

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Первый мета-отчет Марша Короля-лича: лучшие колоды и развитие ладдера

09.12.2022

Мета-отчеты

Мета-отчет

Подробно изучаем раннюю ситуацию в ладдере в первом мета-отчете Марша Короля-лича. Знакомьтесь с лучшими колодами и тенденциями развития н

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Марш Короля-лича — новое дополнение, которое вышло 6 декабря. Самое важное изменение в этом аддоне — появление 11 класса — Рыцаря смерти. Все другие классы получили новые карты, а значит вновь привели мету в движение. Марш Короля-лича — последнее дополнение в этом году и в году Hearthstone. Сейчас в Стандарте практически максимальное количество карт, а значит и все классы достигли пика своей силы. Весной нас ждет ротация Стандарта, с которой в Вольный уйдут карты трех дополнений.

С момента выхода Марша Короля-лича прошло не так много времени. Мета все еще активно развивается и меняется чуть ли не каждый час. Декбилдеры ищут новые

колоды, оптимизируют старые. Особенно динамичны Рыцарь смерти и Друид — пара самых популярных классов этой недели. Вся мета адаптируется под них, а игроки ищут колоды, способные победить и Друида, и ДК.

Первый мета-отчет в Марше Короля-лича разберет раннюю мету дополнения. Вы найдете лучшие колоды всех классов, лидеров по популярности и винрейту. Также мы обсудим общие тенденции развития ладдера в первые дни после выхода Марша Короля-лича и появления Рыцаря смерти.

Мета-отчет базируется на основе данных порталов HsReplay и Vicious Syndicate, мнений профессиональных игроков и авторского состава сайта.

### **Важно!**


Вечером 9 декабря Blizzard выпустила **балансный патч** с нерфами *Сира Денатрия* и *Громострела*. Значительная часть колод в мете и ее оценок уже неактуальны.

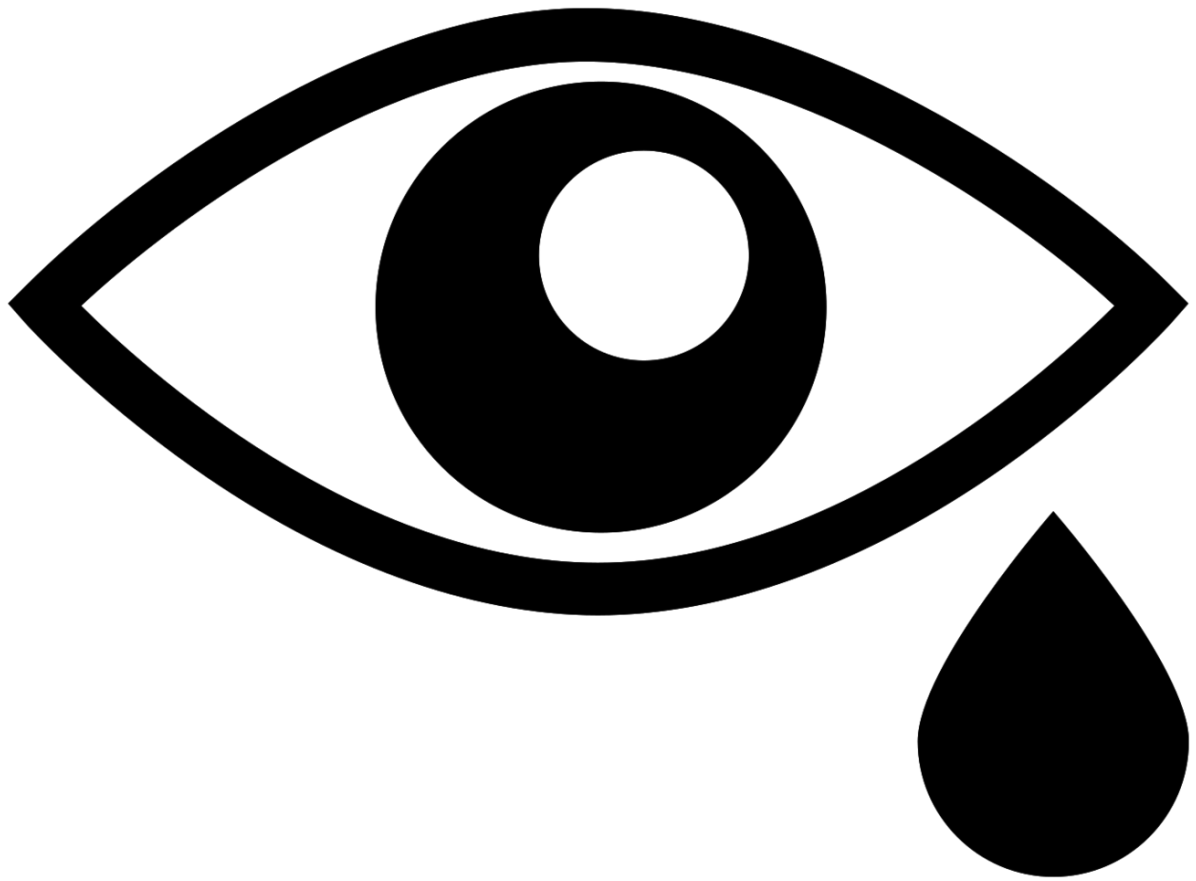
### **Новый мета-отчет по патчу 25.0.3**



#### **Разделы меты:**



#### *Основные тенденции ладдера*

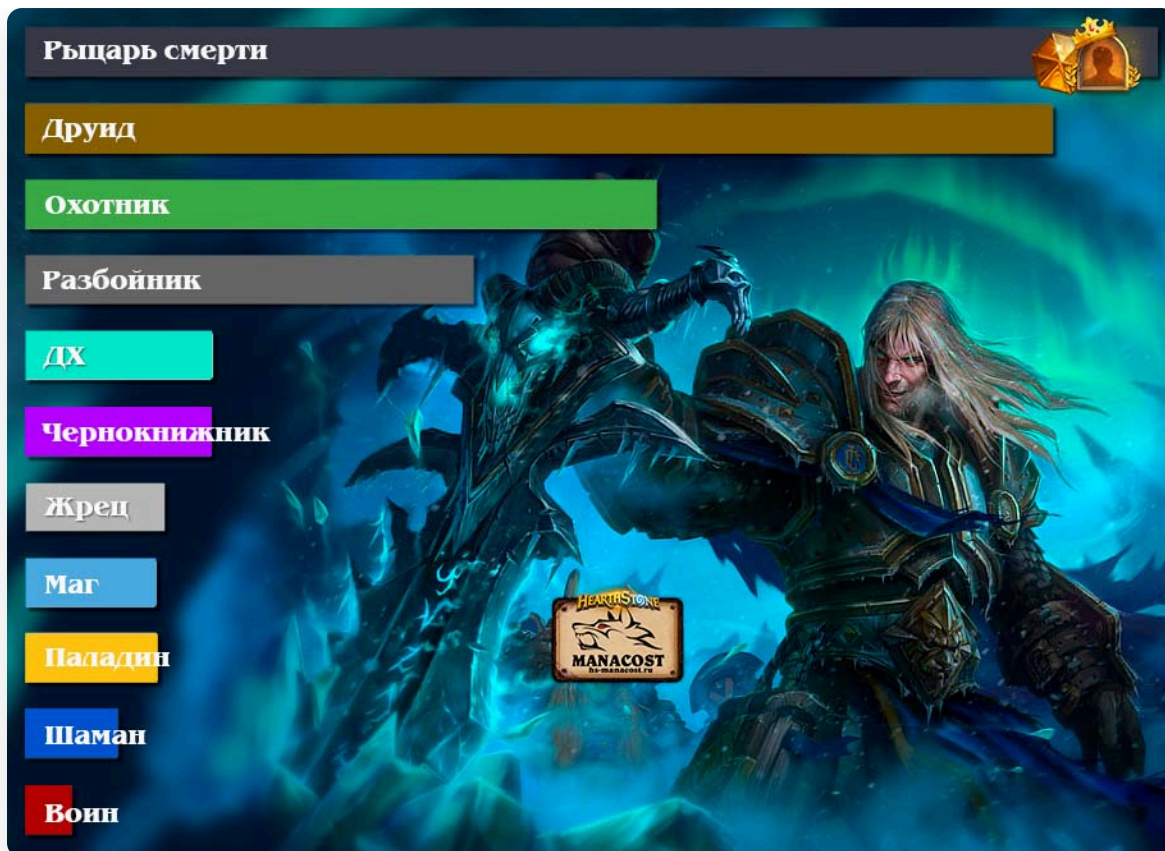
-  *Сила классов и лучшие колоды*
  - - Рыцарь смерти
  - - Друид
  - - Охотник
  - - Разбойник
  - - Охотник на демонов
  - - Чернокнижник
  - - Жрец
  - - Маг
  - - Паладин
  - - Шаман
  - - Воин



-  *Самые популярные колоды*
-  *Лидеры по винрейту*
- 

## Основные тенденции меты

- Популярность классов на всех рангах



❖ **Рыцарь смерти** — новый класс. И очевидно, к нему будет повышенный интерес. Поэтому ДК оказывается в топе по популярности на первой неделе. Но если выход Охотника на демонов сломал мету Стандарта (Иллидан был безумно силен), то с Рыцарем смерти такого не произошло. Ничего имбалансного в ДК нет, в лучшем случае это хороший для игры и конкурентоспособный класс. Мы разберем подробно, что случилось с ДК и какой у него есть потенциал в следующем разделе.

❖ **Рыцарь смерти** представлен тремя архетипами — **Кровь**, **Лед** и **Нечестивость**. Популярнее и сильнее всех ДК Крови — это защитная контроль колода. Лед играет через комбинации заклинаний и взрывной урон, а Нечестивость — через спам стола и агрессию.

Все три архетипа ДК не показывают высокий процент побед. Отчасти это связано с неоптимальными сборками первых дней и неопытностью игроков в обращении с новым классом. Но правда и в том, что **ДК получился не таким уж сильным по сравнению с другими классами меты**.

❖ **Главная доминанта меты** — **Рамп Дриид**. В первые дни архетип держался на втором месте по популярности, но сегодня он обгоняет ДК Крови на многих рангах. В отличие от ДК, Рамп Дриид не только популярен, но и эффективен. Колода хорошо показывала себя и в прошлом дополнении, но с появлением АнубРекана и Асталора Кровавой Клятвы Дриид заиграл новыми красками. Возможные комбинации с этими легендарками и Бранном Бронзобородом — имбалансные и даже нечестные.

❖ Еще одна колода с имбалансной комбинацией, построенной вокруг Бранна Бронзоборода, — **Громострел Охотник**. Новый архетип быстро раскачивает Громострела и наносит огромное количество урона под Бранном.



Кажется, **эффект удвоенных боевых ключей вышел из-под контроля** разработчиков. Уж **слишком хорош Бранн Бронзобород** в огромном числе классов. Почти вся мета вращается вокруг этой легендарки, которая обогнала **Сира Денатрия** и **Принца Ренатала**. Сегодня Бранна берут в почти 60% всех дек в ладдере.



Пока что без Бранна Бронзоборода обходятся **Миракл Разбойник** и **Спелл Охотник на демонов**. Оба класса берут старые колоды и дополняют их новыми синергиями (Отвары Разбойника и синергии заклинаний ДХ). Получаются сильные и конкурентоспособные архетипы, которые можно собрать несколькими способами — оптимальные пока что найти сложно.



**Смерть агро колод**. Популярность Рыцаря смерти Крови привела к тому, что из ладдера пропали агрессивные колоды — Агро Друид, Агро ДХ, Воин на исступлении и даже Комбо Жрец. Все они отлично справлялись бы с Рамп Друидом и другими популярными представителями меты, но они беспомощны в матче с ДК Крови.



Из-за того, что в мете нет агро колод, но есть очень много ДК Крови, так **хорошо себя чувствуют жадные комбо архетипы** вроде Рамп Друида, Громострел Ханта и Миракл Разбойника. С ними мог бы отлично справляться Агро Друид или Комбо Жрец, но им жизни не дает ДК Крови. А самого ДК Крови жадные комбо колоды переигрывают без особых проблем. Отсюда и создается **перекос меты**: ДК Крови играют только потому, что он новый, но не потому, что он хорошо вписывается в мету. Из-за популярности ДК никто не играет агро деками, а значит в мете отлично чувствуют себя комбо архетипы, которые контрят самого ДК. Со временем интерес к ДК спадет (если разработчики не будут менять баланс нерфами и баффами), вырастет число агро колод, которые поставят комбо архетипы на место. Но пока что этого не случилось.



**Старые колоды — сила, новые — могила**. Грустная тенденция меты: старые архетипы и карты оказываются намного сильнее новых. В лучшем случае старые колоды обзаводятся несколькими новыми картами (Рамп Друид, Миракл Разбойник, ДХ), но в мете есть и большое число успешных старых дек совсем без новых карт — Агро Друид, Бесолок, Курс Бесолок, Охотник на зверях, Разбойник на воровстве. Пока что играют ими не так часто, потому что это попросту скучно. Но со временем новизна дополнения спадет, все потестят ДК и вернуться к привычным сильным архетипам. По крайней мере так случится, если разработчики не вмешаются в баланс (а они, скорее всего, вмешаются). Единственная принципиально новая и результативная колода — ОТК Громострел Охотник. И его, скорее всего, понерфят в ближайшем патче.



**Недооцененные колоды, которые стоит потестить**: Бесолок, Охотник на зверях, Контроль Паладин, Комбо Жрец, Чистый Токен Паладин, Эволв Шаман.



**Переоцененные колоды**: все Рыцари смерти.

*к содержанию*

 **Сила классов  
и лучшие колоды**



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



**РЫЦАРЬ  
СМЕРТИ**

- **Рыцарь смерти** оказался в интересном положении в первую неделю выхода. Вы можете считать Рыцаря смерти тремя разными классами (Кровь, Лед, Нечестивость) — они не могут брать ключевые карты друг друга, но а общие карты — преимущественно нейтралки и буквально несколько карт ДК без требования рун.

Всего у Рыцаря смерти 68 классовых карт. Из них к примерно 40 нет доступа у любой колоды из-за ограничений по рунам. Например, Рыцарь смерти Крови не может взять карты Рун Нечестивости и Льда. В результате ДК должен собирать колоду из смешного количества карт. И то не все карты с требованием рун будут хорошими. Получается. ДК берет лишь небольшую часть классовых карт, а в остальном полагается на нейтральных существ.

И в этом проблема — у ДК слишком мало карт, учитывая разделение на руны. Классу очень сложно соперничать с каким-нибудь Друидом, у которого есть доступ ко всем тем же нейтралкам, а еще к классовым картам 6 доступных в Стандарте дополнений. У Друида куда больше маневров для адаптации колоды, декбилдеры могут найти какие-то имбалансные комбинации, о которых не подумали разработчики.

Рыцарь смерти же крайне ограничен и на 100% предсказан балансерами Blizzard. А они чаще всего рассматривают "честные" колоды — без серьезных злоупотреблений и безумных темповых ходов. У Рыцаря смерти есть сильные и даже имбалансные карты (Лоскутик, Взрыв трупа, Душекрад, Ярость ледяного змея и т.д.), но их слишком мало в колоде по сравнению с другими классами. Рыцарь смерти чувствует себя "честным" классом, окруженным целым рядом "нечестных" колод с злоупотреблениями комбинациями (Рамп Друид, Миракл Разбойник, Громострел Охотник, Охотник на демонов Скверны).

Со стороны Blizzard было большим риском выпускать новый класс сейчас — в самом конце года, когда все 10 старых классов на пике своей силы с максимальным числом карт в ротации. И пока что риск себя не оправдывает: ДК показывает низкий процент побед и по статистике выглядит как мальчик для битья. Самый простой способ исправить эту ситуацию: нерфить другие классы. Но есть подозрение, что только нерфов не хватит, нужны и баффы карт Рыцаря смерти. Не уже сильных карт, но тех, которыми сейчас никто не играет.

**Действительно ли сейчас у ДК все так плохо?** Статистика говорит, что да. Но отчасти проблемами стали неоптимальные колоды, неопытность игроков и неблагоприятная мета с кучей комбо архетипов — в чем виноват сам ДК Крови, который контрит всю агрессию, оставляя комбо деки без контрбаланса.

Рыцарем смерти все еще берут топы Легенды, но колоды используют достаточно необычные. Такие сборки пока что редко используются в ладдере: сложно сказать, лучше ли они лидеров по популярности внутри класса. Но по крайней мере ДК развивается и не стоит на месте, что уже хорошо.



**ДК Крови** всегда собирают с **Принцем Ренаталом** и **Сиром Денатрием**.

Поэтому в колоде появляется особенно большое количество нейтральных существ: больше деку попросту нечем заполнить. Последние сборки делают акцент или на дополнительной генерации ресурсов (версии от J\_Alexander и TheCantelope) или на еще большем нарушении комбинаций противника (версия от Kapen). В последнем варианте в дополнение к Лоскутику, **Мутанусу Пожирателю** и

Безумному герцогу Теотару появляется и пара Распространителей чумы. Всё для того, чтобы сломать ключевые комбинации Рамп Друида, Громострел Охотника и других популярных архетипов.



**ДК Нечестивости** обращается к максимальной агрессии. У такого подхода было бы больше потенциала, если бы в мете не был так популярен ДК Крови. Он слишком мешается Анхоли ДК в нынешней мете, так что особых успехов статистика не показывает.



**ДК Льда** все еще активно ищет место в мете и способы реализоваться. Особой вариативности в сборках нет: вы просто берете почти все карты с Руной Льда и дополняете буквально несколькими нейтральными опциями. Пока что это самый нерезультативный подход, несмотря на то, что до выхода Марша Короля-лича считался лучшей деккой Рыцаря смерти.

- **Рыцарь смерти Крови от J\_Alexander топ-1 Легенды**



- **Рыцарь смерти Крови от TheCantelope топ-38 Легенды**



- **Рыцарь смерти Крови от Kanen топ-3 Легенды**



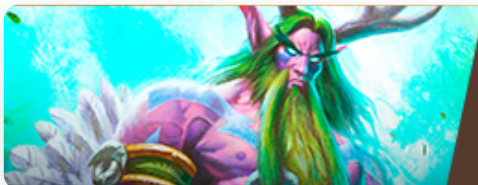
- **Агро Рыцарь смерти Нечестивости от Otsuna топ-49 Легенды**



- **Рыцарь смерти Льда от Feno топ-100 Легенды**



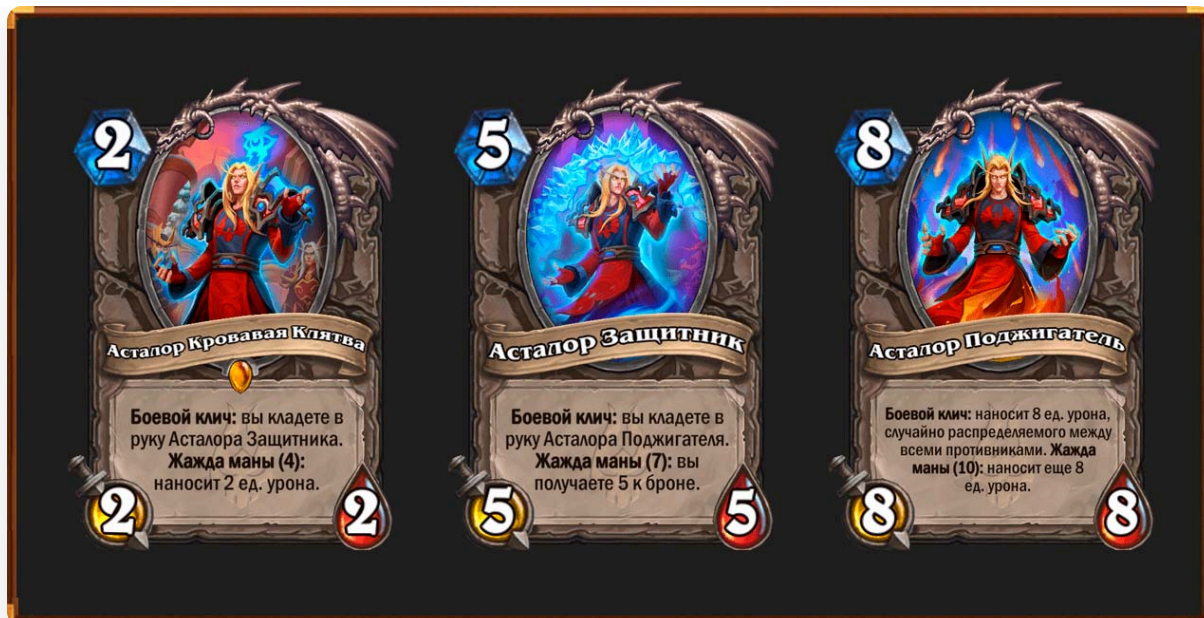
*к содержанию*



**ДРУИД**



- Комбинация Бранн + Ануб'Рекан + Асталор Кровавая Клятва сломала Друида и даже мету в целом. Это самая сильная связка карт, которые Друид может использовать даже без [Гаффа Вольное Сердце](#), но просто с большим запасом брони. Дошло до того, что многие сборки [Рамп Друида](#) стали даже отказываться от [Принца Ренатала](#) и брать больше добора, чтобы как можно быстрее найти ключевое ОТК комбо. Так построена версия от [maibaoziqwq](#): в ней только 30 карт, разгон по мане, добор, [Сир Денатрий](#) и новые синергии брони для реализации удвоенных боевых кличей Асталоров (самих Асталоров в финальной форме будет несколько и каждый нанесет значительный урон).



В игре есть баг, который работает на руку Рамп Друиду. При взаимодействии с Бранном Бронзобородом все боевые кличи Асталоров должны дважды повторять только первую часть текста. Эффекты жажды маны не удваиваются. Так под Бранном Асталор Кровавая Клятва нанесет только 2 урона, а Асталор Защитник даст только 5 брони. Однако Асталор Поджигатель под Бранном наносит 32 урона, а не 24, как должен, согласно словам разработчиков. Разница существенная, но даже если этот баг пофиксят, Рамп Друид все еще будет очень сильным.

Где-то в тени меты держится **Агро Друид**. В сборке появилась аж одна новая карта — Настырный зомби. Агро Друид был бы идеальным ответом на популярность Рамп Друида (он выносит лидера меты с 80% винрейта по статистике, что очень много). Но Агро Друид не может раскрыть себя из-за популярности ДК Крови — идеальной антиагро колоды.

Интересная колода — **ОТК Друид с Элвинским вепрем**. Дека сложная для исполнения, но на удивление стабильная и надежная. К тому же колода недорогая, так что собрать ее достаточно просто.

- **Рамп Друид от Lunaloveee топ-10 Легенды**



- **Рамп ОТК Друид от maibaoziqwq топ-73 Легенды**



- **Рамп Друид с Тюремщиком от Akatsu топ-291 Легенды**



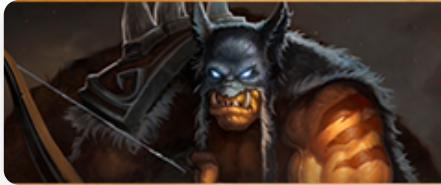
- **Агро Друид с одной новой картой**



- **ОТК Друид с Элвинским вепрем**



*к содержанию*



## ОХОТНИК



- Наконец-то у Рексара появилась необычная колода с интересной концепцией — **Громострел Охотник**. Почти все представители класса, которых вы встретите, будут использовать комбинацию **Бранн Бронзобород** + **Громострел**. Вокруг нее построена вся дека: найти Громострелов помогают **Разборчивый заводчик** и **Погонщица Песни Войны**. Сыграть их несколько раз можно за счет **Всепожирающего роя**, **Молодого хмелевара** и **Золы Горгоны**. Часто в сборках появляется одна копия **Коррозионной гадюки** для противостояния с **Миракл Разбойниками**.

Интересно, чем заполнить оставшиеся слоты в колоде. Тут появилось три варианта. Первый — самый популярный — синергии наносящих урон заклинаний и **Иглы морского ежа**. Эти комбинации помогают чистить стол и наносить немного дополнительного урона. Второй вариант — взять несколько агрессивных карт для давления со стола в начале партии. Среди них **Крестьянин**, **Трогг Железного рудника**, **Собатрон**, **Ловец духов** и **Дикие духи**. Третий вариант — утяжелить колоду существами за 4-7 маны, чтобы наступать не только за счет Громострелов.

Все три подхода имеют право на существование и показывают хорошие цифры винрейта. Но пока что сложно понять, какие колоды станут оптимальными.

Все еще существует **Биг Бист Охотник**. У колоды хороший винрейт, потому что все сборки старые и проверенные прошлой метой. Этим архетипом мало кто играет по этой же причине.

- **ОТК Громострел Охотник от Otsuna топ-188 Легенды**



- **ОТК Громострел Охотник от Nowayh топ-479 Легенды**



- **ОТК Громострел Охотник от WolfLock топ-229 Легенды**



- **Старый Биг Бист Охотник**



[к содержанию](#)



**Миракл Разбойник** вновь показывает великолепные результаты в мете. Второе дыхание открыли синергии отваров, хотя далеко не все сборки в принципе пользуются ими. Но все Миракл Роги используют Гибельную тень и Призрачный удар — эта пара спеллов идеально вписывается в колоду.



Архетип так силен, потому что очень быстро генерирует большие характеристики в маскировке. На такое мало кто может ответить: особенно экспериментальные и сырые колоды новой меты. Особенно хороша Валира в матч-апах с Рамп Друидом и Охотником

на демонов, у которых в принципе нет ответа на большие статы в отличие от других лидеров меты. И пусть противники стали чаще играть **Коррозионную гадюку**, **Миракл Разбойник** все еще чувствует себя великолепно.

У **Миракл Разбойника** есть 5-7 вакантных слотов, которые он может заполнить по своему усмотрению. Самый простой и популярный способ — добавить новые синергии отваров. За счет **Омерзительного алхимика** вы можете проворачивать **миракл комбинации** с отварами. В сборку можно и не брать комбинации отваров совсем, оставив только **Пояс со склянками** — **спелл** слишком хорош даже сам по себе. В дополнение к этому **Миракл Разбойники** могут брать или не брать связку **Маэстро маскарада + Гнолл Дикой Лапы**.

Отметим, что конкуренция за слоты внутри сборки **Миракл Разбойника** серьезно выросла. Пока что мы не знаем, какой подход окажется оптимальным.

**Разбойник на воровстве** тоже может экспериментировать с новыми синергиями отваров. Но часто встречаются и старые колоды совсем без новых карт или только с **Гибельной тенью**. Особых успехов архетип не показывает, потому что серьезно просел матч-ап с **Рамп Друидом**, который стал значительно сильнее с дополнением в отличие от **Джекпот Роги**.

- **Миракл Разбойник с отварами от J\_Alexander топ-1 Легенды**



- **Миракл Разбойник с отварами от Savege топ-199 Легенды**



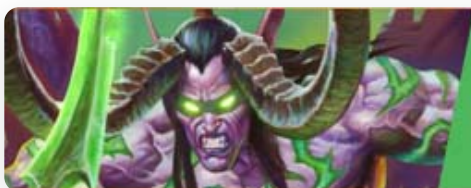
- **Миракл Разбойник без отваров от Steelo топ-1 Легенды**



- **Разбойник на воровстве и отварах от gvnus топ-17 Легенды**



[к содержанию](#)



## ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

**Охотник на демонов** играет с новым набором карт. Комбинация **Коса пожирателя душ + Метка презрения + Отряд скверндорай + Сделка с дьяволом** показывает отличные результаты. Кажется, теперь все ДХ будут использовать сборки только с 3 существами. Сделать это достаточно просто: мы видим и **Спелл Релик ДХ**, и **Спелл Агро ДХ**, и даже **Спелл Квест ДХ**. Все они показывают хорошие результаты.



У класса отличные перспективы в дополнении, особенно учитывая потенциальные нерфы, которые, скорее всего, обойдут Иллидана стороной. Ведь он не играет ни Бранна Бронзоборода, ни Принца Ренатала, ни Сира Денатрия. Что, конечно, редкость для нынешней меты.

- **Спелл Релик ДХ от Feno топ-34 Легенды**



- **Спелл Агро ДХ от DreadEye топ-1 Легенды**



- **Спелл Квест ДХ от Ramses топ-292 Легенды**



[к содержанию](#)



## ЧЕРНОКНИЖНИК

Если вы хотите поиграть чем-то новым — лучше пройти мимо Чернокнижника. Этот класс совсем не изменился с дополнением, на то не появилось даже каких-то намеков. Синергии бесов все еще самые сильные, как и синергии Проклятий глубин, которыми можно дополнить агрессивную колоду.

Пусть **Бесолок** и **Курс Бесолок** совсем не изменились, всё же это сильные колоды в нынешней мете. Отчасти потому, что они старые и проверенные прошлым дополнением. Но важную роль играют и матч-апы. Оба архетипа хорошо играют и с Рамп Друидом, и с ДК Крови, а таким мало кто может похвастаться.

В нынешней мете классический Бесолок показывает себя лучше по всем параметрам. Сейчас от Проклятий глубин лучше отказаться. Так вы существенно улучшите матч-ап и с Рамп Друидом, и со многими другими колодами вроде Громострел Охотника или Спелл ДХ. Во всех этих поединках намного выгоднее давить со стола и действовать максимально агрессивно, а не затягивать партию в мид и лейтгейм в надежде добить оппонента Проклятиями глубин.

Хоть какие-то новые карты появились у **ОТК Чернокнижника с Морскими минами**. Архетип лишился **Осквернения**, которым пользовался в ноябре, зато теперь использует

Взрывоопасную овцу, которой можно так же чистить стол. Полезны и Припасы Плети — отличный источник добора.

Но ОТК Лок, к сожалению, все еще остается нишевой и сложной колодой, которой успехи показывают лишь немногие игроки в топе Легенды.

- **Старый Бесолок с Денатрием**

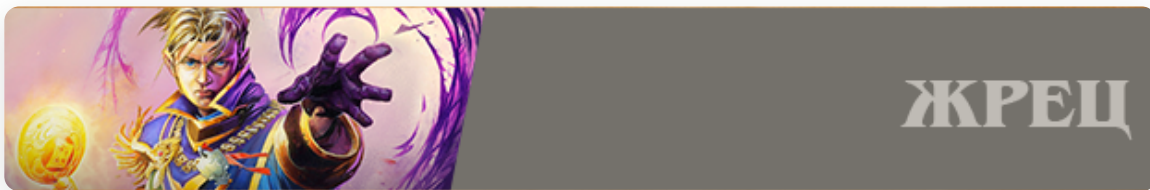
- **Старый Курс Бесолок**



- **ОТК Черно книжник на минах от YouThhs\_CN**



[к содержанию](#)



Как изначально повелось в этом году, у Жреца очень много колод, но большинство из них не показывает чего-то выдающегося. Так случилось и сейчас: много идей, много сильных карт, но в мету всё это вписывается плохо.

Лучшей колодой класса безоговорочно можно назвать **Комбо Жреца**. Впрочем, мало кого это удивит или заинтересует. Комбо Жрецом все еще никто не хочет играть, тем более из Марша Короля-лича он обзавелся только Оживлением мертвых для призыва дополнительной копии **Сияющего элементаля**. В общем, ничего необычного, проходите мимо — нас ждет очередная мета с сильной колодой Жреца, которой никто не будет пользоваться.

**О других колодах Жреца** сказать что-то хорошее трудно. Они или показывают ужасный винрейт, или непопулярны, так что статистики по ним нет.

- **Комбо Жрец от Norwis топ-1 Легенды**

- **Шадю Жрец от RidiculousHat топ-1028 Легенды**



- **Контроль Жрец на хрипах от NoHandsGamer топ-100 Легенды**



[к содержанию](#)



Маг показывал хоть какое-то присутствие в ладдере только в первые дни Марша Короля-лича, пока игроки еще возлагали надежду на **Аркейн Мага**. Сейчас же всем стало понятно, что архетип не заслуживает внимания: и проблема не только в том, что Рамп Друиду и ДК Крови очень просто накопить броню/здоровья для выхода из зоны ОТК комбинации. Даже без этих двух ужаснейших для Аркейн Мага матч-апов ситуация в ладдере не будет благоприятной. Кажется, это просто плохая колода с нынешними синергиями.

В мете много старых колод Мага совсем без новых карт или с минимумом новых карт. Лучше всех себя показывает **Биг Спелл Маг** — в сборках даже встречается аж одна новая карта — Магические защитники. У колоды не такие плохие цифры винрейта, а если бы в мете не было Рамп Друида, Биг Спелл Маг и вовсе мог бы стать лидером по винрейту. Но пока ситуация обратная: Рамп Друидов становится всё больше.

- **Биг Спелл Маг с одной новой картой**



- **Аркейн Маг от McBanterFace топ-44 Легенды**



[к содержанию](#)



Паладин — недооцененный класс. Во многом потому, что у него не появилось каких-то ярких новых карт. Их используют, но архетипы все те же и с уже знакомым ранее геймплеем.

Лучшая колода класса (и одна из самых результативных колод меты) — **Чистый Токен Паладин**. Секрет его успеха в безумного выгодном матч-апе с Рамп Друидом. Все благодаря Печати крови и другим мощным баффам. Важно то, что у Чистого Токен Паладина попросту нет невыгодных матч-апов среди популярных представителей меты. В худшем случае он играет с кем-то на равных или в незначительный минус. Безусловно, **Чистый Паладин — самая недооцененная колода меты, а потенциально и ее разрушитель.**

**Контроль Паладин** тоже показывает хорошие результаты, хотя и не такие высокие, как Чистый Пал. Зато Контроль Паладином играют куда чаще. Главное выбирайте сборку без драконов, но только с Анахроносом. Проблема Контроль Пала в нынешней мете в том, что **Озаренная Кариэль** не уменьшает урон от финальной формы Асталора Кровавой Клятвы, а еще в мете стало много **Коррозионных гадюк**.

- **Чистый Токен Паладин от Nevoarad топ-7 Легенды**



- **Чистый Секрет Паладин от Renmen топ-128 Легенды**



- **Контроль Тюремщик Паладин от Lunaloveee топ-16 Легенды**



- **Контроль Дракон Паладин от Santelore топ-100 Легенды**



[к содержанию](#)



Шаманом практически не играют, хотя у класса есть несколько неплохих и одна хорошая колода. Хорошая дека — **Эволв Шаман**. Тут есть и новые карты, радуют матчапы с ДК, Друидами, Охотниками и многими другими представителями меты. Даже странно, что мало кто обращает на эту колоду внимание. Даже сборка от Jambre достаточно доступная и уже не такая далекая от оптимальной. Рекомендуем потестить.

Еще пара неплохих дек класса — **Мурлок Шаман** и **Агро Шаман**. Они станут только сильнее со спадом популярности ДК Крови, если разработчики не успеют понерфить Рамп Друида.

Пока что слабые колоды класса — **Биг Шаман** и **Контроль Шаман**. Мы не рекомендуем тратить на них чародейную пыль.

- **Эволв Шаман от Jambre топ-858 Легенды**



- **Мурлок Шаман от GamerRVG топ-16 Легенды**



- **Биг Шаман от Thijs**



- **Контроль Шаман от CheeseHead топ-224 Легенды**



- **Агро Шаман от FunkiMonki топ-2000 Легенды**



[к содержанию](#)



Воин уже свыкся с местом на самом дне мета-отчетов: год для класса был тяжелым. Новое дополнение принесло минимум конкурентоспособных карт и ноль рабочих идей для новых архетипов. **Воин на исступлении** грустит из-за ухода Рыцарей Ледяного Трона в Вольный режим. Еще один повод для грусти — популярность ДК Крови, который легко расправляется с Гаррошем. Не помогает ему даже хороший матч-ап с Рамп Друидом.

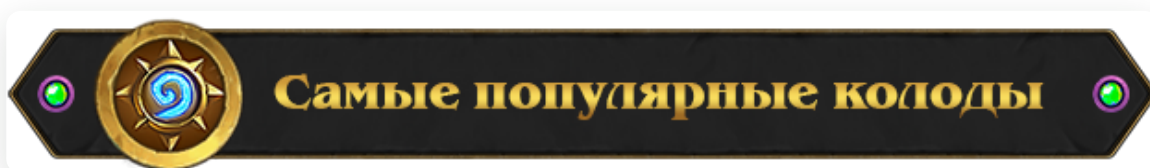
Пока что колоду лучше отложить в надежде, что со следующим патчем станет лучше.

## Воин на исступлении от [карты]\_ топ-21 Легенды

  • **Воин на исступлении от Rymbette**



[к содержанию](#)



Список самых популярных архетипов на всех рангах за последние сутки. Ниже не всегда показаны самые распространенные сборки, но самые эффективные. Ожидайте встретить много Рамп Друидов, но совсем не обязательно представленную версию.

## Рамп Друид от Lunaloveee топ-10 Легенды

  **Рыцарь смерти Крови от J\_Alexander топ-1 Легенды**



**ОТК Громострел Охотник от Otsuna топ-188 Легенды**



**Миракл Разбойник с отварами от J\_Alexander топ-1 Легенды**



**Спелл Релик ДХ от Feno топ-34 Легенды**



[к содержанию](#)



Лидеры по винрейту последнего дня. Этот показатель не всегда отображает лучшую колоду в игре, но ту, которой большинство играет успешнее всего — по целому ряду причин. Разные ранги, разные сборки, противники и условия. Колоды с самым высоким винрейтом не обязательно самые сильные в долгосрочной перспективе, на вашем ранге и с вашим уровнем игры.

Вы можете показать высокий винрейт колодами, у которых низкий процент побед по статистике. И наоборот, можно играть безуспешно представленными ниже колодами.

## Старый Бесолок с Денатрием



### Чистый Токен Паладин от Nevoarad топ-7 Легенды



### Рамп Друид от Lunaloveee топ-10 Легенды



### Старый Биг Бист Охотник



### Комбо Жрец от Norwis топ-1 Легенды



### Спелл Релик ДХ от Feno топ-34 Легенды



[к содержанию](#)



Спасибо за внимание. Высоких рангов.