

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Фрост ДК — лучшая колода меты (опять). Большой гайд по архетипу

23.05.2023

Гайды

Фестиваль легенд

Фрост ДК — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу






ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



- Герой гайда — Рыцарь смерти Льда в мете Фестиваля легенд. До **патча 26.2.2** это был самый непопулярный архетип из тройки класса. Но с нерфами Анхоли ДК и других популярных представителей меты ситуация кардинально изменилась.
- Сегодня Фрост ДК показывает сногшибательные результаты. Это лучшая колода в мете по винрейту и распределению матч-апов. У Фрост ДК нет тяжелых матч-апов, почти все выгодные. И даже те поединки, в которых Фрост ДК тяжело, он все равно не проиграет без шансов.
- По популярности Фрост ДК еще не успел подняться в топы на большинстве рангов. Но процесс запущен: численность архетипа растет с каждым днем. В течение этой недели он может стать топ-1 или топ-2 колодой по популярности.

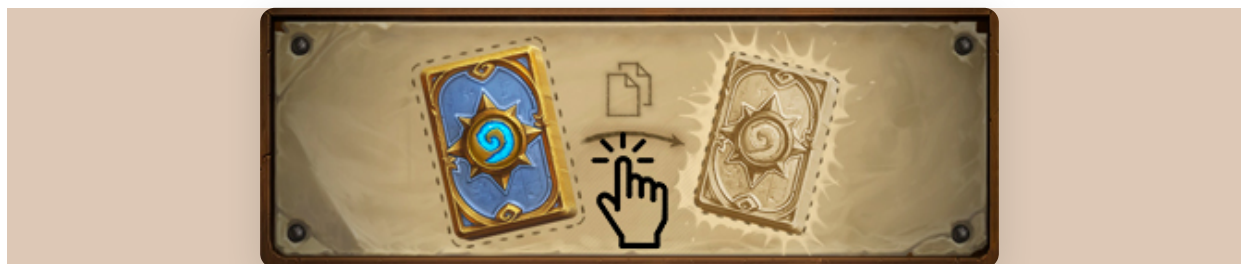
- В большом гайде по Фрост ДК разбираемся, какую колоду выбрать и как ее адаптировать под мету и коллекцию. Как и всегда, вы найдете советы по геймплею, муллигану и популярным матч-апам — всё актуально для меты Фестиваля легенд в патче 26.2.2.

- **Разделы гайда:**

-  **Сборки архетипа**
-  **Вопросы декбилдинга**
  - Основа колоды
  - - Опциональные и технические карты
  - - Замены
  - - Максимально бюджетная версия
-  **Муллиган**
-  **Стратегия игры**
  - Как работает колода
  - - Ключевые комбинации
  - - Важно знать
-  **Матч-апы**




















Все сборки Фрост ДК используют 3 Руны Льда, чтобы взять сильнейших Костесгибателя и Ярость ледяного змея. Основной состав колоды — агрессивные карты за 1-4 маны.



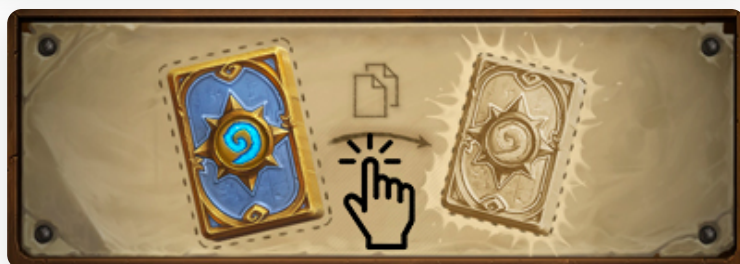
**Фрост ДК с Сектантом-металлистом**

# Фрост ДК

 <p><b>Зимний горн</b> Восстанавливает 2 кристалла маны. Лед x2</p>	 <p><b>Костолом</b> Когда ваш герой атакует существо, наносит 2 ед. урона герою противника. 2 x2</p>	 <p><b>Рукотворец</b> Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке. 1 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Гипнос яйцо</b> Предсмертный крик: призывает курицу-нежить 3/3. 0 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Скелет-помощник</b> Боевой клич: ваше существо-нежить получает +2 к атаке. 1 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Ледяной удар</b> Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибает, вы раскладываете карту с уронами ледя. 2 Лед x2</p>
 <p><b>Сектант-металлист</b> Боевой клич: наносит 2 ед. урона. Финал: вместо этого наносит 2 ед. урона всем противникам. 2 Нежить 1 x2</p>	 <p><b>Замёрзший барон</b> Боевой клич и предсмертный крик: вы берете карту. 2 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Нерубский визиёр</b> Боевой клич: вы раскладываете заклинание. Если заклинание вообще не было выложено, заклинание стоит на 0 маны. 2 Нежить 4 x2</p>	 <p><b>Буйная фанатка</b> Боевой клич: выбранное существо получает +3 к атаке, пока живо это существо. 1 Слпнобраз 5 x2</p>	 <p><b>Тассариан</b> Перезагрузка: Боевой клич и предсмертный крик: наносит 2 ед. урона случайному противнику. 3 Нежить 3 x2</p>	 <p><b>Звукорежиссер-Позитив</b> Боевой клич: ледя противник кладет в руку друга бонус 3/3. Предсмертный крик: вы призываете армию ботов. 5 Нежить 4 x2</p>
 <p><b>Школьный учитель</b> Боевой клич: вы кладете в руку соперника карту T/1. Вы раскладываете заклинание за 0 или меньше, чтобы обучить ему. 4 Пата 4 x2</p>	 <p><b>Мощь Менетила</b> Боевой клич: вы расходуете до 3 трупов и замораживаете случайно не существо противника. 4 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Назиратель ледяных чародей</b> Боевой клич: вы берете 2 заклинания. Если это заклинания ледя, наносит 2 ед. урона противнику. 3 Нежить 6 x2</p>	 <p><b>Костеглибатель</b> Боевой клич: вы расходуете до 3 трупов. Наносит 2 ед. урона случайному противнику за каждый труп. 5 Нежить 5 x2</p>	 <p><b>Ярость ледяного змея</b> Наносит 5 ед. урона. Замораживает существа противника. Призывает ледяного змея 5/5. 7 Лед x2</p>	



MANACOST

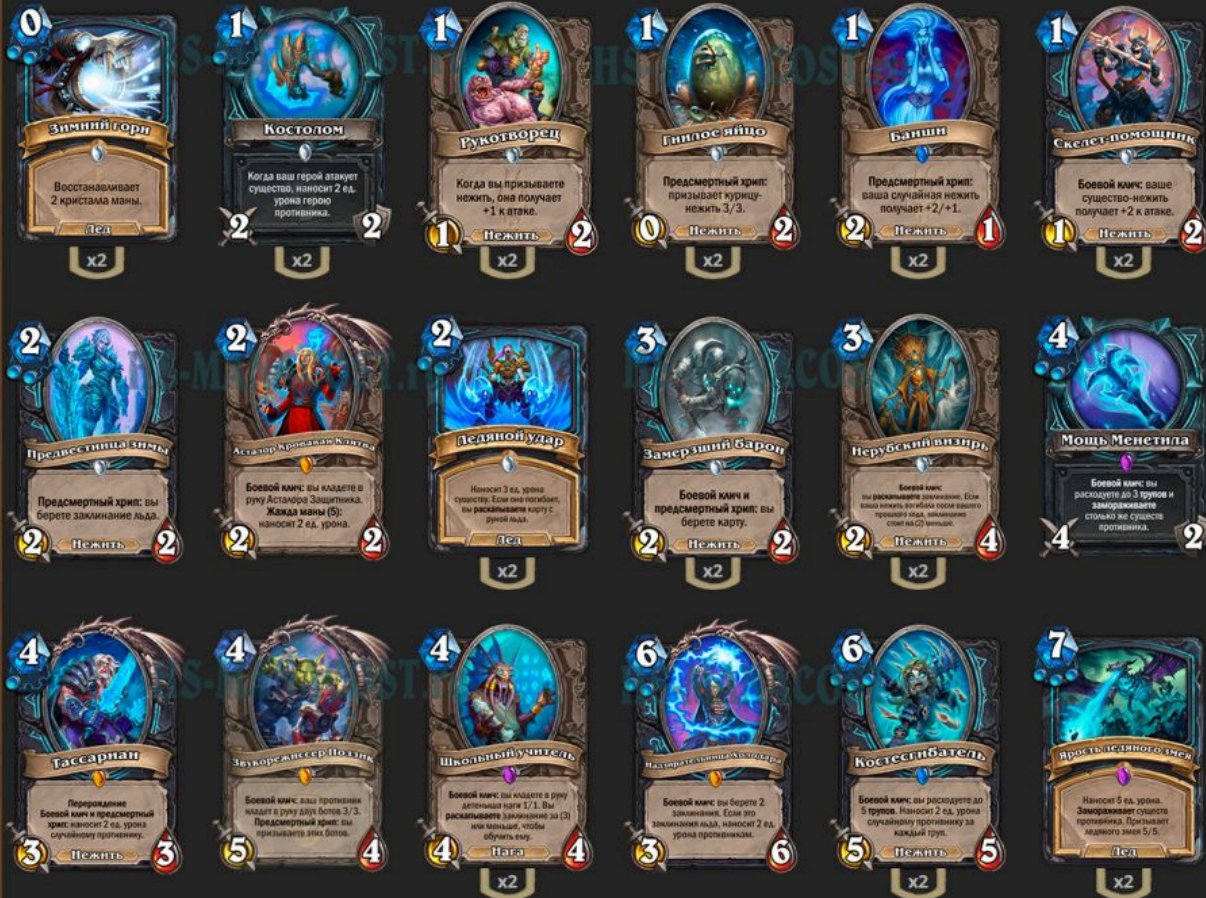


В передовых сборках Фрост ДК часто появляется **Сектант-металлист**. Этот третий дроп хорош в агрессивных матч-апах с Анхоли и Фрост ДК, против Андед Жрецов и Чистых Паладинов. К тому же он не будет мертвым грузом лежать и в медленных поединках, потому что наносит урон по герою противника.

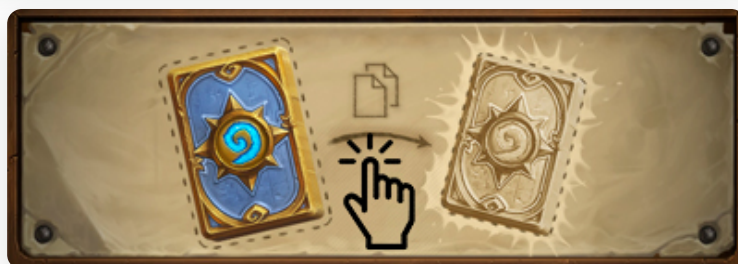


### **Фрост ДК с Банши**

# Фрост ДК с Банши



MANAOST




В этой сборке появляются Банши, Асталор Кровавая Клятва и Предвестница зимы. Их используют вместо Буйной фанатки, одной копии Сектанта-металлиста и Мощи Менетила. Такие изменения дадут Фрост ДК больше темпа и самостоятельности в начале партии, но чуть сложнее будет нарастить свое преимущество, если вы ведете по темпу.



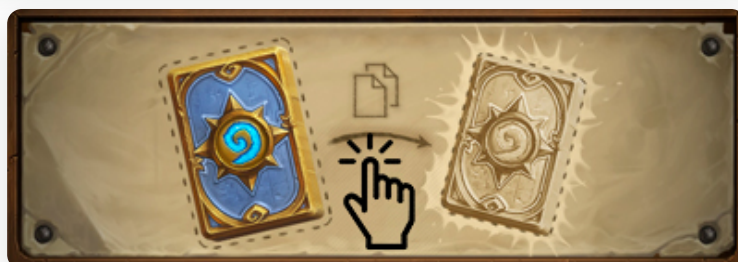
**Фрост ДК с Асталором**

# Асталор Фрост ДК

 <p><b>Зимний горн</b> Восстанавливает 2 кристалла маны. Лед x2</p>	 <p><b>Костолом</b> Когда ваш герой атакует существо, наносит 2 ед. урона герою противника. 2 x2</p>	 <p><b>Рукотворец</b> Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке. 1 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Гипнос яйцо</b> Предсмертный крик: призывает курицу-нежить 3/3. 0 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Скелет-помощник</b> Боевой клич: ваше существо-нежить получает +2 к атаке. 1 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Асталор Армада Кингма</b> Боевой клич: вы кладете в руку Асталора Зашкинку. Жадная мама (5): наносит 2 ед. урона. 2 2</p>
 <p><b>Ледяной удар</b> Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибает, вы раскладываете карту с другой лад. Лед x2</p>	 <p><b>Замёрзший барон</b> Боевой клич и предсмертный крик: вы берете карту. 2 Нежить 2 x2</p>	 <p><b>Нерубский визиёр</b> Боевой клич: вы раскладываете заклинание. Если ладья нежить, вы кладёте в руку противника карту заклинания. Заклинание стоит на 2 ладьях. 2 Нежить 4 x2</p>	 <p><b>Буйная фанатка</b> Боевой клич: выбранное существо получает +3 к атаке, пока не умрет существо. 1 Слывобраз 5 x2</p>	 <p><b>Тассариан</b> Перерождение Боевой клич и предсмертный крик: наносит 2 ед. урона случайному противнику. 3 Нежить 3 3</p>	 <p><b>Звуковая жессер-Поэзия</b> Боевой клич: лад противника кладет в руку Астура Бетис 3/3. Предсмертный крик: вы призываете ладя боего. 5 4</p>
 <p><b>Школьный учитель</b> Боевой клич: вы кладете в руку ладьяна ниже T/1. Вы раскладываете заклинание за (3) или меньше, чтобы обучить ему. 4 Пата 4 x2</p>	 <p><b>Мощь Менетита</b> Боевой клич: вы расходуете до 3 трупов и замораживаете случайно не существо противника. 4 2 x2</p>	 <p><b>Назиратель ладья-Алхимик</b> Боевой клич: вы берете 2 заклинания. Если это заклинания ладя, наносит 2 ед. урона противнику. 3 6 6</p>	 <p><b>Костегибатель</b> Боевой клич: вы расходуете до 3 трупов. Наносит 2 ед. урона случайному противнику за каждый труп. 5 Нежить 5 x2</p>	 <p><b>Ярость ледяного змея</b> Наносит 5 ед. урона. Замораживает существа противника. Призывает ледяного змея 5/5. Лед x2</p>	



MANACOST



Самая популярная сборка Фрост ДК, которая использует Асталора Кровавая Клятва — это ее главное отличие от первой деки, в которой вместо Асталора Сектант-металлист.

Асталор помогает в первую очередь в медленных матч-апах. Берите его, если часто встречаете ДК Крови.



[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Фрост ДК обширная основа колоды, потому что архетип устоялся еще с прошлого дополнения. В Фестивале легенд появилось несколько новых карт, но в основу они не попали.

**Основа колоды (25 из 30)**


HS-MANACOST.ru 6040 IT.ru

Код основы колоды:



Все 25 карт всегда попадают в любую колоду Фрост ДК. Исключением станет разве что **Мощь Менетила**, которую можно убрать по бюджетным соображениям.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

[к оглавлению](#)

## Опциональные и технические карты



**Банши** — дополнительная агрессивная карта, которая улучшит старт Фрост ДК, особенно если вы начинаете с Монеткой. Но первый дроп теряет свою актуальность с наступлением мид- и лейтгейма.

**Асталор Кровавая Клятва** — дополнительный финишер к наносящим урон заклинаниям и существам, который к тому же дает броню. Карта гибкая и универсальная, хотя и достаточно медленная. Улучшит в первую очередь медленные матч-апы, хотя не будет бесполезной картой во всех других.

**Предвестница зимы** — хороший второй дроп, который всегда достанет из колоды сильное заклинание Льда, коих немного. Часто берут 1 копию, потому что в сборках не хватает места. Можно взять и две **Предвестницы зимы**, и обойтись совсем без них.

**Буйная фанатка** — карта не самостоятельна, но отлично работает с любыми юнитами, в том числе с силой героя. Это дополнительный урон, способ разменов и давления на противника.

**Сектант-металлист** — еще один источник урона, но на этот раз способный бороться со всеми юнитами противника. Особенно хорош в темповых матч-апах (Чистый Паладин, Андед Жрец, Фрост и Анхоли ДК), но **Сектант-металлист** не будет лежать мертвым грузом и в медленных поединках — как минимум это источник 2 урона.

**Звукорежиссер Поззик** — хорошая карта для любого поединка, которая поставит оппонента перед тяжелым выбором: разыгрывать слабых 3/3 существ и терять в темпе, или игнорировать их и столкнуться с липким юнитом с суммарными стататами 11/10.

**Квартал Мерзости** — после нерфов играют редко, потому что **Гнилое яйцо** можно активировать рядом других способов, а к четвертому ходу нужно совершать уже более эффективные действия.


**Мощь Менетила** — оружие полезно в любом матч-апе, где идет борьба за стол. Заморозка позволяет переключиться с разменов на агрессивные действия, выигрывает время для добития персонажа противника взрывным уроном и т.д. Особенно хороша **Мощь Менетила** против Чистого Паладина и Андед Жреца.


**Менее популярные опциональные карты:** Ледяное касание, Мурмия, Собиратель трупов, Маг крови Талнос, Морозная смерть, Разморозка, Слияние из глубин, Воющий ветер, Заводчик крылобегов, Ледяной натиск, Меч Инея, Послушница смерти, Принц Ренатал, Фотограф Физзл, Беспощадность зимы, Леди Смертный Шепот, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Удушающая звезда, Скульптор инея и другие.


[к оглавлению](#)


## **Замены**


Рыцарь смерти Льда — недорогая колода, которую может собрать практически каждый. И все же дорогостоящие карты в сборке есть. Разбираемся, как их можно получить и возможно ли их заменить, чтобы сделать колоду дешевле.


 **Асталор Кровавая Клятва** — эту легендарку используют многие классы, так что это отличное вложение 1600 пыли. Но для Фрост ДК крафтить ее не обязательно. Вместо можно взять **Сектанта-металлиста**.

 **Тассариан** — есть бесплатно у всех игроков, которые прошли пролог Короля-лича и в принципе могут играть Рыцарем смерти.

 **Школьный учитель** — сильная и универсальная эпическая карта. Временно можно заменить **Мощью Менетила**, **Кварталом Мерзости**, **Буйной фанаткой**, **Сектантом-металлистом** и другими опциональными картами.

 **Звукорежиссер Поззик** — бесплатно получают все игроки, которые открыли Ленту наград. Крафтить не нужно.

 **Надзирательница Холодара** — есть бесплатно у всех игроков, которые прошли пролог Короля-лича и в принципе могут играть Рыцарем смерти.

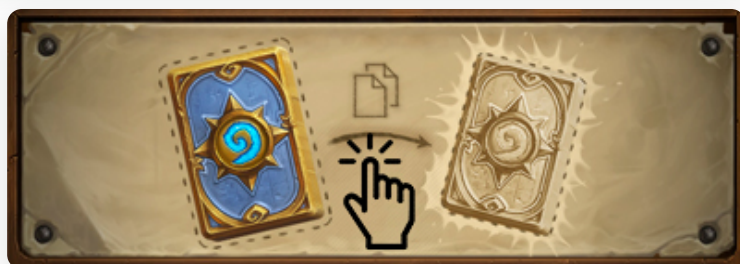
 **Ярость ледяного змея** — эту карту нельзя открыть с комплектами карт Марша Короля-лича — ее можно только скрафтить за чародейную пыль или купить за золото или реальные деньги в комплекте Путь Артаса. Это одна из самых сильных карт в колоде, без двух ее копий Фрост ДК не обойдется.

[к оглавлению](#)

## **Максимально бюджетная версия**

# Фрост ДК

<p><b>0</b></p> <p><b>Земный горн</b></p> <p>Восстанавливает 2 кристалла маны.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Костолом</b></p> <p>Когда ваш герой атакует существо, наносит 2 ед. урона герою противника.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Рукотворец</b></p> <p>Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке.</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Гнилое яйцо</b></p> <p>Предсмертный крик: призывает курицу-нежить 3/3.</p> <p>0</p> <p>2</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Банши</b></p> <p>Предсмертный крик: ваша случайная нежить получает +2/+1.</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Скелет-помощник</b></p> <p>Боевой клич: ваше существо-нежить получает +2 к атаке.</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Предвестница зимы</b></p> <p>Предсмертный крик: вы берете заклинание льда.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Ледяной удар</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибает, вы расширяете карту с другой ледя.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Замерзший барон</b></p> <p>Боевой клич и предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Нерубский визирь</b></p> <p>Боевой клич: ты расширяете заклинание. Если твой клич, вы оба героя получаете +3 к атаке, пока длится это заклинание.</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Буйная фанатка</b></p> <p>Боевой клич: выбранное существо получает +3 к атаке, пока длится это заклинание.</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Сектант-металлист</b></p> <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона. Финал вместо этого наносит 2 ед. урона всем противникам.</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Гассарнап</b></p> <p>Перерождение: боевой клич и предсмертный крик: наносит 2 ед. урона случайному противнику.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Закорженсер-Поэт</b></p> <p>Боевой клич: ваш противник кладет в руку двух боев 3/3. Предсмертный крик: вы призываете этих боев.</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Назирате льда-Алтодара</b></p> <p>Боевой клич: вы берете 2 заклинания. Если это заклинание ледя, наносит 2 ед. урона противникам.</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Костесгибатель</b></p> <p>Боевой клич: вы расширяете до 3 групп. Наносит 2 ед. урона случайному противнику за каждую группу.</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Ярость ледяного змея</b></p> <p>Наносит 5 ед. урона. Замораживает существо противника. Призывает ледяного змея 5/5.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	



Максимально бюджетная колода Фрост ДК обойдется вам лишь в 2040 чародейной пыли. Вы должны скрафтить пару Яростей ледяного змея, а все другие дорогостоящие карты есть в коллекции бесплатно.




При этом такой Фрост ДК вполне может взять Легенду и двигаться вверх по ладдеру. В первую очередь создайте пару Школьных учителей. На этом вложения во Фрост ДК можно закончить.


[к оглавлению](#)





Муллиган Рыцаря смерти Льда достаточно простой и однообразный. В колоде много универсальных и всегда нужных карт, которые вы хотите увидеть со старта в любой ситуации. Сначала мы обсудим общие правила муллигана Фрост ДК.





-  **Гнилое яйцо** — лучший первый дроп, который нужно оставлять всегда и в любых количествах.
-  **Рукотворец** — хорошая карта практически во всех матч-апах, особенно если вы ходите с Монеткой. Вторую копию оставляйте только с хорошей рукой и Монеткой.
-  **Костолом** — оставляют всегда. Вторую копию можете сбрасывать.


 **Скелет-помощник** — оставляйте всегда с Монеткой, а без только при наличии двух первых дропов или при наличии Гнилого яйца.

 **Ледяной удар** — оставляют только против оппонентов, которые точно будут играть со стола, обычно с хорошей рукой или Монеткой.

 **Нерубский визирь** — оставляйте только при наличии хороших первого и второго хода. Вторую копию скидывайте.

 **Звукорежиссер Поззик** — оставляйте только с очень хорошей рукой, например при наличии двух хороших карт на первый и второй ход.

 **Сектант-металлист** — оставляйте против оппонентов, которые точно будут играть агрессивно со старта.

 **Тассариан** — оставляйте только с очень хорошей рукой, например при наличии двух хороших карт на первый и второй ход.

 **Другие карты** оставляют редко.

Далее о том, что Рыцарь смерти Ляда ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.



**Рыцарь смерти:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик. С очень хорошей рукой — Тассариан.

**Охотник на демонов:** Гнилое яйцо, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Замерзший барон, Нерубский визирь, Скелет-помощник, Рукотворец.

**Воин:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Нерубский визирь.

**Паладин:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом, Сектант-металлист. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник.

**Охотник:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом, Сектант-металлист. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Нерубский визирь, Асталор Кровавая Клятва.

**Друид:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Буйная фанатка, Скелет-помощник.

**Разбойник:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Мощь Менетила, Тассариан.

**Шаман:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом, Сектант-металлист. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Нерубский визирь.

**Маг:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Тассариан.

**Жрец:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Тассариан, Нерубский визирь.

**Чернокнижник:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом. С хорошей рукой или Монеткой — Ледяной удар, Скелет-помощник, Звукорежиссер Поззик, Тассариан, Замерзший барон.

[к оглавлению](#)



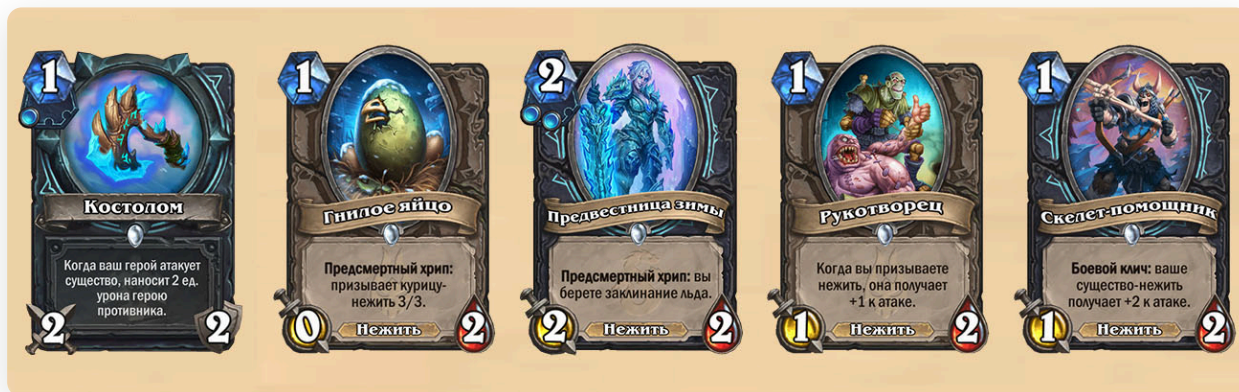
### Как работает колода

Рыцарь смерти Льда — агрессивная колода, которая полагается на агрессивный старт и большое количество взрывного урона в мидгейме, а еще на замораживающие эффекты. Архетип начинается с раннего давления мелкими юнитами, которые часто нанесут какой-то урон герою противника. К 6-7 ходам ДК почти всегда переключается к агрессии с помощью [Костесгибателя](#) и [Ярости ледяного змея](#) — ключевых финишеров.

Фрост ДК комфортнее всего чувствует себя в поединках, завязанных на контроле стола. Он легко переигрывает Паладинов и Анхоли Рыцарей смерти, потому что они почти на 100% полагаются на существ. Хороши и другие матч-апы, где противник делает большую ставку на своих юнитов — Андед Жрец, Релик Охотник на демонов и т.д.

У ДК часто получается рано захватить стол и нанести какой-то урон герою противника, а позднее закончить партию без существ или с минимумом существ.

Далее разберем ключевые особенности колоды Рыцаря смерти Льда.



**Карты для раннего давления** позволяют Рыцарю смерти играть в классическом агрессивном стиле. На муллигане вы ищете первые дропы и, если они уже есть, какое-то продолжение на 3-4 ходы. Все эти карты помогают рано захватить стол и нанести герою противника какой-то урон. ДК редко заканчивает партию только юнитами со стола, хотя возможно и такое.

Играть в агрессивном стиле достаточно просто: Фрост ДК окажется быстрее других оппонентов по темпу, так что захватит преимущество и будет диктовать размены — особенно с ранней реализацией **Зимнего горна**. Не жалейте **Зимний горн** для того, чтобы сгенерировать сильный стол в начале партии. Например, на второй ход можно сыграть пару вторых дропов или комбинацию из 2-3 существ.

Пусть вы играете агрессивной колодой, часто нужно **размениваться** — особенно если в руке есть **Нерубский визирь**. Но порой нужно совершать размены и без него — особенно в темповых матч-апах. Чем быстрее и агрессивнее противник, тем активнее вы должны размениваться в самом начале партии. Так вы не позволите оппоненту захватить стол и подготовите почву для реализации ключевых карт за 6-7 ман.

Как и всегда, предпочитайте размениваться выгодно, то есть так, чтобы ваши юниты не умирали. В первую очередь используйте для разменов натиски, **Костолом** и **Ледяной удар**, а также **Гнилое яйцо**. И только если этих карт нет, разменивайтесь существами и эффектами, которые иначе могут бить по герою противника.



Ранняя борьба за стол (если и есть) часто заканчивается к 5-7 ходам, в которые ДК переходит в **наступление с помощью ключевых финишеров**. Лучшими картами для этого станут **Костесгибатель** и **Ярость ледяного змея**.

**Костесгибатель** почти всегда получит 5 трупов для максимально эффективного боевого клича. И так этот шестой дроп нанесет до 10 урона по вражеским персонажам. Если в начале партии всё идет по плану ДК, то все 10 урона прилетят в лицо противника, потому что других целей на столе не будет. И это уже заявка на победу. В более равных ситуациях **Костесгибателя** можно использовать для зачистки стола, хотя часто лучше разменяться всем и реализовать боевой клич для урона по герою противника.

**Ярость ледяного змея** станет финишером после **Костесгибателя**, если всё хорошо. Если же ситуация тяжелая, то этот спелл тоже хорошо проявит себя, так как заморозит вражеский стол и позволит перейти в контрнаступление.

В любом случае с розыгрышем **Ярости ледяного змея** вы сможете игнорировать стол противника и наступать — всем что было на столе ранее, а также призванным 5/5 Ледяным змеем.

Важно, что весь взрывной урон не обязательно использовать за один ход. Вы можете распределить его на два, три или даже четыре хода — это **подготовка летального урона в течение нескольких ходов**. Особенно просто готовить летал с **Яростью ледяного змея**, потому что он обездвиживает стол противника — часто вы сможете и атаковать 5/5 Ледяным змеем на следующий ход.

Будьте готовы к тому, что за Рыцаря смерти Льда придется **много считать**: сколько урона вы сможете нанести в течение одного и нескольких ходов, сколько маны на это нужно будет потратить. Учитывать нужно Монетку, **Зимний горн**, топдеки, а потенциально и исцеляющие эффекты противника.



## Мощь Менетила

Боевой клич: вы расходуете до 3 трупов и замораживаете столько же существ противника.



В большинстве матч-апов **замораживающие эффекты** сыграют решающую роль в партии. С их помощью Рыцарь смерти может игнорировать существ противника любого размера и концентрироваться на реализации своего способа победы или же просто на накоплении карт/маны для зачистки стола в будущем.

Самой сильной замораживающей картой станет **Ярость ледяного змея** — ключевой спелл Фрост ДК, вокруг которого часто строится геймплей архетипа. Это заклинание за 7 маны выполняет сразу же 3 функции: наносит урон, замораживает весь стол и генерирует угрозу на вашей половине игрового поля. В разных матч-апах и ситуациях **Ярость ледяного змея** будет полезна по-разному, но это всегда отличный способ замедлить игру и подготовить летальный урон в течение следующих ходов со стола или с руки.

Поскольку сейчас Рыцарь смерти не может сгенерировать дополнительные копии **Ярости ледяного змея**, обходиться нужно только двумя копиями. Хорошо то, что он часто сможет добрать из колоды к седьмому ходу за счет **Надзирательницы Холодаря** и **Предвестницы зимы**. И чтобы продолжить план на игру с заморозкой или начать его раньше седьмого хода, в сборке есть **Мощь Менетила**.



У Рыцаря смерти Льда много сильных и даже ключевых карт, без которых сложно победить (например **Ярость ледяного змея**). Поэтому в колоде много **способов добора и генерации ресурсов**.

Сборка Фрост ДК хитро построена: в ней мало заклинаний, все они школы Льда — и есть две карты, которые достают фрост спеллы из колоды — **Предвестница зимы** и **Надзирательница Холодаря**. Они нужны для того, чтобы увеличить шансы на заход **Ярости ледяного змея** к седьмому ходу, а лучше двух копий.

Помимо этого в деке есть и способы сгенерировать другие карты: **Ледяной удар**, **Школьный учитель** и **Нерубский визирь**. Последние два юнита особенно сильны, так как открывают доступ к заклинаниям с Рунами Крови и Нечестивости. Их Фрост ДК не может взять в колоду изначально, но может создать по ходу партии. Здесь можно найти больше наступательных инструментов, добора, взрывного урона, а еще способы защиты.

Важно отметить, что Рыцарь смерти больше не может генерировать карты своего класса с требованием в 3 Руны.



Порой в сборках Фрост ДК появляется **Асталор Кровавая Клятва**. Это универсальная и сильная легендарка, которая выполняет много функций. Это и источник взрывного урона в лейтгейме, и способ бороться за стол и копить броню в мидгейме.

Все три версии Асталора можно использовать и без эффекта жажды маны, если у вас нет других хороших ходов. Хотя в идеале, конечно же, дождаться активации особого эффекта.



Как и все другие Рыцари смерти, Фрост ДК пользуется **синергиями трупов**. Изначально в колоде есть две карты, которые расходуют трупы — **Костесгибатель** и **Мощь Менетила**. Обе карты очень сильные, но часто не получится сыграть их подряд, потому что трупов у ДК Льда обычно не так много.

В колоде много способов генерации других карт Рыцаря смерти, и они часто будут требовать наличие определенного количества трупов. В этом случае нужно расставлять приоритеты: можно ли отдать трупы сейчас или дождаться активации боевого клича Костедробителя или **Мощи Менетила**. В большинстве случаев не нужно играть карты, если для их особого эффекта у вас не хватает трупов.

Сгенерировать трупы помогает сила героя. Это же способ активировать удешевление боевого клича **Нерубского визиря**, а еще просто источник 1 единицы урона.

[к оглавлению](#)



### Сильные комбинации



Ярость ледяного змея + Ярость ледяного змея



## Ярость ледяного змея

Наносит 5 ед. урона.  
Замораживает существ  
противника. Призывает  
ледяного змея 5/5.

Лед



Несколько копий **Ярости ледяного змея** поставят точку во многих противостояниях — особенно тех, где противник делает значительный акцент на контроль стола и наносит урон преимущественно существами.

Часто **Ярость ледяного змея** станет важным элементом подготовки летального урона, о которой мы говорили выше. Вы можете считать не только непосредственно 5 урона, наносимые заклинанием, но потенциально и атаку 5/5 существом. Хотя этому могут помешать зачистки, натиски или провокации противника.

**Ярость ледяного змея** часто станет ключевой картой в матч-апе, так что ее нужно стараться сыграть как можно быстрее. Например, если в руке две копии этого заклинания, первое можно отдать на шестой ход вместе с Монеткой.



Надзирательница Холодара + Ярость ледяного змея





Поскольку в колоде очень мало заклинаний, вы почти всегда доберете **Ярость ледяного змея**, разыграв **Надзирательницу Холодара**, если в руке еще нет ключевого заклинания за 7 маны.

Так у Фрост ДК складывается очень сильная кривая маны в мидгейме: на шестой ход **Надзирательница Холодара**, а на седьмой — **Ярость ледяного змея**. Такие ходы выполняют много функций: генерируют характеристики, контролируют стол, наносят урон вражеским персонажам.

К этому игровому моменту Фрост ДК практически всегда концентрируется только на сверхагрессии и завершении партии — как со стола, так и взрывным уроном.



Мощь Менетила + Ярость ледяного змея





**Ярость ледяного змея**

Наносит 5 ед. урона.  
Замораживает существ  
противника. Призывает  
ледяного змея 5/5.

**Лед**



Пусть Ярости Ледяного змея доступно только 2 копии за партию, замораживать стол противника можно и с помощью **Мощи Менетила**. Можно сгенерировать и другие точечные замораживающие эффекты.

**Мощь Менетила** можно играть на 5-6 ходах до розыгрыша **Ярости ледяного змея**, чтобы уже броситься в наступление. Другой вариант — использовать **Мощь Менетила** уже после **Ярости ледяного змея**, чтобы продолжить подготовку летального урона. Полезны и сами характеристики оружия, которые нанесут в сумме 8 урона в течение двух ходов.



Гнилое яйцо + Скелет-помощник или Рукотворец + Гнилое яйцо



**Гнилое яйцо** не так опасно само по себе — оно помогает разве что играть от массовых эффектов противника. Вы можете дать атаку этому первому дропу с помощью **Рукотворца** или **Скелета-помощника**, чтобы призвать 3/3 юнита, получить дополнительный труп и разменяться. Не стоит убивать **Гнилое яйцо** только в случаях, если вы ожидаете массовую зачистку от противника. Обычно это происходит только в самых медленных матч-апах и только после пятого хода.

[к оглавлению](#)




### Важно знать

**Зимний горн** — очень сильное заклинание, которое можно сыграть в целом ряде моментов, а правильно сделать это не всегда бывает просто. Вы не получите дополнительную ману с этого спелла, как с **Озарения** или **Монетки** — только восстановите потраченную.


Если **Зимний горн** есть в начале, используйте его для совершения темповых ходов и максимального давления мелкими существами.


Если **Зимний горн** заходит в мид- или лейтгейме, его часто используют для оказания дополнительного взрывного урона или для помощи в генерации ресурсов. Можно сыграть комбинацию **Ярость ледяного змея** + **Зимний горн** + сила героя для подготовки летала, если 1 единица урона может стать решающей.

Можно играть **Зимний горн** вместе с **Яростью ледяного змея** или **Мощью Менетила**, чтобы вместе с замораживающим эффектом сгенерировать и каких-то юнитов на столе.

 **Рукотворец** — отличная карта для начальной стадии игры, которая активирует **Гнилое яйцо** и делает сильнее другие ранние дропы. Но **Рукотворец** полезен и в мид-, и даже в лейтгейме — во многом из-за комбинации с силой героя.

Дополнительная единица урона сделает силу героя куда эффективнее и поможет лучше готовить летальный урон.

 Не бойтесь играть **Нерубского визиря** без усиленного боевого клича: этот третий дроп хорош и с простой раскопкой. Вы почти всегда активируете особый эффект боевого клича **Нерубского визиря**, если ходом ранее разыграете нежить или в этот ход используете силу героя и разменяетесь 1/1 вурдалаком.


-  **Ледяной удар** открывает доступ ко всем картам с 1-2 Рунами Льда — заклинаниям, существам и оружию. В первую очередь берите те карты, которые уже есть в колоде Фрост ДК — они часто будут самыми сильными.

Хотя можно задуматься и о других опциях.

**Ледяной удар** — первоочередная карта для разменов со вражескими существами, потому что с ее помощью нельзя атаковать героя противника.

### Что генерирует Ледяной удар

 <p>Восстанавливает 2 кристалла маны.</p> <p>Лед</p>	 <p>Когда ваш герой атакует существо, наносит 2 ед. урона герою противника.</p> <p>Нежить</p>	 <p>Боевой клич: получает +1 к атаке за каждое заклинание льда в руке.</p> <p>Нежить</p>	 <p>Когда вы примените заклинание, наносит два случайных противникам 1 ед. урона.</p> <p>Элементаль</p>	 <p>Предсмертный крик: вы берете заклинание льда.</p> <p>Нежить</p>	 <p>Вы берете карту. Игрок сдает 2 трупа. Вы возьмете еще одну.</p> <p>Лед</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона существу. Если оно побежит, вы разыграете карту с руной льда.</p> <p>Лед</p>
 <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона. Финак: вместо этого наносит 2 ед. урона всем противникам.</p> <p>Нежить</p>	 <p>Боевой клич: если вы разыграли три заклинания льда в колоде в руке, вы замораживаете 3 случайных существа противника.</p> <p>Нежить</p>	 <p>После того как ваше существо-нежить погибнет, вы берете карту.</p> <p>Нежить</p>	 <p>Когда ваш герой атакует, уменьшает стоимость заклинания урона в руке на (1).</p> <p>Нежить</p>	 <p>Наносит противнику 3 ед. урона и замораживает его. Наносит 1 ед. урона остальным противникам.</p> <p>Лед</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона. Ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (1) меньше.</p> <p>Лед</p>	 <p>Противники не могут восполнить здоровье.</p> <p>Нежить</p>
 <p>Прерывание: Боевой клич и предсмертный крик: наносит 2 ед. урона случайному противнику.</p> <p>Нежить</p>	 <p>Боевой клич: вы расходуете до 3 трупа и замораживаете столько же существ противника.</p> <p>Лед</p>	 <p>Наносит противникам 2 ед. урона. Вы берете карту.</p> <p>Лед</p>	 <p>Боевой клич: кризисный душ замораживает врага (2/1 с «Предсмертный крик»: наносит 2 ед. урона случайному противнику».</p> <p>Нежить</p>	 <p>Боевой клич: вы берете 2 заклинания. Если это заклинание льда, наносит 2 ед. урона противникам.</p> <p>Лед</p>		

 **Буйная фанатка** — источник дополнительного урона. Эту угрозу можно сыграть на силу героя, чтобы тут же нанести противнику 4 урона.

**Нерубский визирь** открывает доступ ко всем заклинаниям **Рыцаря смерти** — в том числе к заклинаниям с 1-2 Рунами Крови и Нечестивости. То же делает и **Школьный**

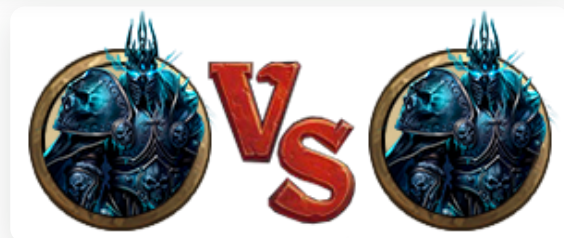


учитель, но только с заклинаниями за 0-3 маны.

В списке заклинаний Рыцаря смерти много полезных опций, которые Фрост ДК не может взять в колоду изначально.



[К оглавлению](#)



### Рыцарь смерти **Крови**

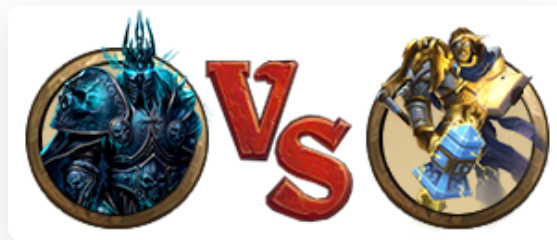
В матч-апе с ДК Крови вы должны наступать и действовать первым номером. По ресурсам противника не переиграть, вы должны стараться давить со стола и копить в руке максимально сильные комбинации взрывного урона, чтобы залеталить противника в течение нескольких ходов. Весь матч-ап вращается вокруг здоровья противника: вынуждайте его тратить свои ходы для зачистки стола, а не для исцеления, перебора и уж тем более наступления.

Многое будет зависеть не только от захода вам взрывного урона и баффов, но и от захода исцеления противнику. Сколько копий **Крови вампира**, **Вскипаний крови**, **Кричащей банши** и **Гномоеда** он сыграет, сможет ли найти **Удар смерти**. Над заходом карт в руку оппонента у вас контроля не будет, но готовьтесь к тому, что пробивать придется не 30-35 здоровья, а куда больше — особенно если вы готовите летальный урон в течение нескольких ходов.

Поэтому полагайтесь и на давление со стола — не только мелкими, но и средними угрозами. Все тяжелые карты Фрост ДК генерируют большие характеристики, с которыми можно нанести много урона, если враг оставит их без ответа.

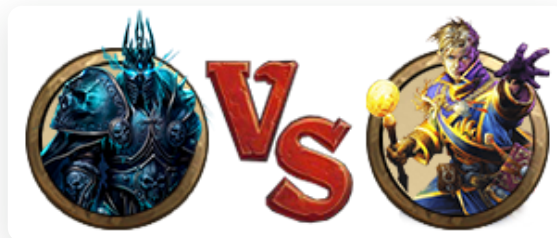
Помните про массовые зачистки противника и не ставьте на поле слишком много юнитов за раз. Пусть он тратит зачистки на небольшой стол, а у вас в руке будут еще волны для наступления.

Если на столе появляется юнит с похищением жизни, старайтесь заморозить его или разменяться **Ледяным ударом**. **Гномоед** атакует в любом случае даже замороженным в конце хода.



### Чистый Паладин

Противник практически на 100% играет со стола и достигает пика силы в мидгейме. Значит, у ДК будет достаточно времени для поиска и реализации массовых зачисток, а также замораживающих эффектов. Несколько копий **Ярости ледяного змея** ставят жирную точку в поединке и не оставляют Паладину никаких шансов, особенно если дополнить их боевым кличем **Мощи Менетила**. При этом ДК часто быстрее Паладина со старта: здесь важно активно размениваться и не давать Паладину зацепиться за игровое поле в начале партии. Так вы не позволите ему реализовывать баффы характеристик и синергии божественных щитов.



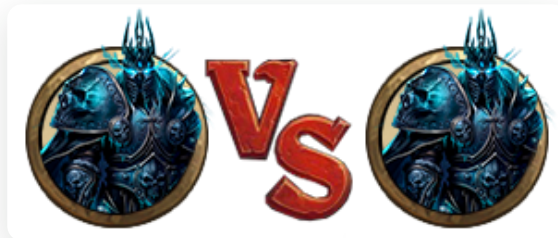
### Андед Жрец

Напряженный, но выгодный поединок. Здесь важно дожить до розыгрыша **Ярости ледяного змея** — это ключевой спелл в матч-апе, с которым ДК чаще всего сможет закончить партию, особенно если в руке будет 2 копии заклинания. До этого момента ДК старается не получить слишком много урона, чтобы Жрец не добил Рыцаря смерти силой героя и источниками взрывного урона. В этом особенно помогают

замораживающие эффекты — и в частности [Мощь Менетила](#). В идеале замораживать всех юнитов Жреца перед пятым ходом (или четвертым с Монеткой), чтобы он не реализовал [Верховного сектанта Базалефа](#).

В самом начале партии старайтесь играть первым номером и вынуждать Жреца обороняться. В первые ходы ДК уже может сгенерировать опасный стол и перейти к агрессии. Игнорируйте юнитов Жреца с перерождением: размениваться с ними невыгодно, куда лучше замораживать их, а если не получается, то вынуждайте Жреца размениваться с вашим столом.

- 

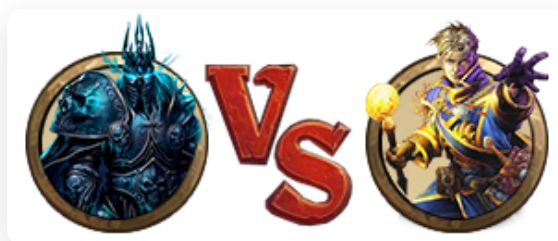


- 

#### **Рыцарь смерти [Льда](#)**

- Зеркальный поединок достаточно странный и не всегда очевидный. Здесь каждая единица урона по героям на счету: ранние дропы, если их не убрать вовремя, могут нанести достаточное количество урона, чтобы предопределить исход партии. Поэтому старайтесь действовать первым номером со старта, а если отстаете, то ищите способы вернуться в игру с помощью натисков, Надзирательницы Холодары или случайных генераций. Раскопать полезно и какие-то оборонительные карты, в том числе исцеление или накопление брони.

Обычно побеждает в матч-апе тот Фрост ДК, которому найдут лучшие карты для агрессивного старта, а еще тот, кто ходит без Монетки. Хотя и ваше исполнение тоже важно: в первую очередь нужно понимать, сколько ходов вам нужно для летала, а сколько противнику. В мидгейме многое сделают копии [Ярости ледяного змея](#), особенно если вы сможете сыграть заклинание раньше с помощью Монетки. Заморозка стола позволит игнорировать стол противника и не даст активировать важные предсмертные хрипы.

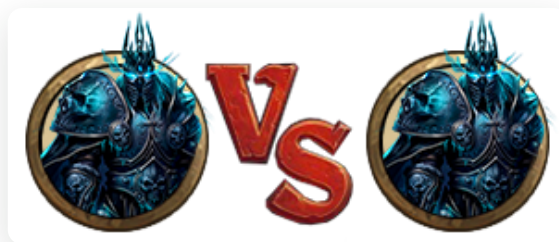


- 

#### **Контроль Жрец**

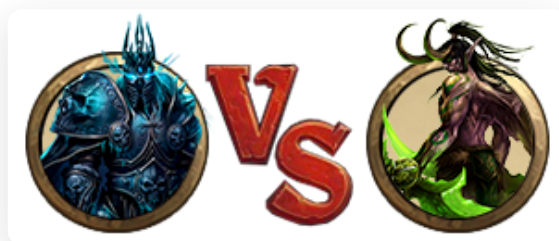
Выгодный матч-ап, несмотря на то, что противник играет в оборонительном стиле. Жрец очень хорош в зачистках стола, но свое здоровье он восстанавливает медленно. Поэтому вы сможете задавить Приста в мидгейме с помощью взрывного урона. Старайтесь комбинировать давление со стола и взрывным уроном, чтобы противник был вынужден тратить ману на зачистку стола, а на исцеление и генерацию ресурсов у него маны уже не хватало. Важно заморозить разве что [Темноводного левиафана](#),

но при этом уничтожить его отросток. Всех других юнитов часто можно игнорировать.



- **Рыцарь смерти [Нечестивости](#)**

Активно навязывайте борьбу за стол в начале партии — вы мало чем уступаете в агрессии Анхоли ДК со старта. Серьезные отличия между вашими стилями игры начнутся только в мидгейме. И пока Анхоли ДК продолжает делать ставку только на стол, у Фрост ДК появляются массовые зачистки стола и [Ярость ледяного змея](#). Разыграв заклинание за 7 маны вы часто поставите точку в противостоянии — ответить на него противнику нечем. До этого момента затягивайте партию и втягивайте Анхоли ДК в размены, считайте, сколько урона нанесут юниты противника под баффом [Могильной силы](#). Если этот спелл залеталит вас, активнее разменивайтесь.



- **Релик [Охотник на демонов](#)**

Очень простой матч-ап для Рыцаря смерти. Оппонент играет от обороны в начале партии, а давление со стола начнет только в мидгейме за счет [Реликвии фантазмов](#). На такие столы нужно держать массовые заморозки, а до этого времени генерировать своих юнитов.

Часто Релик ДХ сыграет комбинацию [Чародейка Луносвета](#) + [Высвобождение Скверны](#) на 6+ ходах, чтобы зачистить стол и восстановить здоровье. Как-то помешать оппоненту вы не сможете, поэтому генерируйте юнитов с 4+ здоровья, которые переживут массовую атаку. И будьте готовы наносить больше 30 единиц урона в матч-апе.

- [к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---