращаются к другим стартовым колодам.

Предпочтительное стартовое сокровище для любой колоды — Слово Тьмы: Бездна; дешевый ремувал, который создает угрозу, требующую немедленного ответа.

Стартовые колоды:

- **Миракл Жрец - оптимальная версия**
-  **Миракл Жрец - версия с существами**
-  **Миракл Жрец - утяжеленная версия**
-  **Дракон Жрец**
- 

[к разделам гайда](#)



Разбор класса

Силы героя Разбойника помогают колодам, основанных на Серии приемов. Многие игроки выбирают Связи как активатор Серии и генерацию карт. Явное плутовство - также неплохая способность, активирующая карты взаимодействия с оружием. В обоих вариантах отлично работает Козырь в рукаве, но при наличии усилителей оружия скачок урона от Смертоносного оружия: основы оказывается ценнее.

Советы для стартовой колоды

- -У Разбойника мало больших существ, так что фокусируйтесь на существах с ценными эффектами. **Воровка палочек** и **Пират-пройдоха** - отличные дешевые карты, создающие больше карт.
- -Синергию с оружием стоит добавлять только в колоды с Явным плутовством, чтобы избежать ситуаций, когда в руке лежат усилители оружия без возможности их разыграть.
- Погибель Королей делает эффект Смертоносного оружия постоянным.

Важно!

- Хоть **Исчезновение** и хорошо в контроль-колодах, но в Дуэлях тратить на него 6 маны не хочется, так как на оставшиеся 4 восстановить сильный стол не выйдет. Без возможности установить свое преимущество сразу, оппонент может легко воспользоваться ситуацией.

Возможные комбинации

- Воодушевление бойцов хорошо для любого класса, но имеет особое применение у Разбойников. Другие классы могут прийти до Усталости из-за этого эффекта, но способность Разбойника без конца замешивать существ в колоду нивелирует этот

риск. Также у Разбойника нет своего типа заклинаний и многих механик существ, из-за чего это сокровище встречается для них гораздо чаще!

Стартовые колоды:

- **Агро Разбойник на оружии**

-



- **Агро Разбойник на заклинаниях**

-



- **Миракл Разбойник**

-



[к разделам гайда](#)



Разбор класса

Силы героя Шамана очень различны в применении. Властитель бури встречается чаще всего - количество маны, которую он дает (особенно в связке с Бурей Хаоса) колоссально. Яростный шквал - сильный и простой эффект, позволяющий эффективно использовать эффекты и урон оружия, такого как Неистовство бури. Тотемная мощь используется редко, но все еще является неплохим вариантом для колод, в которых сила героя, призывающая существо, полезна.

Советы для стартовой колоды

- - Большинство карт с перегрузкой отлично показывают себя с Властителем бури, но не стоит забывать про преимущество по картам против колод, которые способны справиться с вашими сильными картами без перегрузки.
- = Шаман имеет множество заклинаний массового урона - совмещая их с хорошими существами с Уроном от заклинаний, можно просто и эффективно контролировать стол противника.
- - Благодаря **Древней подземельщице** играть только элементарей и заклинания Природы вполне может окупиться. В наборах также очень много карт, способных оказать дальнейшую поддержку этому плану. Конечно, большая часть заклинаний-сокровищ не являются заклинаниями Природы и Подземельщица не получит бонус, добрав их, но найти сокровище в колоде все равно гораздо лучше дополнительного элементаля.
- - В колодах с Властителем бурь **Власть над стихиями** проходится невероятно просто

Важно!

- Велик соблазн положить в колоду все карты с перегрузкой вместе с Властителем бурь, но друг с другом они практически не взаимодействуют. Хоть эффект силы героя

и будет работать на полную, для того чтобы бороться с колодами с более конкретной стратегией, нужно больше.

Возможные комбинации

- Обычно Разносчик чумы трудно использовать, но с Властителем бури он просто удешевляет все заклинания на 2, что равносильно двум копиям Сплошных заклинаний в качестве первого пассивного сокровища

Стартовые колоды:

- **Элем Шаман**

-



- **Элем Шаман**

-



- **Квест Шаман**

-



- **Квест Шаман**



[к разделам гайда](#)



Разбор класса

Чернокнижники имеют доступ к Темным искусствам - отличному источнику добора, зачастую используемого для поиска частей К'Туна Расколотого. Также эта сила героя отлично сочетается с картами, имеющими эффект после сброса. Душеведение значительно ускоряет карты, дающие Фрагменты души. В колодах с ним таких карт максимальное количество для получения максимального эффекта, а также не пропускается ни одна **Душевед Коварнесса**. Кровь демона иногда появляется в колодах, играющих много демонов, чтобы удивить соперника кучкой огромных и дешевых чертей.

Советы для стартовой колоды

- - Темные искусства отлично сочетаются с эффектами сброса. Добавьте в стартовую колоду **Беса** Малчезара, Королеву Завас, Посудного голема и **Яйцо костяного паука**.
- - Вне зависимости от того, играете вы Душеведение или нет, Фрагменты души - отличный выбор для стартовой колоды. Карты с Фрагментами души синергируют друг с другом, поддерживаются в наборах и взаимодействуют с сокровищами для Боевых ключей.
- - С Душеведением после того, как заканчиваются карты, создающие Фрагменты души, можно сыграть Лорда Джараксуса и заменить бесполезную силу героя на постоянных существ 6/6.
- - Так как Темные искусства позволяют выбрать, что сбросить, карты вроде **Харрисона Джонса**, так как при ненужности их можно просто сбросить.

Важно!

- Демонология: основы - неплохая карта. Это дешевая **Круговерть Пустоты**, дающая при этом много Фрагментов души. Проблема лишь в том, что эта действительно хорошая карта не лучше альтернатив вроде Демонизатора. Брать это сокровище все еще можно и забег это не испортит, но все же стоит рассмотреть другие варианты и брать его не только из-за Фрагментов душ.

Возможные комбинации

- Демонизатор, а порой и Килмокс Изгнанник, копируются **Сквернософией**.
- Килмокс, как и все другие существа-стартовые сокровища, — существо легендарного качества, то есть Легендарные диски смогут призвать его копию.
- Посох боли может значительно повлиять как на прогресс, так и на эффект **Демонова семени**.

Стартовые колоды:

- **Классический Соул Черно книжник**

 • **Соул Черно книжник с Манкриком**

•



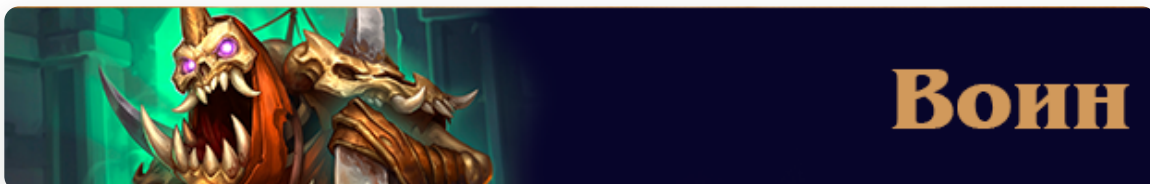
- **Квест Черно книжник**

•



•

[к разделам гайда](#)



Разбор класса

Все силы героя Воина по-своему хороши и в нападении, и в защите. Магнитные мины используются как финишер с фокусом колоды на поддержании брони; и тому, и другому помогает Разрушитель из металлолома.

Ушиб чаще всего используют с существами с рывком или натиском для того, чтобы они атаковали дважды - это самая популярная сила героя. Кишки и слава предоставляют и урон, и защиту, а также активируют эффекты от получения урона, например, существ с Бешенством или Автовооружение.

Стартовые колоды чаще всего выстраивают или вокруг 10+ легендарок, или вокруг квестлайна **Налет в порту**. Последний вариант куда дешевле.

Советы для стартовой колоды

- - Магнитные мины требуют постоянного наличия брони, что делает все карты, постоянно предоставляющие броню, в разы ценнее.

- - К'Тун **Расколотый** выступает в роли дополнительного финишера в контроль-ориентированных сборках.
- - **Укротитель Уотли** - основа неплохой колоды-"зверинца", содержащей также Крига, черепашьего властелина и **Мутануса Пожирателя** - благодаря им в колоде теперь достаточно хороших существ разных типов, чтобы Н'Зот, бог глубин не возвращал на стол слабых ненужных существ и при этом имел возможность заполнить стол при выходе.
- - Обычный матч в Дуэлях длится дольше, чем в других форматах (если, конечно, не заканчивается убойной комбинацией на седьмой ход), из-за чего Линкор после прохождения **Налета в порту** дает гораздо больше эффекта .

Важно!

- Оружие - очень полезный инструмент самозащиты, но с Магнитными минами размениваться с его помощью с существами нежелательно. Предпочтительнее будет ремувал, который не сокращает жизнеспособность вашей брони.
- К сожалению, бешенство работает так, что, разыграв **Мастера клинка Самуро** и активировать его с помощью Не трогай пол! или силы героя, атаку он получит уже после того, как нанесет урон.

Возможные комбинации

- **Лорд Баров** вкупе с Ушибом практически всегда зачищает весь стол.
- Интересный факт: если сыграть Громмаша Адский Крик и использовать на нем Ушиб, то после атаки существа он все еще сможет атаковать с **Рывком**, но уже с повышенной атакой.
- Из всех стартовых сокровищ Разрушитель из металлолома, возможно, самый опасный. Он без лишних затрат добавляет несколько бомб в колоду соперника, а в комбинации с Боевым тотемом он не только испортит противнику все дальнейшие доборы, но и даст немало брони в процессе.

Стартовые колоды:

- **Воин на легендарках**



- **Пират Квест Воин**



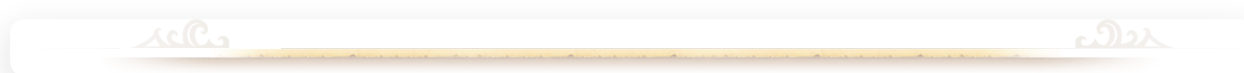
- **Бомб Воин**



- **Контроль Квест Воин**



[к разделам гайда](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Основа источник