

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

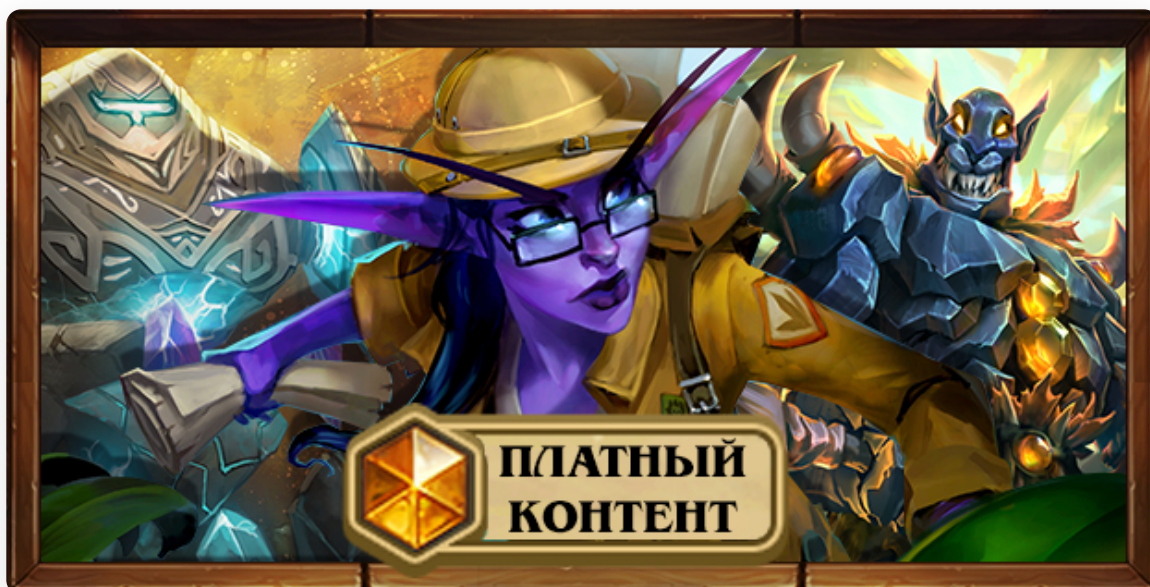
Топ 20 легендарных карт после выхода Ун\Горо

14.05.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун\Горо

Двадцать лучших легендарных карт после выхода Ун`Горо



Новая ротация Стандартного режима, пришедшая вместе с самым успешным обновлением в истории Hearthstone, привела к серьезным изменениям в рейтинге лучших легендарных карт. Многие из предыдущих участников рейтинга выбыли из списка, но их место заняли новые легендарные карты и квесты. Когда эйфория после выхода Экспедиции в Ун\Горо прошла, благодаря целой команде профессиональных игроков, комментаторов и стримеров был обновлен список лучших карт для первоочередного создания.

Для многих игроков в Hearthstone, особенно для новичков, очень тяжело принять решение о том, на какие легендарные карты потратить с трудом заработанную пыль. 1600 пыли не так уж и просто получить, и создание неэффективной карты может стать потенциально разрушительным. Чтобы помочь игрокам в принятии решений, группа экспертов составила двадцатку лучших карт. Этот список представляет собой исчерпывающее руководство, в котором представлены самые необходимые

легендарные карты для каждой коллекции. Можно начать собирать карты с № 1 и постепенно добавлять остальные, пока коллекция и колоды не станут сильнее.

Конечно, этот план не так уж и прост. Если хочется собрать конкретную колоду или же сборку для определенного класса, то стоит отдать предпочтение тем легендарным картам, которые являются основными для выбранных архетипов. Но не стоит забывать про карты, представленные в этом списке, они являются универсальными, поскольку будут использоваться и дальше. Именно они помогут увеличить мощь коллекции в целом.

Как и всегда, этот список будет обновлен с выходом нового набора, под который и подстроится мета.



#20: Н'Зот

Единственный древний бог, оставшийся в списке - Н'Зот. Очень немногие легендарные карты в истории Hearthstone оказали такое же большое влияние на колоды игроков, как эти щупальца. После выхода обновления стратегии контроля получили новую жизнь. Всего лишь одна карта за 10 кристаллов маны позволяет колоде полностью доминировать в поздней игре. При этом остальная часть карт может сосредоточиться на противостоянии агрессивным колодам на начальной и средней стадии игры.

Некоторые игроки ожидали настоящего триумфа Н'Зота с уходом Казакуса и Рено Джексона. Это объяснялось тем, что с уходом меты Злачного города Прибамбасска ушла и вероятность получить самый настоящий парад овец в брюках (кстати, почему у них брюки?!).

До триумфа еще далеко, но предпосылки уже появились. Shoop завоевал первую крупную победу с помощью Н'Зот Паладина на Dreamhack Austin. В китайском ладдере Н'Зот также нашел свою нишу. Несмотря на вышесказанное, на данный момент Н'Зот сохраняет свое место в рейтинге.



#19: Фэндрал Олений Шлем

Фэндрал Олений Шлем, пожалуй, является лучшим примером карты в Hearthstone с сочетанием низкого уровня риска и высокой пользы. Как существо за 4 кристалла маны и характеристикой 3/5, он никогда не будет стоить дорого, даже если его эффект не реализуется. Но при возможности реализации комбинации «Выберете эффект», результат может быть настолько удачным, что противнику ничего не останется, как нажать кнопку «сдаться».

Хотя польза от использования эффекта Фэндрала Оленьего Шлема с Древом Войны или Перевертышем очевидна, предпочтительнее использовать эффект с более дешевыми картами, такими как Гнев, Нефритовый идол, Дикий рев. Влияние этих небольших бонусов потенциально огромно. Гнев, наносящий четыре урона и добор карты всего за 2 кристалла маны - это крайне эффективно. Тоже касается и двойной эффекта Дикого рева - сильного удара и огромного увеличения брони.

Фэндрал Олений Шлем является незаменимой картой для колоды Токен Друида, Друида на зверях и Рамп Друида. Безумие с Авианой и Куном, Забытым Королем прошло, и все возвращается к старому доброму Джейд Друиду. Эта карта, которая занимает всего одно место в вашей колоде, всегда будет давать большую отдачу.



#18: Эдвин ван Клиф

Глава Братства Справедливости всегда был полезным. В течение матча Разбойник разыгрывает большое количество заклинаний низкой стоимости, а использование Подготовки в ранней игре позволяет всего за 3 кристалла маны разыграть Эдвина ван Клифа с показателями 6/6 или более. Добавление в игру таких дешевых карт, как [Пират Глазастик](#) и [Фальшивая монетка](#), позволяют выставлять Эдвина ван Клифа ещё раньше и эффективнее.

Однако, эта легендарная карта зависит от силы всей колоды в целом. Сейчас самым эффективным архетипом Разбойника является Квест Разбойник, а не классический Миракл, который все еще пытается найти свое место в игре уже без карты [Замаскировать](#). Ведь наличие в Квест сборке нестабильной карты за 3 маны просто опозорит Разбойника, когда все существа имеют характеристику 5/5 за 1 ману.

До вторжения динозавров колоды Разбойника строились в основном на захвате преимущества в начале игры, включая в себя и контроля стола и быстрый темп. [Эдвин ван Клиф](#) действительно отвечал потребности сыграть рано, сильно и дешево. Новый Квест Разбойник разорвал прежние шаблоны и задействовал целую кучу дешевых карт, замеченных, кстати, еще с появления сборки Рено Мага. В связи с этим, [Эдвин ван Клиф](#) опустился в конец рейтинга и ему остается только мечтать о старых добрых временах, когда он выставлялся на стол 10/10 на втором ходу.



#17: Маг крови Талнос

С уходом Призрачных когтей из колод Шамана, Талнос значительно сдвинулся в рейтинге. Тем не менее, он еще хорошо показывает себя во многих колодах на высоких рангах, и частенько его сила недооценивается.

Неопытные игроки могут заявить что-то вроде: «Это всего лишь Инженер-новичок со способностью урон от заклинаний» или «Как Кобольд-геомант, дающий карту». А если учесть то, что Маг крови имеет более слабые показатели здоровья и урона, чем Кобольд-геомант, становится понятно его игнорирование.

Но именно сочетание этих двух эффектов в одной карте делает Мага крови Талноса крайне мощным в правильной колоде. При лимите всего лишь в 30 карт, сочетание эффекта 2 в 1 может быть очень эффективным.

Любая сборка, в которой присутствуют какие-либо завершающие заклинания мгновенного урона, имеет все предпосылки для наличия Мага крови Талноса.

Даже в основанных на заклинаниях агро колодах как у Шамана, можно найти возможность включения этой карты для эффективного взаимодействия с Порталом: Водоворот. Разбойник также может использовать Мага крови Талноса для быстрого темпа в сочетании с Ударом в спину, Веером клинков и Потрошением, что поможет быстро перебрать колоду в поиске ключевых карт.



#16: Шеразин

В предварительной оценке этой карты ошиблись многие, преждевременно недооценив ее потенциал. Шеразин, как возобновляемый ресурс, отлично подходит для жанра ККИ (коллекционные карточные игры).

На протяжении первой недели казалось, что Миракл Разбойник может сохранить господство над новой Квест колодой, но со временем произошло обратное. Это объясняет то, почему Шеразин в этом списке находится на относительно низкой позиции. Если рассматривать эту карту отдельно, она абсолютно фантастическая: оказывает давление на многие контроль колоды, дает преимущество в виде возобновляемого ресурса, возвращаясь в игру благодаря комбинациям с Пиратом-пройдохой, Колким Остроцветом, Фальшивой монеткой, Подготовкой, Ударом в спину.

Если Миракл Разбойник снова станет успешным, Шеразин сразу же переместится на лидирующие позиции рейтинга. Но пока растение сидит на скамейке запасных и ждет своего звездного часа.



#15: Рагнарос Слуга Света

Шумиха вокруг этой карты во время выхода дополнения Пробуждение Древних Богов была аномально высокой. Дружелюбный брат Рагнароса в значительной степени оправдал ожидания. На поздней стадии игры эта карта одна способна принести невероятную стабильность, и Паладину трудно такое упустить. В отличие от многих других исцеляющих карт, например, Древнего исцелятора, Рагнарос Слуга Света представляет собой реальную угрозу. И в отличие от Рагнароса, имея такую же характеристику 8/8, он может самостоятельно атаковать противника. Таким образом, выполняется одновременно и задача исцеления, и задача уничтожения оппонента.

Большинство колод Паладинов, ориентированных на позднюю стадию игры, автоматически включают Рагнароса Слугу Света без раздумий. Архетипы Контроль Паладина, как с мурлоками, так и без них стали сильными соперниками, однако, нуждаются в нескольких защитных возможностях для противостояния угрозам от Агро Друидов, Пират Воинов и Охотников.

В конечном итоге, Рагнарос Слуга Света получил средние рейтинги от оценивающей группы, последовательно колеблясь около пятнадцатого места. Но каждый из опрошенных игроков, участвующих в оценке, включил эту карту в свой список.



#14: Хранитель Медив

Выход дополнения Экспедиция в Ун'Горо буквально вытаскил Хранителя Медива со дна безвестности в самый центр внимания благодаря добавлению некоторых новых карт и встряски меты. Расширение использования этой карты произошло не только при помощи новой фантастической механики и картам поддержки, но и оживлению давно забытых инструментов, добавления дополнительных синергирующих карт.

Хранитель Медив получил больше преимуществ из-за ухода одной популярной карты - Рагнароса. После этого, игры в поздней стадии должны были перестать быть такими быстрыми и эффективными, поскольку ближе к концу игры появляется время для создания плана на несколько ходов вперед, и это та ситуация, в которой Хранитель Медив бесподобен.

В дополнении Экспедиция в Ун'Горо Маг получил поддержку в виде Метеорита, а Жрец обзавелся картой Нечто из янтаря. Оба эти заклинания отлично подходят для реализации посоха Атиеша вместе с уже существующими заклинаниями Метеорит, Волна Огня, Зелье драконьего огня. Тем не менее, главный победитель - это то, что сейчас называют Магом (<http://www.hearthstonetopdecks.com/decks/psyguenthers-rank-1-legend-discover-mage/>). Эта колода, в которой Хранитель Медив играет ключевую роль, быстро обрела успех и стала одной из самых популярных колод на турнирах и высоких рангов легенды.



#13: Калимос Первородный

Не повезло же ему оказаться в списке под злосчастным 13 номером. Тем не менее, эта позиция для Калимоса Первородного – разочарование по сравнению с высокими ожиданиями игрового сообщества от этой карты. Но это не означает что карта плохая. **Калимос Первородный** делает то, что он должен делать. Не нужно быть гением, чтобы понять, что любой из вариантов карты представляет невероятную ценность за такую ману.

Проблема заключается в том, что колода Элем Шамана еще не добралась до вершины рейтинга. Никто еще не знает, что должна представлять из себя колода. Должна ли она быть агрессивной, а может наоборот, ориентированной на позднюю стадию игры, или же представлять собой нечто среднее. Свободная позиция за 4 маны оказалась очень неудобной. В сборку Элем Шамана хочется включить и Элементалю огня, и Вестника зарева, и другие более тяжелые карты. Нужно ли брать **Тотем языка пламени** для пиратов? Или что на счет Джейд Шамана? Это вопросы, на которые никто не может дать четкого ответа. До тех пор, пока сила колоды Элем Шамана остается спорной, неоднозначной будет и оценка самого Калимоса Первородного.

Несмотря на это, он был одной из наиболее последовательно размещенных карт в рейтинге, занимая места от 10 до 15.



#12: Ли́ра Осколок Солнца

Эта карта вызвала активную дискуссию при составлении рейтинга. Вспоминая комментарий главного разработчика игры Майка Донайса перед релизом о том, что **Ли́ра Осколок Солнца** «может оказаться слишком хороша», возникли самые разные мнения о ее настоящей силе .

Сравнение с Гоблином-аукционистом легко понять, когда **Ли́ра Осколок Солнца** в действии, но существует две вещи удерживающие ее от превращения в поистине безумного генератора карт. Во-первых, случайные заклинания Жреца имеют тенденцию быть крайне ситуативными, а в некоторых случаях просто плохими. Во-вторых, она добавляет новые карты в руку, а не вытягивает их из колоды, а значит она не может быть использована для формирования нужной комбинации с перебором колоды. Для этой задачи требуются **Темные видения**.

С учетом всего сказанного, нет ничего столь же хаотично красивого, как сочетание взрывной Лиры Осколок Солнца с эффектом снижения стоимости заклинаний от Сияющего элементаля. При попытке регулирования маны необходимо найти подходящие цели для всего случайного мусора забивающего вашу руку. Затем решить, когда следует продолжать набирать заклинания, а когда нужно остановиться из-за неумолимо сгорающей дотла веревки.

Как и **Гоблин-аукционист**, **Ли́ра Осколок Солнца** также создает для соперника первостепенную цель уничтожения, которая затем нарушает их развитие и позволяет реализоваться на следующих ходах.



#11: Тирион Фордринг

Тирион Фордринг - претендент на звание обладателя лучшей чистой ценности в игре. Соотношения мана/эффект, особенно на Арене, является отправной точкой для любой рейтинговой системы. И **Тирион Фордринг** исторически всегда считался лучшей картой, имея на то объективные причины. Теоретически, он может размениваться с существами оппонента 5 к 1, поскольку сначала он сам может убить два токена, а затем, полученное в результате оружие уничтожит еще троих. В реальности все это не так эффективно. Различные факторы в виде заклинаний мгновенного убийства, карты наподобие Харрисона Джонса или Кислотного слизнюка, и собственные жизненные ресурсы с легкостью прервут все мечтания. Тем не менее, выход на стол Тириона как был, так и остается серьезным ходом.

В списке лучших карт, постоянно перемещаясь с 5 позиции до 20, он отставал лишь по одной причине - относительной эффективности Паладина как класса. На данный момент у Паладина есть своя обратная сторона, и только факт, что некоторые более агрессивные колоды не включают медленного Тириона Фордринга удерживает его от первой десятки.

Добавление в игру новых карт разрушающих оружие наподобие Прожорливой слизи, также является большой проблемой для Тириона Фордринга. Поскольку значительная часть его ценности исчезает за один ход. Однако, введение **Гидролога** привело к тому, что **Побег на кодо** и **Искупление** штурмуют мету, ведь оба секрета прекрасно сочетаются с Тирионом Фордрингом.

Да и потом, как же будет приятно раскопать из Защитника холмов пару копий Тириона Фордринга.



#10: Лирой Дженкинс

Ещё с выхода дополнения Пробуждение Древних Богов **Лирой Дженкинс** был в десятке лучших, несмотря на то, что до этого странным образом отсутствовал. Почему же отношение к этой карте изменилось? Разберемся. С тех пор как произошел нефр Чародейского голема и Командира Песни Войны, в игре не осталось достаточно эффективных существ с рывком. Это означало, что агрессивным колодам остается полагаться только на Лироя Дженкинса, как на источник мгновенного урона.

Миракл Разбойник находится в подвешенном состоянии в текущей мете, но **Чародейский голем** можно заменить на Лироя Дженкинса в качестве прямого завершающего удара. Также возможным вариантом для агро колод Охотника и Друида является **Лирой Дженкинс**, которые находятся еще в поиске своей оптимальной сборки. И, наконец, колода Пират Воина не может представить себе жизнь без второго по значению самого знаменитого цыпленка в мире. Поскольку такой колоде крайне необходимо набрать летальный урон как можно быстрее.

Когда-то **Лирой Дженкинс** существовал как карта за 4 маны, и нужно отдать должное Blizzard за своевременную и соответствующую реакцию, заключающейся в поднятии его стоимости до 5 кристаллов маны.



#9: Мурлиндзя

Успех Мурлиндзи в текущем рейтинге больше связан не с выходом дополнения Экспедиция в Ун'Горо, а развитием стратегии в которой доминирует большое количество сильных существ.

Внезапно Мурлиндзя стал практически всем для Мурлок Паладина, дав возможность призвать двух Мурлоков Полководцев и двух Воинов Синежабрых. Разбойник, Пират Воин, Друид и даже Охотник пытались сделать эти карты независимыми условиями выигрыша, создавая необратимую ситуацию на 5-м ходу.

Но это не означает, что дополнение Экспедиция в Ун'Горо не оказало никакого влияния на Мурлиндзю. Добавление нового набора с мощными комбинациями мурлоков для Паладина и, в меньшей степени Шамана, дало ему новую жизнь. Он прекрасно сочетается с Мурлоком-полководцем и Кротким мегазавром.

Наконец, Мурлиндзя дождался выхода нового обновления, и теперь с полной уверенностью занимает своё место среди десяти лучших легендарных карт.



#8: Айя Черная Лапа

По сути эта карта настолько же желанна для Охотника как и [Высокогрив саванны](#). Нефритовые големы уже терроризировали мету, а [Айя Черная Лапа](#) была им необходима, чтобы довести ситуацию до точки кипения и стать настоящим проклятием для всех контроль колод.

Сравнение этой карты с [Высокогривом саванны](#) весьма уместно по причине того, что и Элем и Агро Шаманы используют механику призыва нефритовых големов. Они редко растут выше характеристики 4/4. Но и этих показателей достаточно, чтобы сделать карту весьма перспективной. Это без учета создания големов 9/9 или 10/10, которых она так неистово и восхитительно призывает в колодах Джейд Друида.

Механика призыва нефритовых големов пострадала с выходом Экспедиции в Ун'Горо, из-за которой [Бранн Бронзобород](#) отправился в Вольный режим. Несмотря на это, и Друид и Шаман продолжают успешно использовать нефритовых големов и показывать хорошие результаты. А для успешного противостояния самой распространенной колоде Квест Воина, такая карта, как [Айя Черная Лапа](#) нужна как воздух.



#7: Алекстраза

Алекстраза на протяжении всей истории Hearthstone находится в уникальном положении и остается мощной картой с момента создания и вплоть до сегодняшнего дня. Секрет ее долговечности заключается в универсальности. Она может быть включена практически в любую колоду ориентированную на позднюю стадию игры, или сборку направленную на убийство противника с помощью мгновенного урона. Алекстраза выполняет одновременно две задачи. Первая - активация условия выигрыша, мгновенно понижая здоровье оппонента. Вторая - противостояние напору агро колод, исцеляя героя на последнем ходу перед потенциальным летальным уроном.

Сила и вариативность эффекта Алекстрызы делают карту относительно устойчивой к удалению, в отличие от многих других медленных и неуклюжих существ, покинувших мету. Как только Маг поставил на стол Алекстразу, и понизил здоровье противника до 15, существо с характеристикой 8/8 остается очень актуальным. Даже если противник убьет дракона, то все равно умрет от двух Огненных шаров и Ледяной стрелы.

Алекстраза стала ещё более удобной картой с уходом колод с Рено Джексоном. Для любой колоды с финишером такие игры были неким странным танцем из-за присутствия парня с торчащим подбородком, хвастающимся своим богатством. Но поскольку Рено Джексон ушел, теперь можно смело выставлять Алекстразу.



#6: Первопроходец Элиза

От этой карты польза настолько велика, что даже известный игрок Trump не представляет насколько именно.

После анонса дополнения она казалась удивительной. Но так ли это на самом деле? Как выяснилось, карта чертовски хороша. По мере того как мета успокаивается наблюдается сценарий, в котором любая мидрэйндж или контроль колода без Первопроходца Элизы, сразу же будет оценена отсутствием потенциальной выгоды. А настоящая сила этой карты находится в руках Жреца, который с помощью Темных видений может вытаскивать один и тот же пакет из колоды несколько раз. В этот момент единственная реальная проблема заключается в ограниченности количества карт в руке.

Первопроходец Элиза все еще ищет свое место в мете, поскольку продолжается доминирование Пират Воина и подобных ему колод. Но все эти дополнительные карты бесполезны если лимит здоровья исчерпан. Наблюдающееся сейчас достаточно разумное сочетание архетипов означает успешность реализации эффекта Первопроходца Элизы как против агрессивных, так и против тяжелых колод.

Она также представляет собой существо с хорошей характеристикой 5/5 на средней стадии игры, предлагает потенциально бесконечную выгоду, имеет удивительную анимацию и дает возможность испытать теплое и приятное чувство от вскрытия целого набора. Разве этого недостаточно?



#5 Смотритель

Сила Смотрителя заключается в выгоде, которую можно извлечь только из одной этой карты. Он был представлен в то время, когда хорошие общие существа с провокацией были относительно редки. Характеристики 4/6 служат неплохой опорой для решения неоднозначных ситуаций в поздней стадии игры, а уникальная механика добора карт делает его достаточно привлекательным для игроков.

Новые карты из дополнения Экспедиция в Ун'горо прекрасно взаимодействуют со Смотрителем, что позволяет достичь астрономических вершин в мете Злачного города Прибамбаска. Наилучшим образом эта карта показала себя в колоде Квест Воина, которая использует как зверей так и драконов с провокацией, что даёт Гаррошу не только добор необходимых карт, но и выполнение задания. Пара [Доисторический дракон](#) и [Смотритель](#) выглядит идеально. Вместе они обеспечивают сбалансированную игру по кривой маны, поэтому их можно добавить практически в любую колоду ориентированную на среднюю стадию игры.

Наплыв мурлоков, которые прочно обосновались во многих колодах, означает, что к ним достаточно добавить лишь [Доисторического дракона](#) и [Несущегося кода](#), для извлечения максимальной выгоды из розыгрыша Смотрителя.

Он великолепный пример карты, которая может некоторое время оставаться невостребованной, а затем вновь вернуться в игру, но только после того, как приобретет "новых друзей", что и произошло с выходом дополнения Экспедиция в Ун'горо.



#4 Пират Глазастик

В случае если кто-то ещё сомневался, **Пират Глазастик** определенно теперь за главного. Ни одна карта не терроризировала ранговую лестницу больше чем внешне безобидный **Пират Глазастик**, так же как и ни одна карта не вызвала столь большого изумления у игроков. Как существо за 1 ману с характеристиками 1/1 может быть среди лучших карт в игре? Как он может соперничать с гигантскими драконами и заданиями с их щедрыми вознаграждениями? Борьба за стол на ранней стадии поединка и плавная игра по кривой маны являются одними из основополагающих факторов в Hearthstone. Самые мощные колоды это те, которые берут инициативу с самого начала. Именно эти качества значимы для Пирата Глазастика, а не стоимость в 1 ману за характеристики 1/1 с рывком.

В комбинации с Пиратом-пройдохой, Первым помощником **Н'Зота** и Кровожадным корсаром, он обеспечивает невероятное количество существ на столе уже на первом ходу. С точки зрения статистики колоды без пиратов просто не могут справиться с давлением оказываемым Пиратом Глазастиком. Кроме того, все это представлено без учёта дополнительных карт из вашей руки. Фактически, то что этот пират выходит на стол непосредственно из колоды, не занимая при этом место в руке, только улучшает ее качество в последствие.

Как нельзя лучше этим воспользовался Квест Разбойник, который на данный момент занимает особое место в мете. Избежав использования пиратов на ранней стадии игры, впоследствии, выполнив задание, возможно получить 2 существа с рывком 5/5 разыграв Матроса Южных морей, не считая того, что данная колода Валиры использует ещё и 2 копии карты **Вепрь-камнеклык**.



#3 Сердце Огненного Венца

Квест Воин сразу после своего появления занял третье место в данном списке. Несмотря на то, что в пятерку попало довольно обыденное задание для Воина, нельзя не согласиться, что оно безусловно входит в десятку лучших карт. Уровень последовательности, достигаемый с помощью

Сердца Огненного Венца дает достаточно оснований, чтобы эта сборка Гарроша достойное место в мете.

Проблема с заданием Воина в том, что матч-апы сильно разнятся, создается ощущение, что правильная мета может полностью вытеснить ее из игры. Например, Квест Разбойник тотально уничтожает Квест Воина, однако в мете Агро Друидов, Пират Воинов и Охотников, данная сборка Гарроша занимает главенствующую позицию, как одна из самых устойчивых колод.

Это может показаться странным на первый взгляд, но само задание во многих матч-апах на стадии муллигана приходится сбрасывать, чтобы увеличить шансы на победу. Тем не менее, оно по-прежнему является необходимым компонентом колоды, позволяющим состязаться с остальной частью меты.



#2 Подземные пещеры

В недавно вышедшем дополнении Экспедиция в Ун'Горо была введена новая механика заданий, которая оказалась достаточно неоднозначной и вызвала много споров. Всего 2 из них попали в данный список, но стоит отметить, что они занимают 2 и 3 место. Любая задача, если она показывает свою жизнеспособность, является обязательной для составления соответствующей колоды. Конечно же вы можете сделать приличную агрессивную сборку не используя Пирата Глазастика или Лироя Дженкинса, или попробовать поиграть Фриз Магом без Алекстразы, но у вас не получится играть на Квест архетипе без самого задания, хотя попытки имели место быть.

Можно с уверенностью сказать, что Квест Разбойник прочно занял своё место в мете. После некоторых первоначальных разногласий в неустоявшейся и стремительно меняющейся мете, сборка становилась все более и более сбалансированной, и игроки стали отлично понимать некоторые ее тонкости находя при этом порой изощренные решения, дабы увеличить процент побед. По-прежнему идут споры о том, какие карты лучше использовать в данном архетипе: Огонёк, [Пират-пройдоха](#) или [Порочный волнолов](#), однако прежде чем задаваться подобными вопросами, придется хорошо изучить данную колоду Валиры отыграв на ней не малое количество партий.



#1 Хранитель Солнца Тарим

Паладин, на текущий момент, является одним из наиболее сильных и универсальных классов в игре, существует большое количество разнообразных его колод, но всех их объединяет одно - наличие Хранителя Солнца Тарима.

Не имеет значения, используете ли вы вариант Агро Паладина, в котором отсутствует даже могучий [Тирион Фордринг](#), Хранителю Солнца Тариму по-прежнему здесь есть место, в роли существа, которое поможет закончить игру или вернуть контроль на игровом поле в поздней стадии поединка. Если же вы пошли противоположным путем и ваша колода переполнена Яростными пиромантами, Равенствами и Вестниками рока, то он так же является прекрасной картой нейтрализующей Джейд Друидов, обеспечивающей выгодные размены для ваших Паладинов рекрутов и оказывающей сопротивление агрессивным колодам.

Нет ничего плохого в том, что карты из Экспедиции в Ун'Горо оцениваются игровым сообществом не настолько единодушно, как карты из предыдущих дополнений. Так например [Пират Глазастик](#), [Рено Джексон](#) и [Казакус](#), которые были безусловными лидерами по результатам крупного опроса проведённого до выхода дополнения Экспедиция в Ун'Горо, а сейчас имеются значительные разногласия внутри списка 10 лучших легендарных карт. Это означает, что если вы не испытываете симпатии к Паладину, то любая из этих 10 карт будет хорошим выбором для того, чтобы потратить вашу тяжело заработанную пыль. Но если вы твердо решили играть за Утера, то нет ни одной колоды Паладина, которая бы не увеличивала свою силу с добавлением в нее карты Хранителя Солнца Тарима.

