

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Лучшие колоды первых дней Рыцарей Ледяного Трона

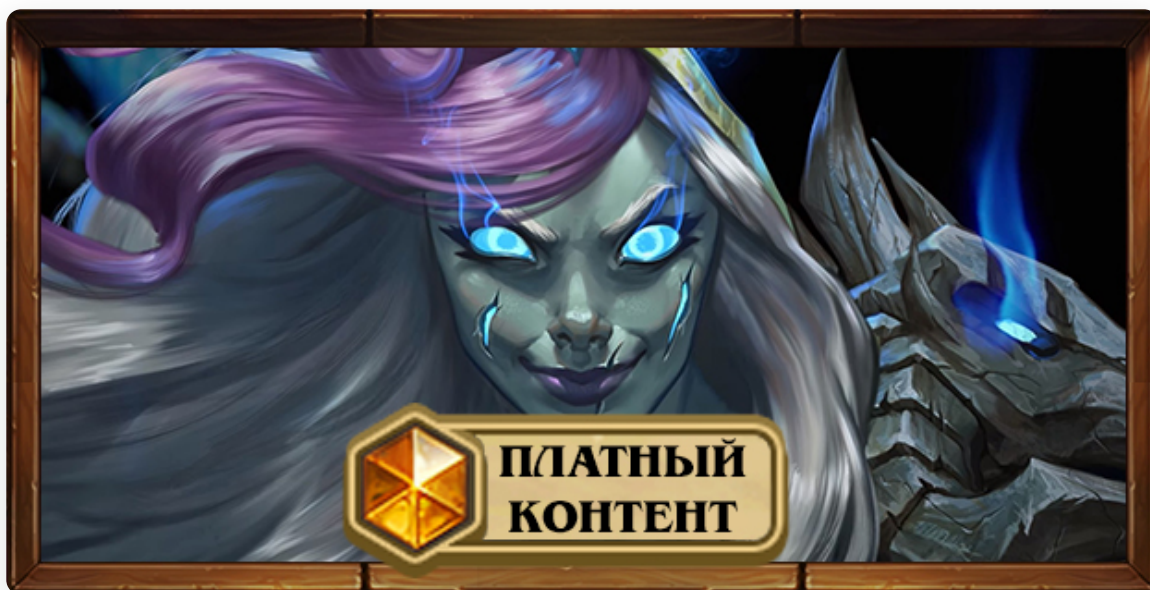
12.08.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Лучшие колоды первых дней Рыцарей Ледяного Трона

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте! Старт каждого дополнения знаменует собой увлекательный период поиска новых колод и проверки их в условиях ладдера. Из сотен экспериментальных сборок в данной статье отобраны 5 лучших колод первых дней после выхода Рыцарей Ледяного Трона. Стоит особенно подчеркнуть, что они сильны именно сейчас, а дальнейшее формирование меты может отодвинуть все эти колоды на второй план. Поэтому не спешите расставаться с драгоценной чародейской пылью, если у вас ее не так много. Все еще может измениться!

Джейд Друид от Zalae

Озарение (0)
Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода. **x2**

Нефритовый идол (1)
Выберите эффект: призывает нефритового голема, или увеличивает 3 колки этой карты в колоду. **x2**

Земляная чешуя (1)
Ваше выбранное существо получает +1/+1, после чего вы получаете броню в размере его атаки. **x2**

Буйный рог (2)
Вы получаете пустой кристалл маны. **x2**

Гнев (2)
Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту. **x2**

Звериное неистовство (3)
Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода; или получает +8 к броню. **x2**

Нефритовый цветок (3)
Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны. **x2**

Размах (4)
Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника. **x2**

Фандал Олений Шлем (4)
Ваши карты со способностью «Выберите эффект» задеиствуют оба эффекта сразу. **3 5**

Нефритовый дух (4)
Боевой клич; призывает нефритового голема. **2 3**

Дар природы (5)
Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. **x2**

Ползучая чума (5)
Призывает скелета 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект усиливается. **x2**

Аяя Черная Лапа (6)
Боевой клич и предметный хрип; призывает нефритового голема. **5 3**

Нефритовое чудовище (6)
Провокация. Боевой клич; призывает нефритового голема. **3 6**

Две горлицы и дракон (8)
Провокация. Боевой клич; наносит 2 ед. урона всем другим существам. **4 8**

Тотальное изражение (10)
Наносит 5 ед. урона. Вы берете 3 карты и получаете +5 к броню. Призывает еуралка 5/5. **x2**

HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
HS-MANACOST.RU
vk.com/manacost

Bar Charts:
 - Mana: 2, 4, 4, 4, 5, 4, 4, 4
 - Health: 3, 1, 2, 2
 - Power: 2, 3, 2, 1

Deck Stats:
 CHOOSE_ONE: 2
 Choose_one: 2
 Aura: 1
 BATTLECRY: 2
 BATTLECRY DEATHRATTLE: 1
 BATTLECRY TAUNT: 4

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
нажми чтобы скопировать в буфер

В первый день после выхода Рыцарей Ледяного Трона Друид в целом выглядит сильнейшим из классов, а Джейд Друид – одной из самых выделяющихся колод. Отчасти данное обстоятельство можно списать на традиционно медленную мету на старте дополнения, а Джейд Друид великолепен в затяжных поединках. Многие игроки экспериментируют с Рыцарями смерти, которые довольно медленны. В любом случае,

если вы любите играть данным архетипом, то лучшего момента может не представиться. Zalaе выиграл 18 игр подряд приведенной сборкой.



Два новых включения в колоду – это Ползучая чума и Тотальное заражение. Каждое из них весомо. Ползучая чума помогает Малфуриону выкарабкаться из непростых стартовых ситуаций. Провокатор 1/5 за каждое существо соперника на столе (если нет никого у вас) – невероятно сильное свойство против любой относительно агрессивной колоды. Карта в одиночку выигрывает поединки с Пират Воином, Агро Друидом и Токен Шаманом. Против контрольных колод она, конечно, не так хороша, но новые сборки Джейд Друида настолько быстро перебирают колоду, что парочка слабых карт не испортят общую картину. Но самым ценным приобретением оказалось Тотальное заражение. Карта заменила Гоблина-аукциониста, который блекнет в сравнении с ней. Тотальное заражение делает просто всё: добывает много карт, добавляет броню, наносит урон, выставляет существо на стол. Три разных карты для разгона позволяют добраться до отметки в 10 маны очень быстро, по достижении которой можно зачистить стол оппонента и пополнить ресурсы. Карта хороша и тем, что теперь Друиду не нужно использовать Дар природы для добора. Раньше он активно игрался на 5 ход именно с целью не остаться без карт после разгона. Тотальное заражение же полностью исправляет ситуацию. Раньше уже упомянутое заклинание использовалось для добора в 8 случаях из 10, теперь – примерно в 3 из 10. А лишние 2 кристалла маны очень весомы.

Кто-то пытался использовать Рыцаря смерти Друида, Малфуриона Пагубного, но его необходимость в сборке под большим вопросом. Малфурион Пагубный выглядит слишком медленным для Джейд Друида. После разгона лучше начать штамповать Нефритовых големов, а не улучшать свою силу героя. Больше урона от нее не сделают погоды в поздней игре, ведь вы в любом случае собираетесь побеждать через големов. Броня тоже не критична: у вас есть по две копии Звериного неистовства и Земляной чешуи. Тщательное тестирование карты, конечно, необходимо, но пока сборка от Zalaе смотрится лучше.

Стратегия колоды особо не изменилась. Разгоняетесь, начинаете выставлять Нефритовых големов, добываете карты, выставляете еще големов, и побеждаете, если вас не успеют убить к этому моменту.

Так же советуем:

Колода Агро Друида РЛТ от Ender



Джейд Друид РЛТ от Zalae вариант 2



Контроль Чернокнижник от J4CKIECHAN



HS-MANACOST.RU
vk.com/manacost

6 6 6

2 2 4 4

1 2 3 4 5 6 7

6

2 2 2 4 1 1

1 2 3 5 6 8 30

4 4 4

2 2 1

1 2 3 4 6 8

DEATHRATTLE 2

Провокация 2

DIVINE_SHIELD_SPELLPOWER 2

LIFESTEAL 2

Боевой клич 4

BATTLECRY 3

TAUNT 1

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
 нажми чтобы скопировать в буфер

По-видимому, Чернокнижник останется на вторых ролях в Рыцарях Ледяного Трона после того, как мета устаканится. Но стоит признать, что класс сделал значительный шаг вперед и больше не выглядит совершенно неиграбельным, как это было в Экспедиции в Ун'Горо. Сейчас в ладдере очень много Чернокнижников – игроки пытаются заставить колоды Гул'дана работать. J4SKIECHAN выиграл 23 игры подряд своей вариацией Контроль Чернокнижника, после чего такой колодой в рейтинговых матчах играл каждый второй. Конечно, победная серия случилась на низких рангах (между 20 и 10 степенями), но результат все-таки значительный. Люди играют подобной колодой в Легенде и все равно добиваются успеха.

Что же в этой колоде особенного? В первую очередь стоит отметить, что она необычно собрана. Основная ее идея в том, чтобы выжить любой ценой. Главная проблема Гул'дана в Стандартном формате – нехватка карт лечения. Вдобавок к невозможности нормально лечиться ситуация усугубляется механикой нанесения урона самому себе. Данного урона немного у каждой отдельно взятой карты, но в совокупности получается значительное число, и даже контрольные колоды могут воспользоваться этой слабостью Чернокнижника и быстро прикончить его. Единственным выходом сейчас становится использование доступных карт исцеления. И таких карт нужно много.



Jaskie подошел к задаче основательно и впихнул в колоду почти все играбельные карты исцеления, доступные Гул'дану: Мастерицу микстур, [Похищение души](#), Служителя земли, [Вытягивание души](#) – а к ним добавил даже обе копии Веселого вурдалака. Что-то в этом есть: восемь карт исцеления и Рыцарь смерти позволяют легко реализовать это существо 3/3 бесплатно.

Тем не менее, две главные карты, благодаря которым Контроль Чернокнижник в принципе функционирует – это [Осквернение](#) и Кровопийца Гул'дан. [Осквернение](#) является очень сильной массовой зачисткой, не только подавляющей натиск агрессивных колод, но и сподручной в медленных противостояниях. В колоде от J4SKIECHAN есть обе копии Нечестивого фанатика для комбо с [Осквернением](#). За счет божественного щита и усиления магического урона от этого существа заклинание нанесет дважды по 2 урона. В общей сложности же получается, как минимум, 5 единиц урона по всем существам за 4 маны. Не [Яростный пиромант](#) с [Равенством](#), конечно, но тоже выглядит очень сильно. А, главное, комбинация доступна Чернокнижнику очень рано. Часто [Осквернение](#) полностью зачистит стол агрессивной колоды на 2 или 3 ход, ослабив хватку раньше, чем позволяли другие массовые зачистки.

Теперь о Кровопийце Гул'дане. Если в колоде будет много демонов (включая Гадкого натрезима, который весьма хорош), то мощный эффект при розыгрыше данного Рыцаря смерти вам обеспечен. К тому же, он даст вам лишние 5 единиц здоровья, которые могут стать разницей между жизнью и смертью. А улучшенная сила героя Гул'дана так и вовсе едва ли не лучшая из всех, предоставляемых Рыцарями смерти. Каждое использование наносит 3 урона и излечивает вас на 3 единицы здоровья. Она помогает контролировать стол, дожимать соперника и оставаться на плаву самому. Если вам удастся стабилизироваться в этот момент, то игра за Чернокнижника наконец-то станет приятной и беззаботной.

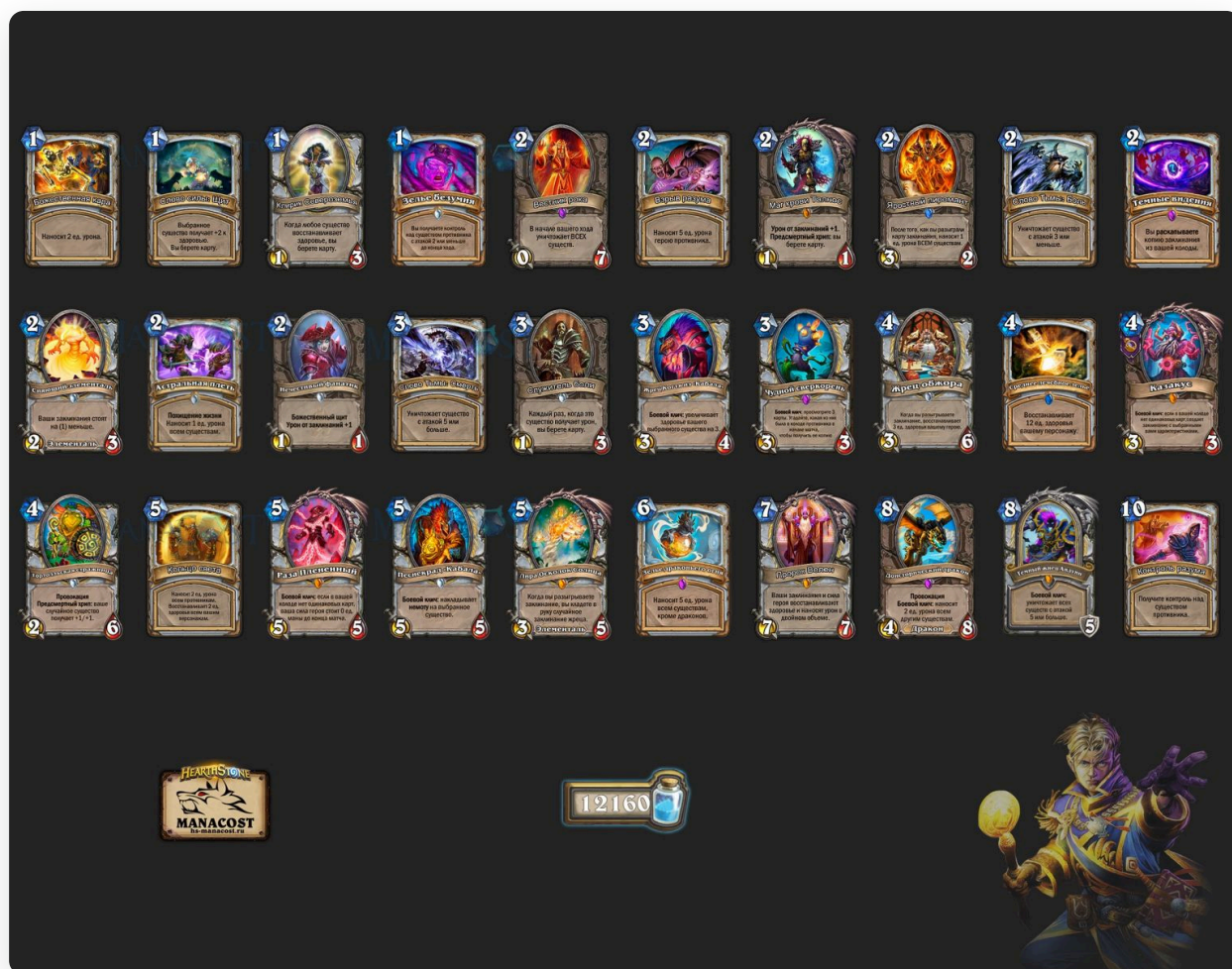
Как уже говорилось, колода скорее всего будет быстро вытеснена из числа лучших в Рыцарях Ледяного Трона. У нее по-прежнему значительные сложности в противодействии сильнейшим агро колодам и взрывному урону. Нужная зачистка или исцеление гут остаться где-то внизу колоды, а дожить до Кровопийцы Гул'дана против таких соперников почти невозможно. Мета в дополнении может оказаться немного медленнее, чем вы привыкли (все-таки контрольные колоды получили очень много защитных инструментов против агро), но все же агро и мидрейндж колоды останутся популярными, что ставит под вопрос актуальность игры за Контроль Чернокнижника. Пока же поклонники класса могут наслаждаться благоприятным периодом.

Так же советуем:

Хэндлока от Urana








Казакус ОТК Жрец от GrayJ



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
нажми чтобы скопировать в буфер

Казакус Жрец с Темным жнецом Андудином сразу показался многообещающим, но довольно легко реализуемое ОТК комбо для этой колоды сперва выпадало из поля зрения.

Затем его отыскали:

-  У вас должно быть 10 кристаллов маны, ранее разыграны **Раза Плененный** и **Рыцарь смерти**.
-  Используйте силу героя (итого 2 урона).
-  Выставляете Пророка Велена и используете силу героя на 4 урона (итого 6 урона).
-  Наносите 4 урона Божественной карой (итого 10) и еще 4 силой героя (итого 14).
-  Наносите 10 урона Взрывом разума (итого 24) и 4 силой героя (в общей сложности 28 урона).

Не очень сложно, как видите. Так как концепция **Казакус Жреца** подразумевает розыгрыш **Разы Плененного** и **Рыцаря смерти** в любом случае, включение 3 дополнительных карт отнимет не так много места, но кардинально усилит некоторые

противостояния. По сути, единственным кусочком комбинации, который откровенно плох сам по себе, является только Взрыв разума. Божественная кара и Пророк Велен могут пригодиться, даже если сама комбинация вам не нужна.



Комбинация хороша тем, что она очень гибкая. Вам не обязательно собирать полные 28 урона. Одного Взрыва разума хватает сразу на 9 единиц урона за ход (и вам даже не нужна здесь скидка от Разы Пленного). Игроки не привыкли к большому количеству взрывного урона от Андуина, и их можно застать врасплох. Лучшее всего комбо проявляет себя в затяжных поединках, где можно успеть собрать все его составляющие.

Темный жнец Андуин также очень хорош, поскольку в колоде присутствует уйма дешевых карт. Обычно все эти карты за 1 или 2 маны нежелательны на поздней стадии игры, но тут другое дело. Каждая карта снабжена дополнительными 2 единицами урона от силы героя, что в сумме дает тонну выгоды и темпа. К примеру, Божественная кара теперь наносит дважды по 2 единицы урона за тот же 1 кристалл маны, причем вы выбираете цели по отдельности.

Лири Осколок Солнца предоставляет еще один интересный способ реализовать все эти дешевые заклинания (и бесплатную силу героя). Жрец получил в Рыцарях Ледяного Трона много дорогих заклинаний, что значительно снижает вероятность очень долгой цепочки их розыгрыша, но 3 или 4 заклинания от Леры Осколок Солнца получить вполне реально, а каждая из них в процессе позволяет еще нанести 2 единицы урона силой героя.

Колоду, очевидно, еще нужно оптимизировать, но сама концепция очень интересна и достойна пристального внимания.

Так же советуем:

SAVJZ'S Казакус Жрец



Темпо Воин от Mitsuhide

HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT

HS-MANACOST.RU
vk.com/manacost

Element	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Blood	2	11	6	6	1	4			
Fire			6	4	3	3	1		
Lightning			4	6	4	5	2		

- Battlecry: 2
- Рывок: 3
- Enraged: 2
- taunt: 2
- BATTLECRY DEATHRATTLE: 2
- Предсмертный хрип: 1
- BATTLECRY: 2

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Рыцари Ледяного Трона подняли из мертвых Темпо Воина, которого последний раз видели где-то в Пробуждении Древних Богов. Для тех, кто незнаком с архетипом: Темпо Воин строится на картах с эффектами Вихрь и синергирующих с ними существах. Вихрь не только зачищает мелких существ соперника, но и активирует свойства разнообразных карт в колоде Гарроша: Мастер брони, Боевая ярость, Казнь, Служитель боли, Разъяренный берсерк, Храбрец Кровавого Копыта, Громмаш Адский Крик и только появившийся Гниломорд. Темпо Воин очень быстро перебирает колоду, и ему

невероятно сложно противостоять, если архетип удачно впишется в кривую маны. Он может быстро опустошить руку и затем вновь заполнить её до отказа.

Стоит подробнее остановиться на новых картах. Абсолютно незаменимым оказался **Кровавый клинок**. Его эффект очень хорошо вписывается в стратегию колоды, а в карте их целых два. Карта играет по мане сразу же за Служителем боли или Разъяренным берсерком, что очень удобно, а второй эффект Вихря вы можете придержать до нужного момента: добора кучи карт Боевой яростью или незамедлительное получение легендарной карты с **Гниломорда**.



По сути, в этой точке и заканчивается сходство между различными сборками архетипа. На ранней стадии дополнения очень много экспериментальных сборок, и потребуется время, чтобы вычлнить лучшие из них. Одной из самых удачных пока смотрится вариация от Mitsuhide.

В его колоде присутствует одна копия Кузни душ (что кажется достаточным для сборки с четырьмя картами оружия, две копии излишни) и обе Костяные кобылы. Кузня душ – выбор очевидный, все-таки колоде нужен перебор, а здесь достаются за 2 маны две карты, в том числе желанный **Кровавый клинок**. **Костяная кобыла** более интересный выбор. Карта не кажется чем-то особым (все-таки это нейтральное существо обычной редкости), но если у вас на столе есть цель для ее боевого клича, получается очень темповый ход. **Печать королей** Паладина стоит 4 кристалла маны, то есть **Костяная кобыла** – это существо 5/5 за 3 маны с бонусной Печатью королей. Отличные характеристики, а слабость только в дороговизне (отдельно **Печать королей** было бы проще втиснуть в ход). В качестве вероятной цели для Костяной кобылы в сборке присутствует **Кэрн Кровавое Копыто**. Противнику не просто убрать это существо, а провокатор 8/9 выглядит внушительно.

Самой же яркой картой колоды является **Гниломорд**. Не стоит ожидать, что он выиграет вам партию на месте – все-таки те несколько легендарных карт, которые он даст вам, будут случайными, а потому с большой вероятностью посредственными, но если вам повезет с призванной легендарной картой, то от соперника требуется незамедлительный ответ, или он проиграет. В целом, **Гниломорд** – великолепная карта для поздней стадии игры, и ваша колода хорошо с ней синергирует.

Можно заметить, что Mitsuhide решил отказаться в своей сборке от Рыцаря смерти. **Владыка Плети Гаррош** кажется вполне подходящим для архетипа, а оружие 4/3 окупает некоторую потерю в темпе. По-видимому, игрок решил, что его колода должна

побеждать уже на 9-10 ход, и Рыцарь смерти Воина просто не дает столько незамедлительной выгоды. Другие же игроки включают Владыку Плети Гарроша в свои сборки, и вопрос, какой вариант лучше, остается открытым.

Так же советуем:

PURPLE'S К`тун Воин РЛТ



Воин Крови от Dog РЛТ



Мидрейндж Друид от Fen0

HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT
HS-MANACOST.RU
vk.com/manacost

Mana Cost Distribution: 0: 2, 1: 2, 2: 5, 3: 2, 4: 4, 5: 7

Health Distribution: 2: 2, 3: 2, 4: 3, 5: 2, 6: 2, 8: 2, 30: 1

Card Type Distribution: 1: 4, 2: 2, 3: 1, 5: 2, 8: 2

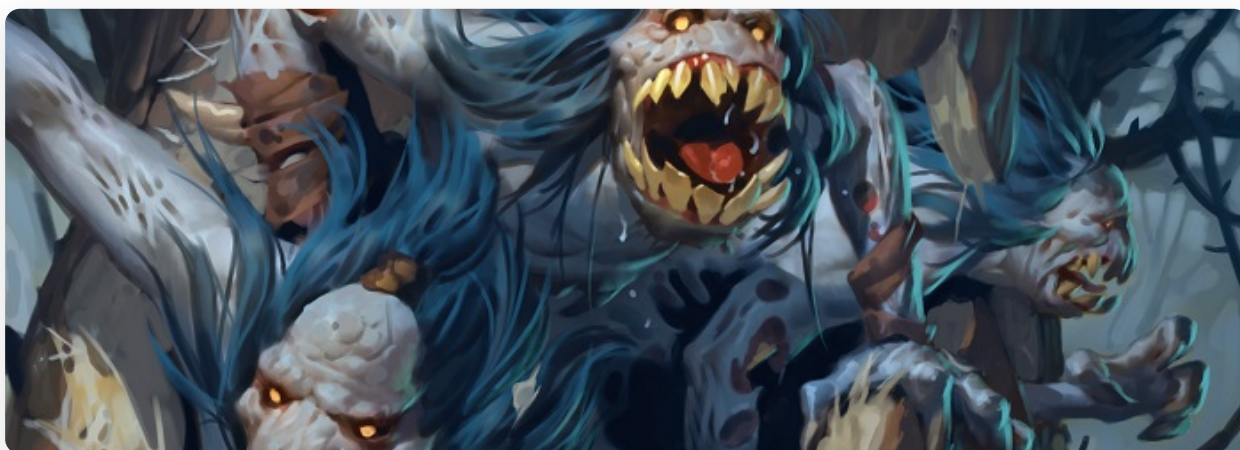
CHOOSE_ONE: 3
TAUNT: 2
BATTLECRY: 4
Aura: 1

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
нажми чтобы скопировать в буфер

Вновь возвращаемся к Друиду. Как уже упоминалось в разделе про Джейд Друида, класс выглядит очень сильно в новом дополнении. Малфурион получил несколько хороших карт, интересные комбинации, а **Тотальное заражение** - откровенно «сломанная» карта в медленных противостояниях. **Ползучая чума** гарантирует, что агро колоды не смогут так просто вытеснить Друида на обочину меты.

Вторым архетипом Друида, освещенным в статье, будет Мидрейндж Друид от Fen0. Сложно припомнить что-то похожее – это некий гибрид Агро, Рамп и Комбо Друида с очень неожиданными картами, но колода каким-то образом работает. План на игру прост: как можно лучше уложиться в кривую маны, захватить темп и инициативу в середине игры, а затем пополнить руку Тотальным заражением. Звучит просто, не так ли? В данной колоде больше всего новых карт, поэтому стоит пробежаться по ним.

Колода включает Друида-роевика и Владыку склепа – хороших провокаторов для ранней стадии поединка. Их характеристики отлично подходят под баффы: в колоде есть и **Знак «Лотоса»**, и **Сила дикой природы**. С ними сочетается **Крепкий мародер**, напоминающий заклинание Воина **Усиление**. То, что не заработало у Гарроша, может прийти кстати Малфуриону: класс легко выставляет большое количество провокаторов. **Друид-роевик** -> **Владыка склепа** -> **Крепкий мародер** вместе образуют крепкую последовательность и внушительный стол с существами 3/7, 3/9 (продолжающим расти) и 2/3. Выглядит грозно для 4 хода. **Крепкий мародер** хорошо сочетается и с другой картой – **Ползучая чума**. Получается комбинация за 9 кристаллов маны (что не так уж и дорого, так как вы играете за Друида с большим количеством разгона), которая позволяет выставить провокатора 3/7 за каждое существо противника на столе. Часто одной лишь Ползучей чумы достаточно, чтобы доставить агро колоде много проблем. В сочетании с баффом от Крепкого мародера эта стена может стать непреодолимой и угрожающей.



В сборке присутствует **Малфурион Пагубный**. Он выглядит в архетипе игральным, поскольку два провокатора 1/5 (или ядовитые скарабеи) дают незамедлительный эффект, а +3 урона каждый ход быстро приближают конец партии. На следующий ход за провокаторами может последовать все тот же **Крепкий мародер**.

Костяная кобыла есть и в этой колоде, поскольку она выглядит очень подходящей для мидрейндж колод. Повышенное здоровье существ Друида подразумевает, что у вас почти наверняка найдется на столе цель для ее боевого клича.

И, наконец, последнее по счету, но не последнее по значимости, **Тотальное заражение**. Карта пока выглядит сверхсильно. Даже Мидрейндж Друид, который намного быстрее Джейд или Рамп Друида, включает обе копии. Теперь вы можете спокойно использовать **Дар природы** для разгона, не беспокоясь о нехватке карт. Когда вы доберетесь до Тотального заражения, в вашем распоряжении будет подобие карты Мага Портал:

Огненные просторы, который вдобавок еще добирает 5 карт и дает 5 единиц брони. Просто невероятно.

С учетом большого количества заклинаний, колода может позволить себе использовать Волшебных великанов в качестве альтернативного условия победы. **Тотальное заражение** позволяет добрать еще больше заклинаний, здорово упрощая задачу. Вероятно, вы сможете выставить Волшебных великанов за 2-3 маны, а то и бесплатно, и сопернику будет крайне сложно зачистить этот стол (особенно если с ними же будет провокатор вроде Владыки склепа).

На данный момент архетип выглядит одним из сильнейших в Рыцарях Ледяного Трона. Пока у Мидрейндж Друида не наблюдается откровенно безнадежных соперников, и даже приход тяжеловесных карт в стартовую руку еще не означает автоматического поражения.

Так же советуем:

Колода Токен Друида Рыцарей Ледяного Трона от Kolento

