

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Фрост ДК — одна из топ колод меты. Большой гайд по архетипу

03.04.2023

Гайды

Марш Короля-лича

(Обновлено) Фрост ДК — одна из топ колод меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



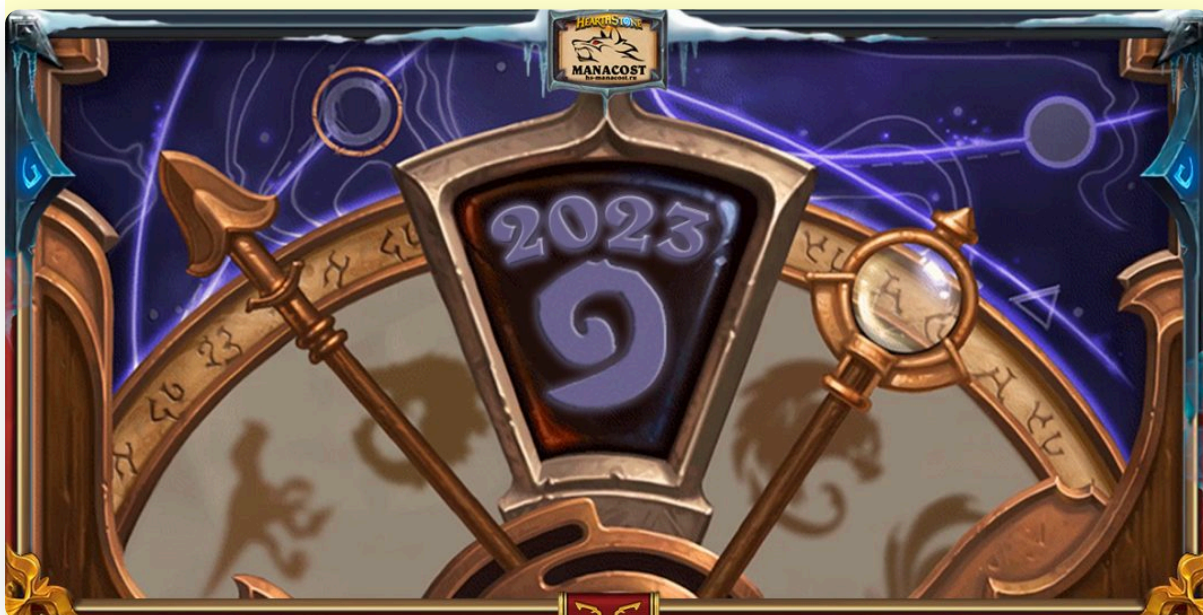
- Герой гайда — Рыцарь смерти Льда в мете Марша Короля-лича в апреле 2023 года. Архетип появился еще в декабре и выступал с переменными успехами: его успели несколько раз понерфить и баффнуть.

Сегодня Фрост ДК — стабильный участник меты и один из ее лидеров. Он держится высоко и по проценту побед, и по популярности. Это лучший архетип Рыцаря смерти по числу побед, да и по численности он вырвался в топ-2 на многих рангах, уступая только Андед Жрецу.





- С выходом Наксрамаса Фрост ДК изменил подход к своим сборкам. Дека всё еще полагается на взрывной урон в мид и лейтгейме, но теперь использует куда более агрессивный старт. В сборках появляется много существ за 1-2 маны, с которыми Фрост ДК уверенно давит в начале и середины игры.

- Самое интересное во Фрост ДК сейчас — потенциал колоды после **ротации Стандарта**, которая случится 11 апреля. В этот день выйдет новое дополнение Фестиваль легенд, а вместе с ним в Вольный уйдут карты трех дополнений: Закаленные Степями, Сплоченные Штормградом и Разделенные Альтераком. 10 старых классов потеряют много сильных карт вместе с ротацией Стандарта и станут значительно слабее. Но не Рыцарь смерти: он совсем не потеряет карт 11 апреля. И это может привести к тому, что ДК станет лучшим классом меты. Возможно, именно Фрост ДК вырвется в лидеры меты. Его колода может поменяться с учетом новых условий ладдера, а может остаться такой же или примерно такой же. В любом случае за Рыцарем смерти нужно внимательно следить в ближайшем дополнении: высока вероятность, что он станет еще сильнее, чем сейчас.



### Всё о ротации Стандарта






А о геймплее Фрост ДК в последние дни меты Марша Короля-лича расскажет этот большой гайд. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости геймплея, муллиган и популярные матч-апы ладдера.

- *Переработали гайд 3 апреля. Список изменений:*
  -  Обновлено вступление
  -  Изменены карты, нужные на муллигане против некоторых классов
  -  Добавлена информация о Фрост ДК после ротации Стандарта
  -  Добавлены описания новых матч-апов, изменены старые.

### Разделы гайда:

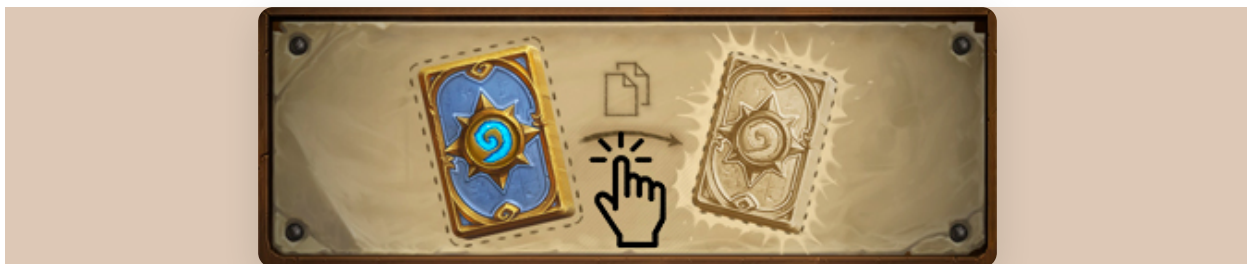
-  **Сборки архетипа**
-  **Вопросы декбилдинга**
  - *Основа колоды*
  - *Оptionальные и технические карты*

- - Замены
- - Максимально бюджетная версия
-  **Муллиган**
-  **Стратегия игры**
  - Как работает колода
- - Сильные комбинации
- - Важно знать
-  **Матч-апы**



Рыцарь смерти Льда всегда играет через 3 Руны Льда, чтобы получить доступ к сильнейшей Ярости ледяного змея.

Передовые сборки Фрост ДК похожи друг на друга: отличаются обычно 2-3 карты. Какие 30 карт станут лучшими в патче — пока что сложно сказать. Все три представленные сборки отлично покажут себя в нынешней мете и, что важно, в зеркальных матч-апах.



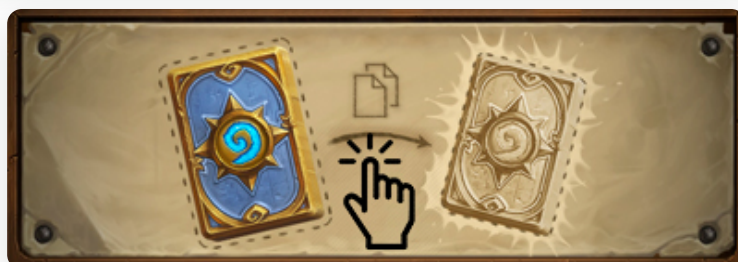
**Фрост ДК**

# 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 x2</p>	 <p><b>Гипнос яйцо</b> Предсмертный хрип: призывает курицу-нежить 3/3. 0 Нежить x2</p>	 <p><b>Скелет-помощник</b> Боевой клич: ваше существо-нежить получает +2 к атаке. 1 Нежить x2</p>	 <p><b>Ледяной удар</b> Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибает, вы раскрываете карту с уронами ледя. 2 Лед x2</p>
 <p><b>Предвестница зимы</b> Предсмертный хрип: вы берете заклинание льда. 2 Нежить x2</p>	 <p><b>Замёрзший барон</b> Боевой клич и предсмертный хрип: вы берете карту. 2 Нежить x2</p>	 <p><b>Нерубский визиёр</b> Боевой клич: вы раскрываете заклинание. Если ледяной клич, то обязательно раскрывает заклинание льда, заклинание стоит на 2 уровнях. 2 Нежить x2</p>	 <p><b>Тассариан</b> Перерождение: Боевой клич и предсмертный хрип: наносит 2 ед. урона случайному противнику. 3 Нежить x2</p>	 <p><b>Школьный учитель</b> Боевой клич: вы кладёте в руку заклинание льда 1/1. Вы раскрываете заклинание за (3) или меньше, чтобы сбросить лед. 4 Мага x2</p>	 <p><b>Мощь Менетила</b> Боевой клич: вы раскладываете до 3 уровней и замораживаете столько же существ противника. 4 Нежить x2</p>
 <p><b>Квартал Мерзости</b> Улучшает ваше существо и призывает нежить 4/5 с «Натиском». 3 x2</p>	 <p><b>Назиратель льда</b> Боевой клич: вы берёте 2 заклинания льда. Если это заклинание льда, наносит 2 ед. урона противнику. 5 x2</p>	 <p><b>Костесибатель</b> Боевой клич: вы раскладываете до 5 уровней. Наносит 2 ед. урона случайному противнику за каждый уровень. 5 Нежить 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



Самая успешная сборка Фрост ДК, которая использует две копии **Мощи Менетила**. Это оружие стало актуальным из-за популярности Андед Жреца. В матч-апе с Андуином нет ничего лучше дополнительных заморозок до 7 хода и **Ярости ледяного змея**.

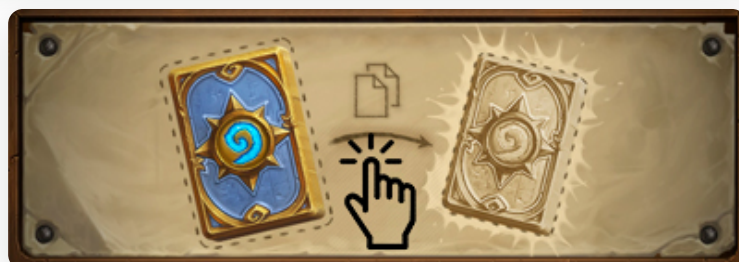


**Асталор Фрост ДК**

# Асталор Фрост ДК



MANACOST


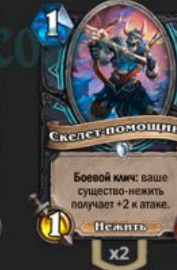




В сборке появляется пара **Асталор Кровавая Клятва** + **Бранн Бронзобород**. Легендарки работают друг с другом, но их можно использовать и отдельно. В любом случае такой Фрост ДК становится чуть тяжелее, что особенно хорошо в матч-апе с ДК Крови.



**Фрост ДК с Воющим ветром**

# 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 Лед x2</p>	 <p><b>Рукотворец</b> Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке. 1 Нежить x2</p>	 <p><b>Гипнос яйцо</b> Предсмертный хрип: призывает курицу-нежить 3/3. 0 Нежить x2</p>	 <p><b>Скелет-помощник</b> Боевой клич: ваше существо-нежить получает +2 к атаке. 1 Нежить x2</p>	 <p><b>Ледяной удар</b> Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибает, вы раскрываете карту с уронами ледя. 2 Лед x2</p>
 <p><b>Предвестница зимы</b> Предсмертный хрип: вы берете заклинание льда. 2 Нежить x2</p>	 <p><b>Воющий ветер</b> Наносит противнику 3 ед. урона и замораживает его. Наносит 1 ед. урона оставшимся противникам. 3 Лед x2</p>	 <p><b>Замерзший барон</b> Боевой клич и предсмертный хрип: вы берете карту. 3 Нежить x2</p>	 <p><b>Нерубский визирь</b> Боевой клич: вы раскрываете заклинание. Если ваша жизнь, вы оба получаете проклятие ледя, замораживаете своего (каждого) врага. 3 Нежить x2</p>	 <p><b>Тассарпан</b> Перерождение Боевой клич и предсмертный хрип: наносит 2 ед. урона случайному противнику. 4 Нежить x3</p>	 <p><b>Школьный учитель</b> Боевой клич: вы кладете в руку дублированную карту 1/1. Вы раскрываете заклинание за (3) или больше, чтобы обучить ледя. 4 Нага x2</p>
 <p><b>Квартал Мерзости</b> Улучшает ваше существо и призывает нежить 4/5 с «Натиском». 4 3 x2</p>	 <p><b>Назиратель льда</b> Боевой клич: вы берете 2 заклинания. Если это заклинания льда, наносит 2 ед. урона противникам. 6 5 6 x2</p>	 <p><b>Костесибатель</b> Боевой клич: вы распалаете до 5 трупов. Наносит 2 ед. урона случайному противнику за каждый труп. 6 5 Нежить x2</p>	 <p><b>Ярость ледяного змея</b> Наносит 5 ед. урона. Замораживает существо противника. Призывает ледяного змея 5/5. 7 Лед x2</p>		



MANAOST



Сборка с дополнительным взрывным уроном — тут появляется **Воющий ветер**. Spell хорош и в добивании оппонента, и в замедлении опасных юнитов с большими характеристиками.



[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех колодах. У Рыцаря смерти Льда обширная основа колоды, потому что ему доступно очень мало карт. Мало того, что Рыцарь смерти сам по себе появился только в этом дополнении — у него в принципе мало карт в сравнении с другими героями, так еще ДК ограничен в декбилдинге из-за механики Рун.

ДК Льда может брать карты только с Рунами Льда, некоторые общие карты Рыцаря смерти (их немного) и нейтральные. Ему недоступны карты Рун Крови и Нечестивости.

### Основа Фрост ДК (26 из 30)

<p>Восстанавливает 2 кристалла маны.</p> <p>Лед</p> <p>х2</p>	<p>Когда ваш герой атакует существо, наносит 2 ед. урона герою противника.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Предсмертный крик: призывает курицу-нежить 3/3.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Боевой кмч: ваше существо-нежить получает +2 к атаке.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Наносит 3 ед. урона существу. Если вы не можете вы раскладывать карту с руны льда.</p> <p>Лед</p> <p>х2</p>	<p>Предсмертный крик: вы берете заклинание льда.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>
<p>Боевой кмч: вы раскладываете заклинание. Если ваш кмч: заклинание после вашего прохода лед, заклинание сплелся с руной.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Уничтожает ваше существо и призывает нежить 4/5 с «Натиском».</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Поворачивает Боевой кмч и предсмертный крик: наносит 2 ед. урона случайному противнику.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Боевой кмч: вы кладете в руку детеныша чаги 1/1. Вы раскладываете заклинание за 3 или меньше, чтобы сбросить ему.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Боевой кмч: вы берете 2 заклинания. Если это заклинание льда, наносит 2 ед. урона противнику.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Боевой кмч: вы раскладываете до 5 рун. Наносит 2 ед. урона случайному противнику за каждый рун.</p> <p>Нежить</p> <p>х2</p>	<p>Наносит 5 ед. урона. Замораживает существа противника. Призывает ледяного змея 5/5.</p> <p>Лед</p> <p>х2</p>



Код основы колоды:

В основе колоды 26 карт — чаще всего они попадают во все передовые сборки. Убирать что-то отсюда мы не рекомендуем.

Далее о том, чем вы можете дополнить колоду Рыцаря смерти Льда.



**Ледяное касание** — дополнительный взрывной урон или источник контроля крупных угроз. Чаще всего берут **Воющий ветер**, но иногда в дополнение к нему используют и **Ледяное касание**.

**Собиратель трупов** — отличный второй дроп-нежить для ранних агрессивных синергий. Недостаток карты в том, что она должна зайти в начале партии. В мид и лейтгейме **Собиратель трупов** уже почти бесполезен.

**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. Можно взять с **Бранном Бронзобородом**, а можно и отдельно от него.

**Бранн Бронзобород** — хорошо работает с **Асталором Кровавая Клятва**, **Школьным учителем**, а реже и с **Нерубским визирем** и другими боевыми кличами. Карта ситуативная и медленная, хотя и с большим потенциалом.

**Замерзший барон** — альтернатива **Послушнице смерти**. **Замерзший барон** гарантированно дает две карты, но у него ниже стартовые характеристики. Что выбрать — дело вкуса.

**Воющий ветер** — дополнительный источник взрывного урона, а также контроль крупных угроз противника.

**Послушница смерти** — хорошее существо за 3 маны с достойными характеристиками и потенциалом на добор. Проблема в том, что у **Фрост ДК** не всегда есть стол или желание размениваться своими юнитами. В этих ситуациях **Послушница смерти** слабее, чем **Замерзший барон**. Какую тройку выбрать — решайте из личных предпочтений.

**Мощь Менетила** — с популярностью **Андед Жреца** это оружие появляется в большинстве топовых сборок. Дополнительные замораживающие эффекты в матч-апе со **Жрецом** особенно важны, на них даже не жадко отдать трупы. Так **ДК** проще дотянет до 7 маны и разыграет победную **Ярость ледяного змея**.

**Менее популярные опциональные карты:** **Агрессор Скользкого Копья**, **Имирьярский ледолом**, **Трогг Железного рудника**, **Врайкул-некролит**, **Маг крови Талнос**, **Морозная смерть**, **Разморозка**, **Слияние из глубин**, **Талантливый чародей**, **Заводчик крылобегов**, **Ледяной натиск**, **Меч Инея**, **Принц Ренатал**, **Хрусткий зомби**, **Гильдейский торговец**, **Беспощадность зимы**, **Скульптор инея**.

[к оглавлению](#)



## Замены

Рыцарь смерти Льда — недорогая колода, которую может собрать практически каждый. И все же дорогостоящие карты в деке 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 пока вы ее не скрафтили, можно заменить **Гильдейским торговцем** или **Мощью Менетила**.



**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**, **Воющим ветром**, **Замерзшим бароном** и другими опциональными картами.



**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 карта 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](#)



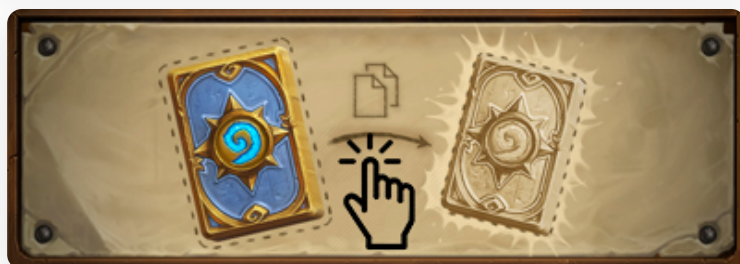
## Максимально бюджетная версия

# Фрост ДК

 <p><b>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 x2</p>	 <p><b>Гипнос яйцо</b> Предсмертный хрип: призывает курицу-нежить 3/3. 0 Нежить x2</p>	 <p><b>Скелет-помощник</b> Боевой клич: ваше существо-нежить получает +2 к атаке. 1 Нежить x2</p>	 <p><b>Ледяной удар</b> Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибает, вы раскрываете карту с уронами ледя. 2 Лед x2</p>
 <p><b>Предвестница зимы</b> Предсмертный хрип: вы берете заклинание льда. 2 Нежить x2</p>	 <p><b>Замёрзший барон</b> Боевой клич и предсмертный хрип: вы берете карту. 2 Нежить x2</p>	 <p><b>Нерубский визиёр</b> Боевой клич: вы раскрываете заклинание. Если ледяной клич, то только после вылета противника ледя, заклинание стоит на 2 уровнях. 2 Нежить x2</p>	 <p><b>Тассариан</b> Перерождение: Боевой клич и предсмертный хрип: наносит 2 ед. урона случайному противнику. 3 Нежить x2</p>	 <p><b>Школьный учитель</b> Боевой клич: вы кладёте в руку заклинание карты 1/1. Вы раскрываете заклинание за (3) или меньше, чтобы сбросить ледя. 4 Нага x2</p>	 <p><b>Мощь Менетила</b> Боевой клич: вы раскладываете до 3 уровней и замораживаете столько же существ противника. 4 Нежить x2</p>
 <p><b>Квартал Мерзости</b> Улучшает ваше существо и призывает нежить 4/5 с «Натиском». 3 x2</p>	 <p><b>Назиратель льда</b> Боевой клич: вы берёте 2 заклинания льда. Если это заклинание льда, наносит 2 ед. урона противникам. 5 x2</p>	 <p><b>Костесибатель</b> Боевой клич: вы раскладываете до 5 уровней. Наносит 2 ед. урона случайному противнику за каждый уровень. 5 Нежить 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










Сборка Фрост ДК с **Воющим ветром** — настолько бюджетная, насколько это только возможно. Две легендарки (**Тассариан** и **Надзирательница Холодара**) есть у всех игроков бесплатно, как и **Мощь Менетила**. Остается скрафтить только пару эпиков — **Школьного учителя** и **Ярость ледяного змея**.

[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.
-  **Собиратель трупов** — неплохой первый дроп, который можно оставить в одной копии, если нет **Гнилого яйца** или **Рукотворца**. Если есть они, то **Собирателя трупов** часто сбрасывают.
-  **Рукотворец** — хорошая карта во многих матч-апах, если противник не так активно играет со стола в начале партии. Сбрасывают при встрече с ДК, Охотником на демонов, Разбойником и Жрецом. Вторую копию можно оставить только с Монеткой.
-  **Скелет-помощник** — оставляйте всегда с Монеткой, а без только при наличии двух первых дропов
-  **Костолом** — оставляют против классов, которые активно играют со стола в начале партии (ДК, Паладин, Шаман). Вторую копию сбрасывайте в любой ситуации.
-  **Квартал Мерзости** — после нерфа до 4 маны оставляют только с очень хорошей рукой (обычно с **Гнилым яйцом** и Монеткой)
-  **Другие карты** — оставляют на муллигане редко. С очень хорошей рукой можно задуматься о **Тассариане**, **Послушнице смерти**, **Предвестнице зимы** и т.д.

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



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

**Охотник на демонов:** Гнилое яйцо, Предвестница зимы. С хорошей рукой — Тассариан, Квартал Мерзости.

**Воин:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Квартал Мерзости.

**Паладин:** Гнилое яйцо, Костолом, Рукотворец. С хорошей рукой — Квартал Мерзости, Скелет-помощник.

**Охотник:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Предвестница зимы. С хорошей рукой — Квартал Мерзости.

**Друид:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Предвестница зимы. С хорошей рукой — Скелет-помощник, Квартал Мерзости.

**Разбойник:** Гнилое яйцо, Предвестница зимы, Рукотворец. С хорошей рукой или Монеткой — Скелет-помощник.

**Шаман:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Костолом, Предвестница зимы С хорошей рукой — Скелет-помощник.

**Маг:** Гнилое яйцо, Рукотворец, Скелет-помощник, Рукотворец. С хорошей рукой — Квартал Мерзости.

**Жрец:** Гнилое яйцо, Скелет-помощник, Рукотворец, Предвестница зимы. С хорошей рукой — Костолом.

**Чернокнижник:** Гнилое яйцо, Квартал Мерзости, Рукотворец, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Квартал Мерзости.

[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](#) — ключевыми финишерами.

Фрост ДК комфортнее всего чувствует себя в поединках, завязанных на контроле стола. Он легко переигрывает Паладинов, Агро Друидов, Анхоли Рыцарей смерти и Бесолоков, потому что они почти на 100% полагаются на существ. 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 [Квартал Мерзости](#). 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: часто Фрост ДК окажется быстрее других оппонентов по темпу, так что захватит преимущество и будет диктовать размены — особенно с ранней реализацией [Квартала Мерзости](#). Не жалейте [Зимний горн](#) для того, чтобы сгенерировать сильный стол в начале партии. Например, отличная комбинация Монетка + [Квартал Мерзости](#) + [Зимний горн](#) + сила героя.

Пусть вы играете агрессивной колодой, часто нужно **размениваться** — особенно если на столе есть **Послушница смерти** или в руке **Нерубский визирь**. Но порой нужно совершать размены и без них — особенно в темповых матч-апах. Чем быстрее и агрессивнее противник, тем активнее вы должны размениваться.

Как и всегда, предпочитайте размениваться выгодно, то есть так, чтобы ваши юниты не умирали. В первую очередь используйте для разменов натиски (с **Квартала Мерзости**), **Костолом** и **Ледяной удар**. И только если этих карт нет, разменивайтесь существами и эффектами, которые 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 размениваться 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 spell тоже хорошо проявит себя, так как заморозит вражеский стол и позволит перейти в контрнаступление.

Важно, что весь взрывной урон не обязательно использовать за один ход. Вы можете распределить его на 2, 3 или даже 4 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 крови** Лда 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.



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.

**Воющий ветер** и **Ледяное касание** — точечные замораживающие эффекты, которые встречаются не во всех сборках. Но их всегда можно сгенерировать или взять в колоду в 1-2 экземплярах. Это универсальные заклинания, которыми можно и наносить урон по герою противника, и замораживать крупные угрозы оппонента.



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**.

Дека 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 холодара](#). Они нужны для того, чтобы увеличить шансы на заход [Ярости ледяного змея](#) к 7 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 деку изначально, но может создать по ходу партии. Здесь можно найти больше наступательных инструментов, добора, взрывного урона, а еще способы защиты.

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 только одна карта, которая расходует трупы — [Костесгибатель](#). И ради нее стоит накопить все 5 трупов, хотя часто можно играть этот шестой дроп и с меньшим количеством выстрелов.

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](#). 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

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 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, первую можно отдать на 6 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.



Квартал Мерзости + Зимний горн + сила героя

**Квартал Мерзости** нужно разыграть как можно раньше. Не жалеете для этого **Монетку** и **Зимний горн** в начале партии. Важно найти цель для **Квартала Мерзости** — помогут любые ранние дропы или сила героя.

Старайтесь использовать **Квартал Мерзости** всегда, когда местность доступна — у нее 3 заряда, так что часто их хватит до самого конца партии.



## 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 5+ 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. Старайтесь как можно раньше реализовать Квартал Мерзости.

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




**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. К тому же боевой клич активирует Квартал Мерзости, если на столе будет цель для местности.

- 
**Ледяной удар** открывает доступ ко всем картам с Руной 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 герою противника.

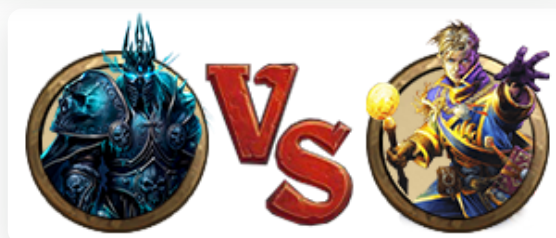


- 
**Нерубский визирь** открывает доступ ко всем заклинаниям Рыцаря смерти — в том числе к заклинаниям с Рунами Крови и Нечестивости. То же делает и **Школьный учитель**, но только с заклинаниями за 0-3 маны.

В списке заклинаний Рыцаря смерти много полезных опций, которые Фрост ДК не может взять в колоду изначально. Например, для зеркального матч-апа полезна **Кровь вампира**, а для медленных поединков — **Плеть**. Есть много других заклинаний, которые вы можете выгодно использовать в разных ситуациях.



[К оглавлению](#)



Андед Жрец

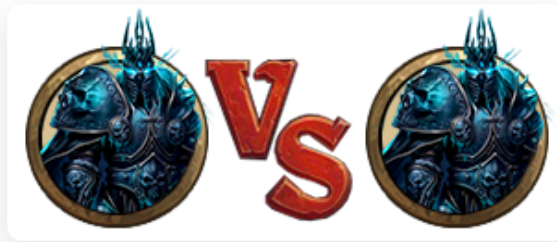
Напряженный, но равный поединок с небольшим перевесом в пользу Жреца. Здесь важно дожить до розыгрыша **Ярости ледяного змея** — это ключевой spell в поединке, с которым ДК чаще всего сможет закончить партию, особенно если в руке будет 2 копии заклинания. До этого момента ДК старается не получить слишком 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 за 2-3 маны, чтобы тот не реализовал воскрешающие эффекты.

В самом начале партии старайтесь играть первым номером и вынуждать Жреца обороняться. Прист чаще всего пропустит первый ход, а если повезет, то и второй. И в это время ДК уже может сгенерировать опасный стол и перейти к агрессии.

Игнорируйте юнитов Жреца: размениваться с ними невыгодно, куда лучше замораживать их, а если не получается, то вынуждайте Жреца размениваться с вашим столом.

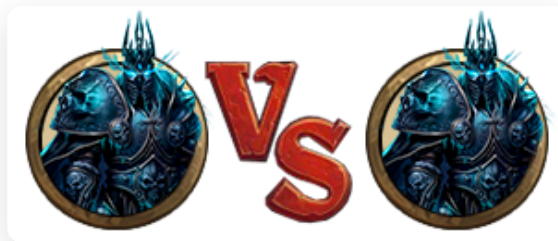
Размениваться стоит только с провокациями или в случае, если появляются натиски или **Ледяной удар**.



- **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 **Квартала Мерзости**, **Надзирательницы Холодары** или случайных генераций. Раскопать полезно и какие-то оборонительные карты, в том числе исцеление или накопление здоровья.

Обычно побеждает в матч-апе тот Фрост ДК, которому зайдут 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 на добор и генерацию ресурсов



- **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:

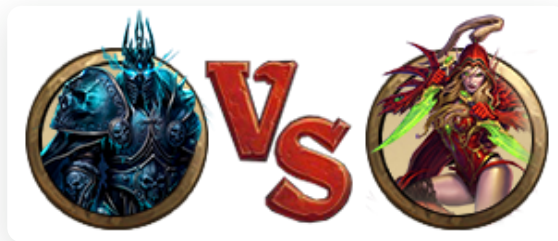
вынуждайте его тратить свои ходы для зачистки стола, а не для исцеления, перебора и уж тем более наступления.

Многое будет зависеть не только от захода вам взрывного урона и баффов, но и от захода исцеления противнику. Сколько копий **Крови вампира** 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. Старайтесь по максимуму добирать карты и генерируйте жадные опции вроде **Плети**.

•



•

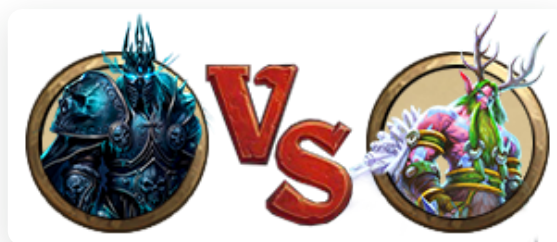
### **Разбойник на воровстве**

Выгодный матч-ап для Фрост ДК, хотя и не всегда предсказуемый. Разбойник уязвим для взрывного урона и заспама стола, но при этом с хорошим заходом может или очень быстро задавить Рыцаря смерти, или найти ответы на всё, что делает ДК. Хорошо то, что для всего этого Разбойнику нужно полагаться на рандомный заход карт, а что-то спасающее его заходить будет далеко не всегда.

Не бойтесь затягивать партию, если противник не играет слишком активно или если у вас много замораживающих эффектов. Валира чаще всего полагается на давление со стола, а без него нанести достаточное количество урона не сможет.

Вы можете наносить летальный урон постепенно и размеренно, не переживая об исцелении. Разбойник может получить +5 брони с помощью героя **Творец теней Скаббс** — на этом стабильные источники исцеления оппонента заканчиваются.

Не забывайте играть от секретов конкретных классов, если Разбойник разыгрывает их. Самыми опасными станут **Ледяная броня**, **Антимагия**, **Протестую!** и **Ледяная ловушка**.



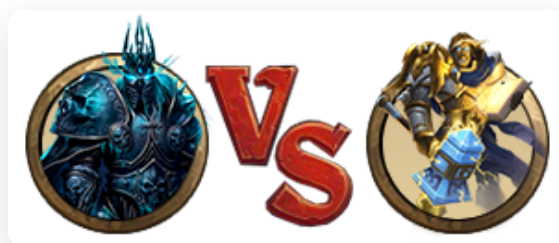
### **Квест Друид**

Достаточно сложный поединок для Рыцаря смерти, несмотря на медлительность оппонента. Важен агрессивный старт и быстрая реализация 1-2 дропов. Пользуйтесь тем, что в начале партии у Квест Друида не так много карт и ответов на ваш стол. Чем больше характеристик вы сгенерируете и урона нанесете, тем лучше. Размениваться со старта стоит разве что с Парковой пантеров, и то лучше убрать ее натиском или **Ледяным ударом**.

В этом матч-апе всегда полезно замораживать героя противника. Но нужно выбирать правильный тайминг. Например, это выгоднее сделать перед ходом с 4 маны противника, чем перед ходом с 5 маны.

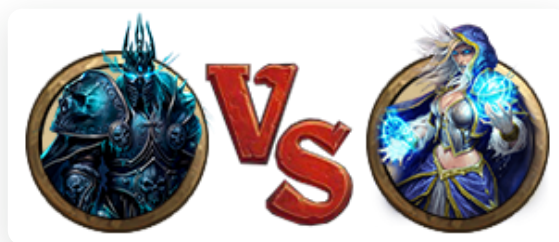
Как только у Друида появляется 5 маны, играйте вокруг **Назойливой чародейки**, если это возможно. Если стол уже уязвим для этого юнита, игнорируйте его и концентрируйтесь на взрывном уроне или генерации ресурсов.

Сложность матч-апа в том, что в мид и лейтгейме ДК не всегда сможет добить противника взрывным уроном из-за массы источников брони Друида. Пытаться все равно нужно в надежде, что оппонент не сможет одновременно чистить стол и копить броню.



### Чистый Паладин

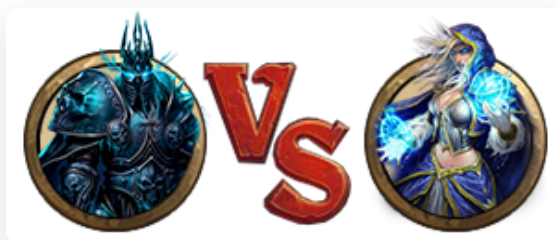
Противник практически на 100% играет со стола и достигает пика силы в мидгейме. Значит, у ДК будет достаточно времени для поиска и реализации массовых зачисток, а также замораживающих эффектов. Несколько копий **Ярости ледяного змея** ставят жирную точку в поединке и не оставляют Паладину никаких шансов. При этом ДК часто быстрее Паладина со старта: здесь важно активно размениваться и не давать Палу зацепиться за игровое поле.



### Биг Спелл Маг

Активно наступайте со старта и выманивайте из руки Мага все зачистки и замораживающие эффекты. С ранними дропами Мага старайтесь размениваться оружием, натисками и **Ледяным ударом**, а также 4/5 натиском с **Квартала Мерзости**. К 6 ходу Маг захочет сыграть **Балинду Каменный Очаг** — ее почти всегда можно проигнорировать, даже не замораживая. Но можно раскопать заморозку или ремувал, если партия не близка к завершению.

Важно отыграть от **Чародейки-варвара**. До выхода этого шестого дропа (учитывайте Монетки в руке Мага) отдавайте Зимний горд и **Ледяной удар**. **Ярость ледяного змея** раньше вы разыграть не сможете, но стоимость этого спелла уже не так жалко отдать противнику.



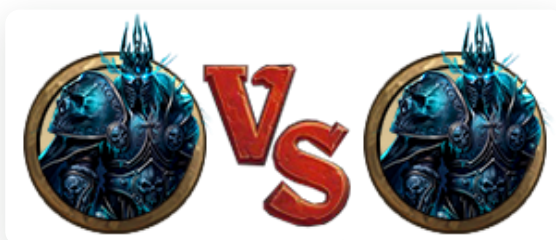
### Агро Маг

Выгодный матч-ап для Рыцаря смерти. Противник активно сражается за стол рано, но обычно ДК выходит победителем. Размениваться из существ точно стоит с **Троггом Железного рудника** и **Магом крови Талносом**: другие юниты Мага не так опасны. Как и всегда, пытайтесь размениваться заклинаниями, натисками и другими эффектами. Старайтесь нанести какой-то урон герою противника в начале и мидгейме, чтобы к ключевым 6-7 ходам уже угрожать оппоненту летальным уроном. Если вы безоговорочно ведете в темпе к мидгейму, партию часто закончит **Костесгибатель**, а после и **Ярость ледяного змея**.

Сам Маг может закончить партию взрывным уроном и большим количеством замораживающих эффектов. Многие сделает хорошо сыгранное **Дитя смерти**: старайтесь не подставиться под это заклинание к 6 ходу противника — или к 5, если ранее он играл **Озябшую чародейку**.

Даже если Маг захватил стол к мидгейму, Рыцаря смерти спасут **Ярости ледяного змея**. Джайна может закончить партию и без стола, но обычно у нее не будет так много взрывного урона.

•



•

### 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.

•

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!