

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Все о Полях сражений. Часть 5: как играть предсмертными хрипами в новом патче

13.05.2020

Поля сражений

Поля сражений

Все о Полях сражений как играть предсмертными хрипами

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Из этого материала вы узнаете, как играть стратегией предсмертных хрипов на Полях сражений. [Барон Ривендер](#) — ключевая карта стратегии и одно из самых сильных существ режима. Вокруг Барона Ривендера легко собрать разнообразные столы, которые почти наверняка приведут вас в топ-4 лобби или выше.

Примечательно, что столы с предсмертными хрипами могут выглядеть по-разному в зависимости от захода карт и предпочтений игрока. Есть шесть способов собрать стол с предсмертными хрипами, о которых вы узнаете из этого материала. Речь также пойдет о ключевых элементах геймплея стратегии хрипов.






Последний патч добавил **Бешеного завролиска** — новое тир-1 существо, которое синергирует с предсмертными хрипами. Благодаря Бешеному завролиску появились

новые стратегии для начальной стадии игры, о которых вы также узнаете в этом материале.

**Это пятая часть серии подробных гайдов о Полях сражений. Знакомьтесь с другими частями:**

- Часть 1: основы геймплея Полей сражений
- Часть 2: мета и гайды по всем героям
- Часть 3: как играть гибридными стратегиями
- Часть 4: как играть мурлок стратегией
- Часть 6: как играть демонами
- Часть 7: как играть механизмами
- Часть 8: как играть зверями
- Часть 9: как играть драконами
- Часть 10: столлы с божественными щитами

*Гайд обновлен 13 мая. Далее полный список изменений:*

-  Дополнено вступление
-  Раздел "5 способов собрать стол с хрипами" переименован в "6 способов собрать стол с хрипами". Изменены описания основных столов и советы по игре с ними.
-  Добавлена информация о Бешеном завролиске и стратегии игры с ним в начале игры и мидгейме
-  Дополнены разделы "Предсмертные хрипы на разных этапах игры", "Позиционирование предсмертных хрипов" и "Лучшие и худшие герои".
-  Добавлены новые игровые моменты, убраны неактуальные

#### **Разделы гайда:**

- Основные карты и синергии
- Шесть способов собрать стол с предсмертными хрипами
- Плюсы и минусы стратегии
- Предсмертные хрипы на разных этапах игры
  - - Начало игры
  - - Середина игры
  - - Конец игры
- Позиционирование предсмертных хрипов
- Лучшие и худшие герои
- Заключение



## Основные карты и синергии



Ур. таверны: 1



Ур. таверны: 2



Ур. таверны: 3



Ур. таверны: 4



Ур. таверны: 5



Ур. таверны: 6



Не все предсмертные хрипы хорошо работают с Бароном Ривендером, но в этом нет ничего страшного. Иногда Барону Ривендеру важно повторить только 1-2 предсмертных хрипа на столе.

Далее о существах с синергией предсмертных хрипов.

**Барон Ривендер** — ключевое существо для любого стола с предсмертными хрипами в лейтгейме, без которого стратегия не может существовать вовсе. Часто хватает обычной копии Барона Ривендера, хотя триплет этого существа сделает стол намного сильнее.

Два Барона Ривендера не работают друг с другом в любой форме: даже если один был золотым, а второй обычным.

Не покупайте вторую копию Барона Ривендера, если лобби близко к завершению или у вас мала здоровья и вы на грани вылета. Но если игра продлится еще несколько ходов и вы сильны, взять вторую копию для будущего триплета стоит.

**Бешеный завролиск** — тир-1 угроза, актуальная преимущественно в начале игры. Некоторые герои любят играть через это существо рано, а также его можно брать с хорошим заходом хрипов или потому, что не пришли тир-1 существа лучше.

Бешеного завролиска можно раскатать в начале партии. Если так, угрозу можно сохранить на столе до мидгейма, а редко и до лейтгейма. Но делать основную ставку на Бешеного завролиска не стоит — это неплохая карта поддержки в определенных ситуациях, а не основа стратегии.

**Самоотверженная героиня** — золотая копия актуальна даже в лейтгейме из-за синергии с Бароном Ривендером. Существо неплохо показывает себя и до того, как вы найдете Барона Ривендера. Обычную Самоотверженную героиню можно взять в любой момент, если нужно заполнить свободный слот на столе: в этом случае на следующий ход Самоотверженную героиню продают.

**Бумный бот** — хорош в начале игры самостоятельно, а в лейтгейме полезен только в синергии с Бароном Ривендером. **Бумному боту** можно дать провокацию и божественный щит из-за **Раздраждоуля**. Также он сочетается с Ученицей Кангора.

**Порождение Н'Зота** — хорош самостоятельно в начале и середине игры. В лейтгейме нужен только в форме триплета и с Бароном Ривендером.

**Механояйцо** — полезно и в мех стратегиях, и в стратегиях на хрипах. Часто с **Механояйцом** делают гибридные столы из механизмов и хрипов. Особенно сильна золотая копия **Механояйца**. Обратите внимание, что **Механояйцо** синергирует не только с Бароном Ривендером, но и с **Кадгаром**.

**Голдринн Великий волк** — позволяет собрать стол из зверей, который существенно баффнет **Барон Ривендер**. Голдринну Великому волку необходима провокация.

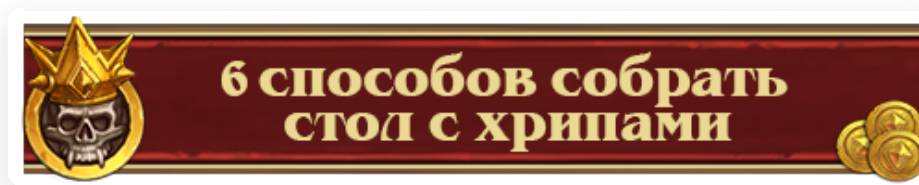
**Король Багургл** — редко вы можете поставить Барона Ривендера на стол из 4-5 мурлоков, если там уже есть пара Королей Багурглов или одна золотая копия этой легендарки.

**Гибельный змей** — самостоятельно мощная угроза, которой не нужны другие баффы. Отлично дополнит стол с Бароном Ривендером, даже если умрет уже после него.

**Старый крошшер Снида** — не так хорош, как Гибельный змей, но может занять место на столе. Единственное преимущество — Старый крошшер Снида можно баффнуть Раздраждоулем. Чаще всего Старый крошшер Снида продают, чтобы освободить место для Ученицы Кангора.

**Ученица Кангора** — одна из лучших синергий с Бароном Ривендером, но только в специфичных ситуациях. В идеале на столе не должно быть слабых механизмов: только золотые Механояйцо и/или Бумный бот — при этом без баффов Репликатора. В этом случае Ученица Кангора сделает многое.

**Кадгар** — если на столе уже есть Механояйцо, Старый крошшер Снида или Ученица Кангора, но еще не зашел Барон Ривендер, вы можете поставить Кадгара. Он обеспечивает тот же эффект, но не работает с Порождением Н'Зота и другими хрипами без призыва.



Есть 6 способов собрать стол с хрипами. Пять из них актуальны для мидгейма и лейтгейма, в них обязательно появляется Барон Ривендер или хотя бы Кадгар. Один способ завязан на синергии Бешеного завролиски и предсмертных хрипов, он актуален в начале партии.

## 1. Бешеный завролиск + ранние хрипы

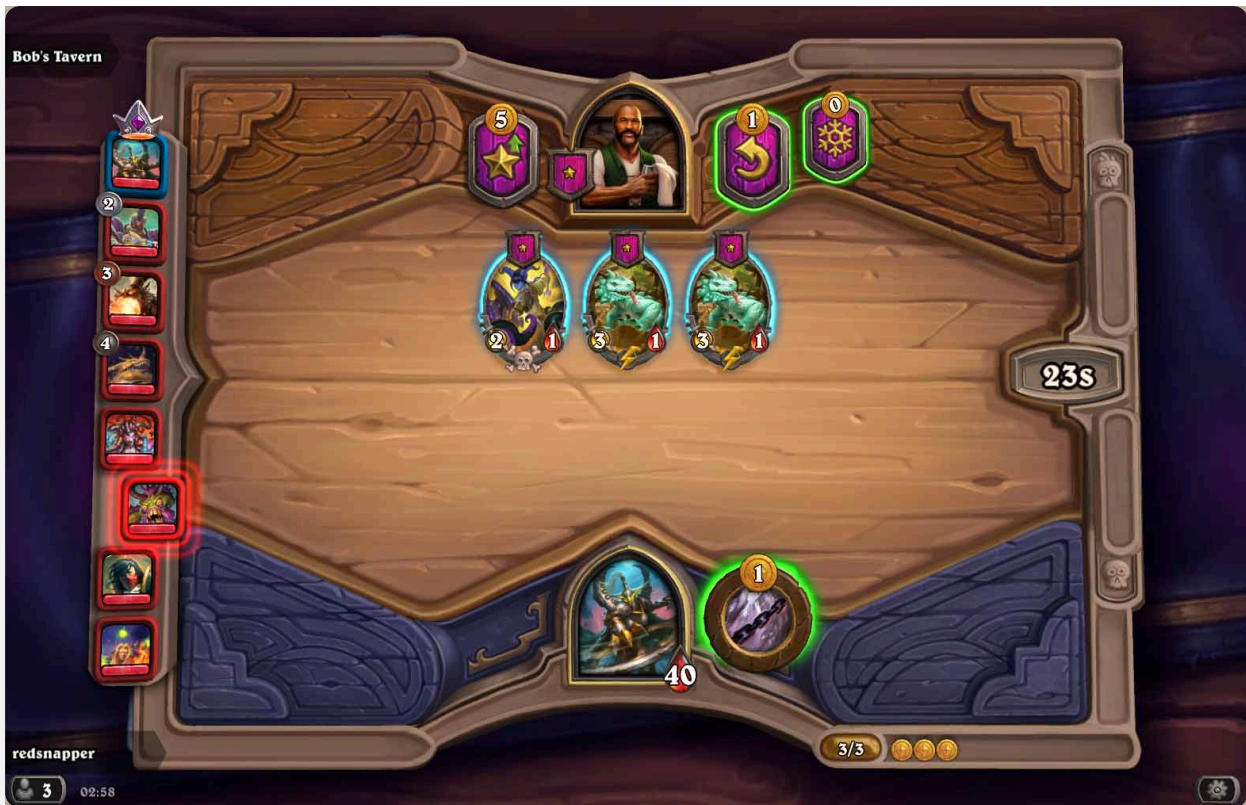


Бешеный завролиск — тир-1 существо с 3/1 характеристиками. Это далеко не самый сильный первый дроп в игре, так что брать его просто так на первый ход не стоит. Предпочитайте ему [Мурлока-волномута](#), [Бродячего кота](#), [Озерного охотника](#) и [Дракониду-солдата](#).

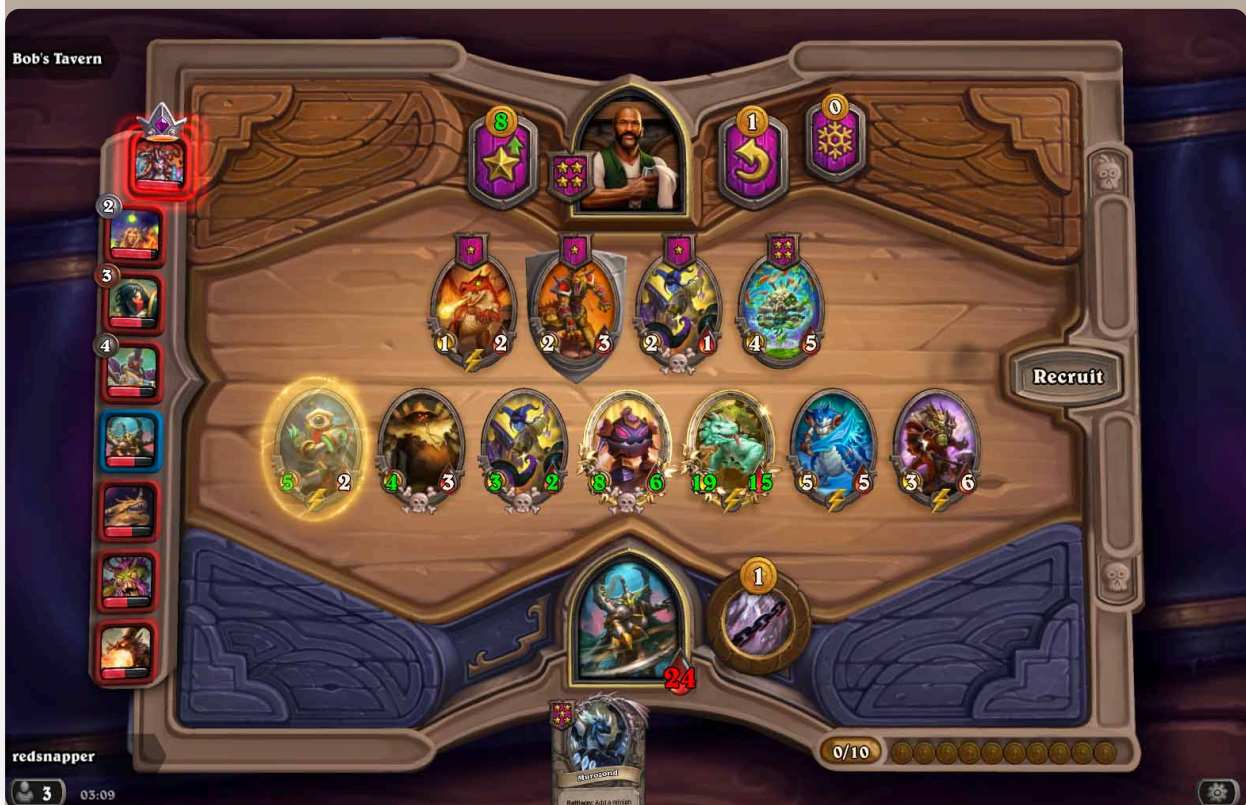
Сам Бешеный завролиск без бафов сыграет вничью с 2/3 существами, но уступит остальным тир-1 угрозам.

Это существо полезно для героев, которые не планируют улучшить таверну на 4 монетах. Его могут брать Суперзлодей Рафаам, Пирамидон, Миллхаус Манашторм, [Майев Песнь Теней](#). Также это зверь, так что на первый ход ему будет рад Крысиный король. Вы можете брать Бешеного завролиска и за других героев, если не пришли существа лучше или вместе с ним пришел хороший предсмертный хрип. Но в этом случае готовьтесь нарушить универсальные ходы на первых монетах, то есть купить существо на 4 золота.

Бешеный завролиск отлично синергирует с другими существами-предсмертными хрипами в начале партии. Их больше всего на тир-2. Примечательно, что четыре лучших тир-2 дропа обладают хрипами и баффнут Бешеного завролиска. Это [Порождение Н'Зота](#), [Крысиная стая](#), [Бумный бот](#) и [Страж бесов](#).

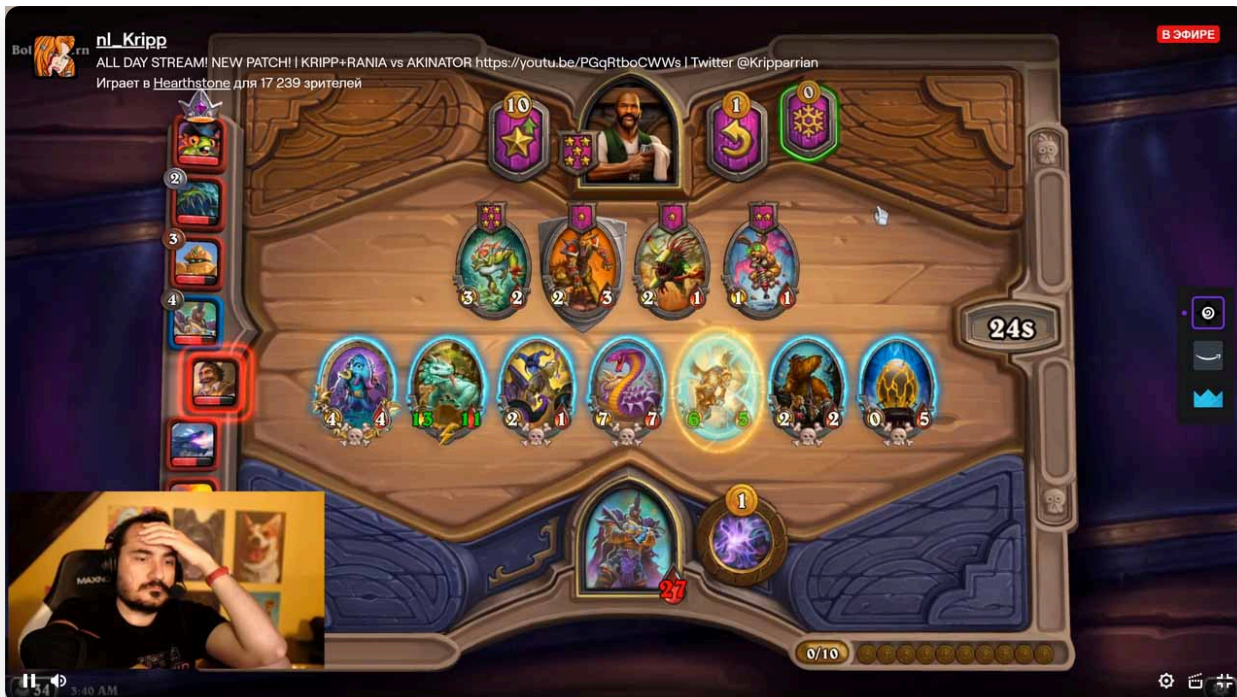


Идеальный старт для игры через Бешеных завролисков в начале партии. В этот ход нужно купить одного из них, а остальные угрозы заморозить. На следующий ход нужно сыграть силу героя на Самоотверженную героиню, а купить второго Бешеного завролиска.



Продолжение этой же игры в мидгейме. Бешеный завролиск — приятное дополнение стола, но не его основа. Здесь все еще не хватает способа победы для лейтгейма, хотя есть предпосылки для выхода в хрипы, механизмы и даже драконов. В любом случае





Пример еще одной игры через Бешеных завролисков в начале партии. Они полезны в мидгейме, но к концу игры полагаться на эту угрозу не стоит. Kripp даже пропускал вторые копии Бешеного завролиска, концентрируясь на более важных и потенциальных угрозах.

- 

### Игровой момент № 22



Фановая стратегия с Бешеным завролиском — всегда оставаться на тир-1 и купить всех Бешеных завролисков и предсмертные хрипы. Может сработать в лобби с неопытными игроками, а также с хорошей удачей с вашей стороны.

**Пример геймплея фан стратегией от HysteriA в лобби 6 тысяч ММР**

## 2. Барон Ривендер + механизмы

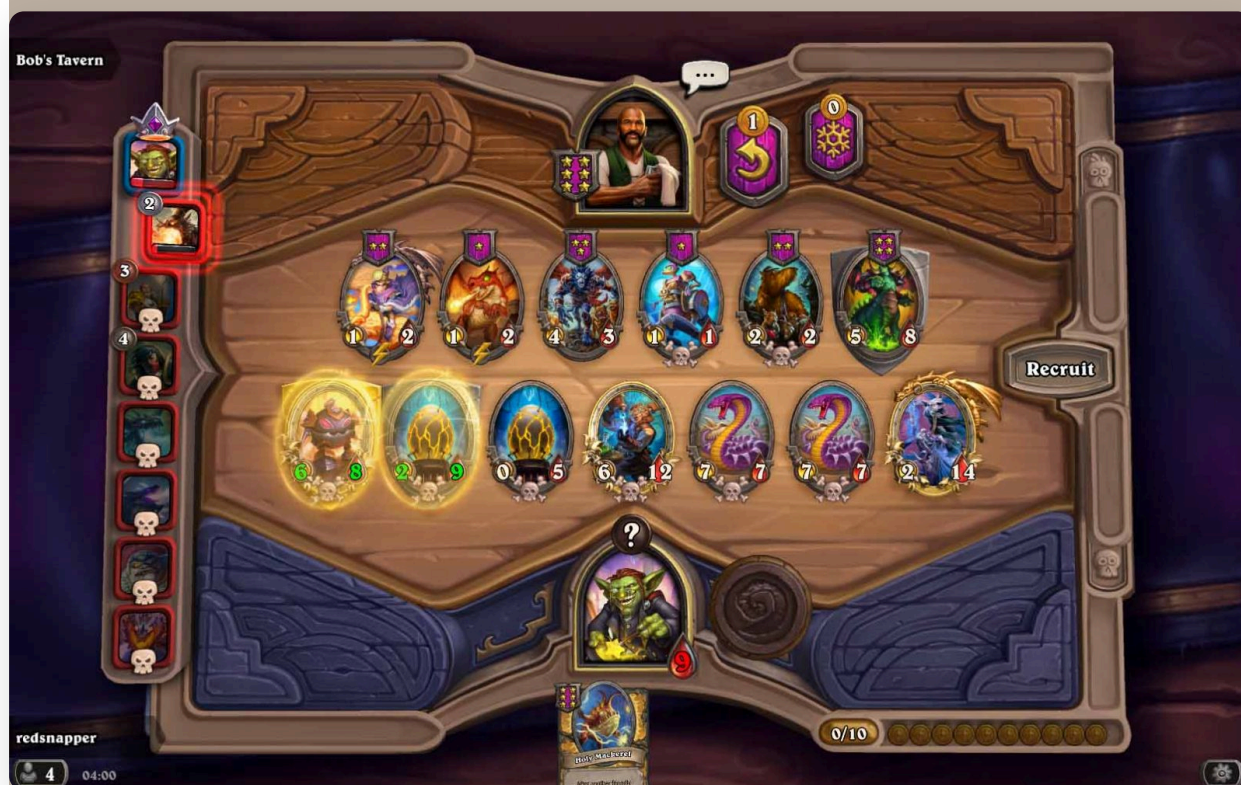
Стол с куда более высоким потенциалом в лейтгейме. Важно, чтобы на столе были **Барон Ривендер** и Ученица Кангора, а для синергии с ней — только мощные механизмы, которых вы хотите воскресить. В первую очередь это **Механояйцо** и **Бумный бот**, хотя можно добавить **Старый крошшер Снида**, Врагореза-4000. Желательно, чтобы все механизмы были золотыми, тогда и Ученица Кангора воскресит их в золотой форме.

Также старайтесь не баффать механизмы **Репликатором**: 1/1 Микроботы испортят пул воскрешения Ученицы Кангора. Репликатора можно дать только Блокоботу, который едва ли умрет до Ученицы Кангора. Если на столе есть мелкий механизм, который вы не хотите воскрешать, поставьте его правее от Ученицы Кангора.

Оставшиеся слоты на столе можно дополнять другими существами с баффами и призывом без тэга "механизм", а также просто самостоятельными мощными угрозами вроде Мексны, Гибельного змея, Самоотверженной героини и т.д. Часто на столах есть Блокобот, хотя без баффов он слаб.

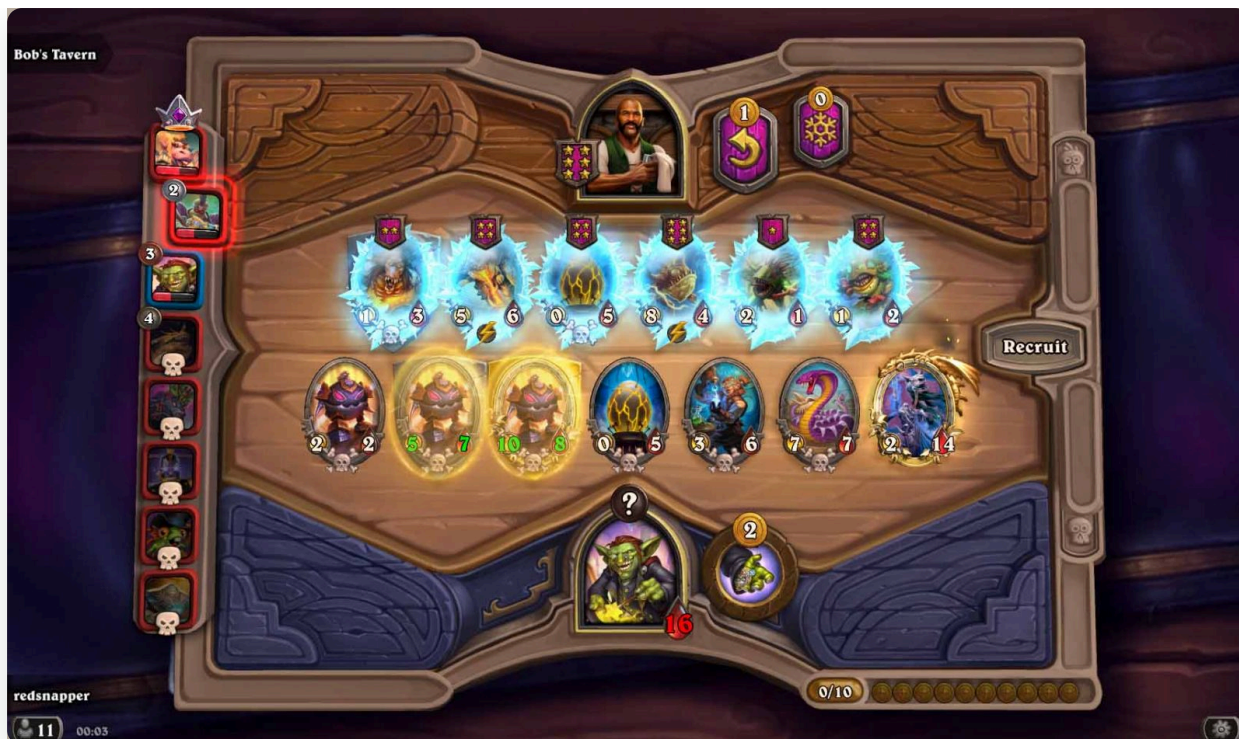
Если есть Гибельный змей, ставьте его правее Ученицы Кангора, иначе Гибельный змей может призвать слабые механизмы и ослабить Ученицу Кангора.

### Игровой момент №5



Мощный стол с синергией механизмов, но не идеальный. Правое **Механояйцо** не сможет атаковать, так что в большинстве ситуаций лучше продать его. Только потому, что у Великого Ахалаймахалая активна **Ледяная глыба** и есть право на ошибку, можно пожадничать и понадеяться на триплет в следующем ходу. Если он не зайдет, лучше начать бой с 6 угрозами без 0/5 **Механояйца**, но с **Расслоением**. Даже если **Расслоение** не зайдет, стол станет сильнее с 6 угрозами на нем.

### Игровой момент №6



Бумные боты отлично синергируют с Бароном Ривендером и Ученицей Кангора. Такой стол — главный претендент на топ-1 лобби.

### Игровой момент №7



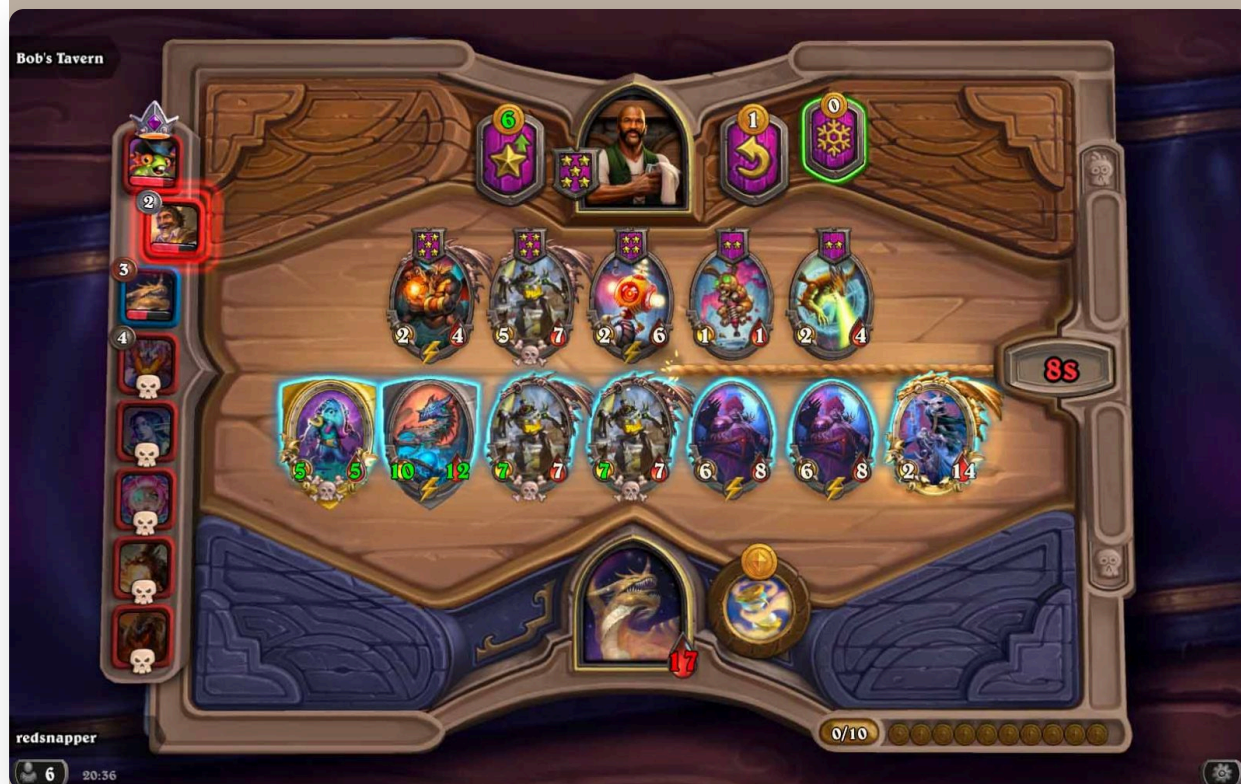
В некоторых ситуациях Барон Ривендер вовсе не нужен для реализации мощных механизмов и Ученицы Кангора.

### 3. Барон Ривендер + любые способы призыва

Если Ученица Кангора не пришла или на столе уже есть механизмы с большими характеристиками, которые вы не хотите продавать, ничего страшного. Стратегия предсмертных хрипов сильна и в этих случаях.

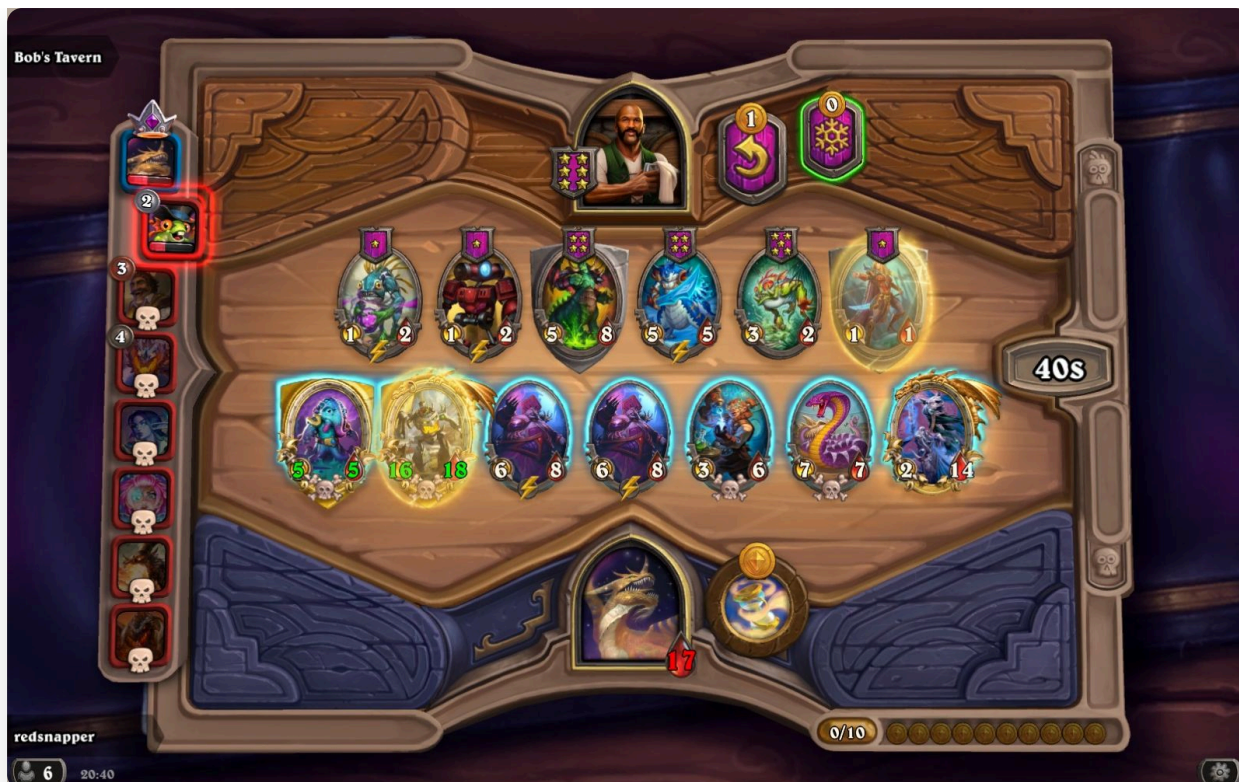
Вы можете не опасаться за пул мертвых механизмов и ставить на стол любых существ и давать им баффы Репликатора. Всегда полезны Гибельные змеи, золотое Порождение Н'Зота и другие хрипы.

#### Игровой момент №8



Порождение Н'Зота делает многое на таком столе из-за Мамаш бесов, которые становятся намного сильнее с дополнительными характеристиками.

#### Игровой момент №9



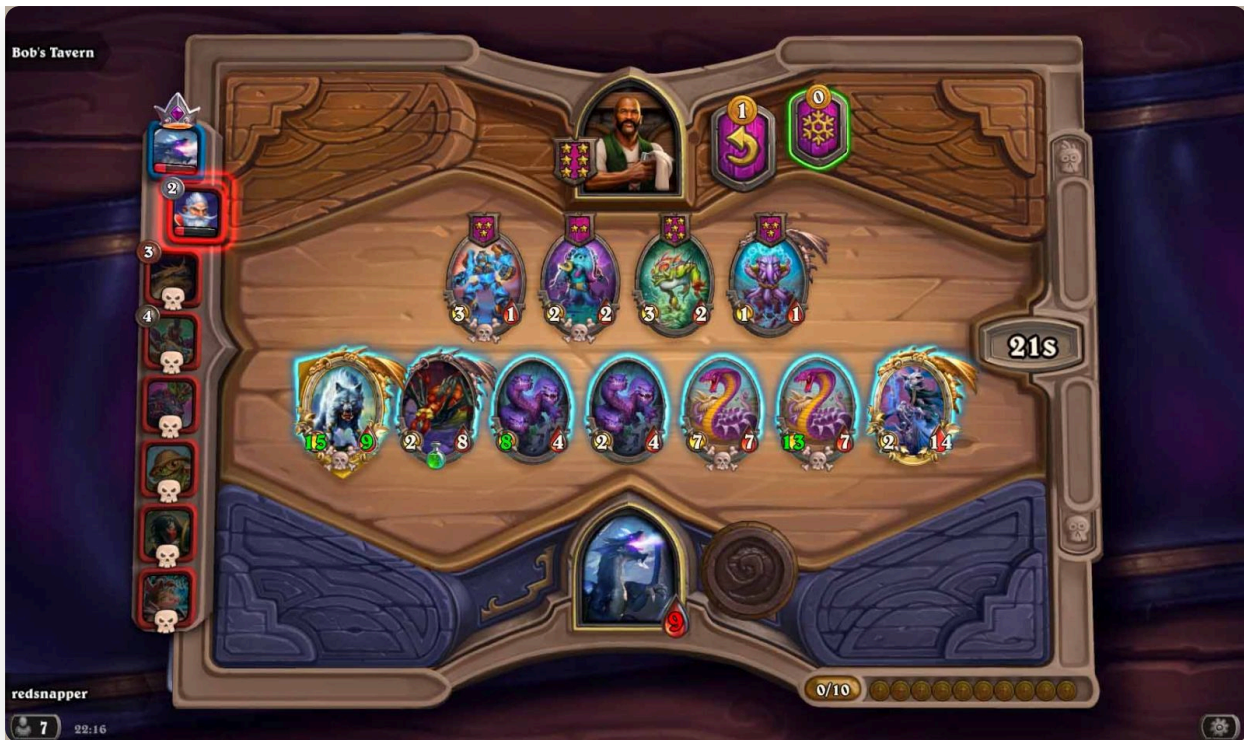
Барон Ривендер синергирует с Порождением Н'Зота и несколькими существами с призывом. Ученица Кангора призвет только Старого крошшера Снида, но этого достаточно.

#### 4. Барон Ривендер + бафф одной расы

Совсем другие стратегии, о которых в этом материале будет сказано не так много. Барона Ривендера часто берут для стратегии зверей, если уже есть Голдринн Великий волк.

Также в редких случаях Барона Ривендера берут на столы с мурлоками и Королем Багурглом.

Игровой момент №10



Классический стол зверей с Голдринном Великим волком и Бароном Ривендером. Их комбинация даст зверям огромные характеристики, а после этого Ривендер также усилит и хрипы Гибельных змей.

Мексна защищает Пещерную гидру и Барона Ривендера от Пыща Фитилькина.

### Игровой момент №11



Барон Ривендер на таком столе — временная мера. Уже на следующий ход его можно продать, чтобы освободить место для баффера мурлоков. Но пока что стол достаточно

слабый, так что **Барон Ривендер** его существенно усилит и не позволит потерять драгоценное здоровье.

## 5. Барон Ривендер + Самоотверженная героиня

Если на столе уже есть 4-5 хороших угроз без предсмертных хрипов, вы можете добавить Барона Ривендера и Самоотверженную героиню. Такой набор сделает сильнее любой стол.

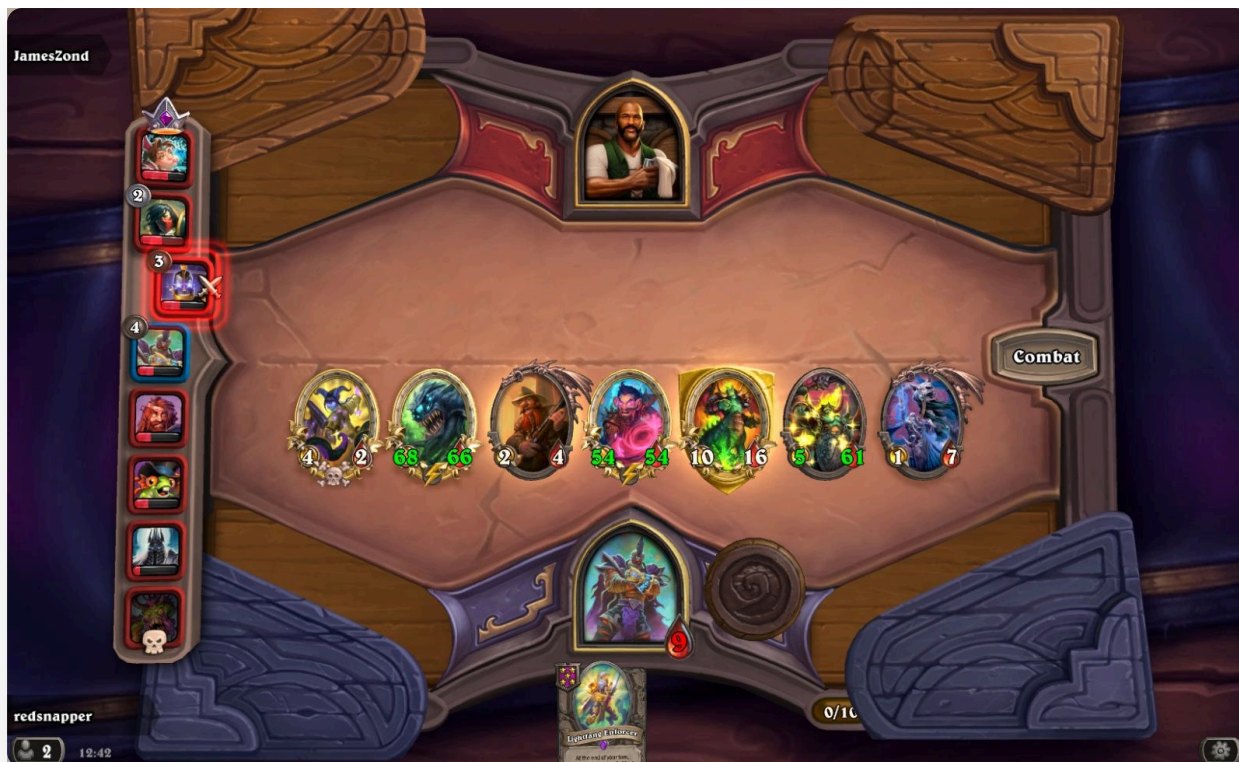
### Игровой момент №12



На столе маленькие характеристики, но если Король-лич получит право первой атаки и все хрипы реализуют себя, такая композиция способна на многое.

Такой стол хорош даже без силы героя Короля-лича.

### Игровой момент №13



Стол с демонами, на котором появилась связка Самоотверженная героиня + Барон Ривендер.

Бранна Бронзоборода нужно поставить левее самоотверженной героини или продать вовсе, чтобы он не забирал ценный бафф божественного щита.

## 6. Барон Ривендер + Exodia набор

Необычный и редкий, но эффективный и опасный стол. Чтобы собрать его, нужны золотой Барон Ривендер, золотой Нестабильный вурдалак, Голдринн Великий волк и Крысиная стая или Зараженный волк.

Чаще всего такой стол может собрать только Рено Джексон, хотя шансы есть и у других героев.

Другой вариант Exodia стола — через Нестабильного вурдалака, Бумных ботов и Ученицу Кангора.

Посмотреть, как работают такие столы, можно [здесь](#).

Игровой момент №14

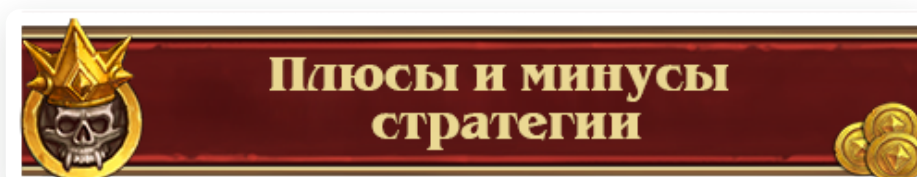



Обратите внимание на позиционирование существ: хрипы работают одновременно и слева направо.


### Игровой момент №15





Пример Eхoida стола с Бомбами и Ученицей Кангора. Гибельного змея лучше продать, потому что он только занимает место на столе, но не приносит особой пользы.





 Если **Барон Ривендер** долго не умирает, двойные или тройные предсмертные хрипы могут генерировать стол почти бесконечно, особенно если есть Гибельные змеи и другие существа 6 уровня с предсмертным хрипом.


 Хороший стол с предсмертными хрипами сильнее большинства стратегий в мете Полей сражений, особенно если вы соберете золотую копию Барона Ривендера

 Если вы рано находите Барона Ривендера, то совершаете серьезный скачок в уровне силы и побеждаете большинство столов. Выигранное время можно потратить на улучшение таверны до 5-6 уровня и поиск ключевых триплетов.


 Столу с Бароном Ривендером часто не нужны точечные баффы, так что вы можете заполнять все 7 слотов на столе боевыми существами. Это дает вам серьезное преимущество над другими игроками.


 Если вы побеждаете в бою, часто наносите существенно больше урона, чем другие стратегии. Сам **Барон Ривендер** — 5 уровня, а на столе могут быть другие угрозы с высоких тиров таверны.


 Ранние существа из 1-2 тиров (**Самоотверженная героиня**, **Бумный бот**, **Порождение Н'Зота**) под Бароном Ривендером полезны и в лейтгейме. Вы сможете раньше собрать финальную композицию угроз для лейтгейма и искать триплеты для каждого существа.


 Синергии предсмертных хрипов не занимают много места на столе (часто 2-4 слота). Оставшиеся слоты можно заполнить любыми синергиями или самостоятельными угрозами, даже если у них нет предсмертных хрипов.




 Стратегия предсмертных хрипов редко возможна без Барона Ривендера, а это существо 5 уровня таверны. Вы далеко не всегда сможете играть через хрипы в начале и мидгейме, так что придется искать другие связки существ.

 Многие игроки знают, что хрипы — топовая стратегия меты, то есть они будут охотиться за Бароном Ривендером и синергиями с ним

 Пыщ Фитилькинс — настоящий кошмар для стратегии предсмертных хрипов, так как он "снейпит" Барона Ривендера. Вы редко сможете что-то поделать с этим. Поэтому даже хорошие столы с Бароном Ривендером чуть реже попадают в топ-1 лобби, но часто занимают топ-2.

 Если противник рано убьет Барона Ривендера любым способом, ваш стол теряет почти весь свой потенциал и едва ли выиграет в поединке. Важно защищать Барона Ривендера провокаторами и другими способами, что не всегда просто сделать.

 На столе с Бароном Ривендером часто будет не хватать места во время боя, так что не все существа всегда смогут реализовать себя на максимум. Проблему отчасти решает правильное позиционирование, но не всегда до конца.



## Предсмертные хрипы на разных этапах игры

Из этого раздела вы узнаете, когда нужно решать, что вы играете через предсмертные хрипы, что искать на разных этапах игры, когда улучшать таверну, собирать триплеты и многое другое.



## Начало игры

### Начало игры (3-9 монет)

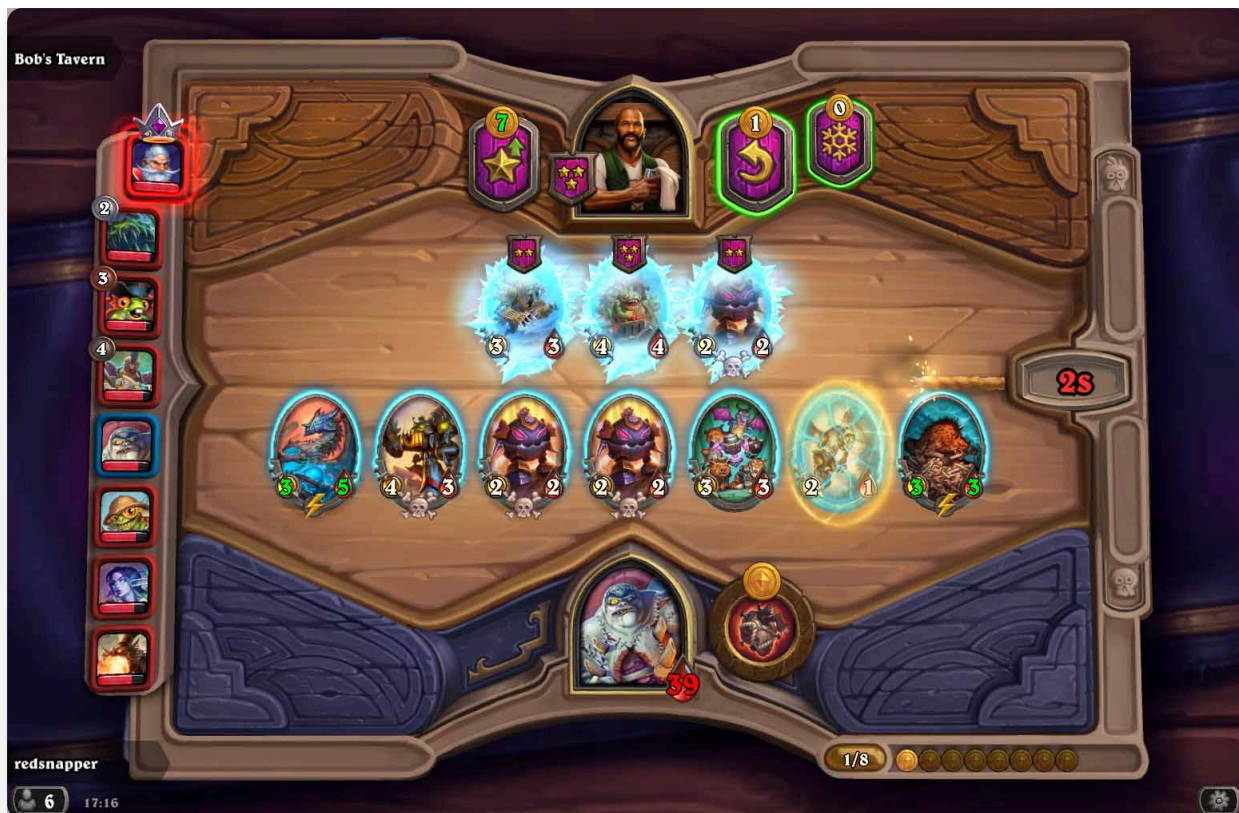
Вы не можете решить с первых ходов "я играю через Барона Ривендера", потому что стратегия не жизнеспособна без Барона Ривендера, а найти его не всегда бывает просто. Пусть заходят Бешеный завролик, [Порождение Н'Зота](#), [Бумный бот](#) и другие, рассценивайте их просто как хорошие темповые угрозы для начала, от которых в будущем можно отказаться, если не зайдут их триплеты и/или [Барон Ривендер](#).

Начинайте партию, как и все другие персонажи: ищите как можно больше характеристик и ранние синергии.

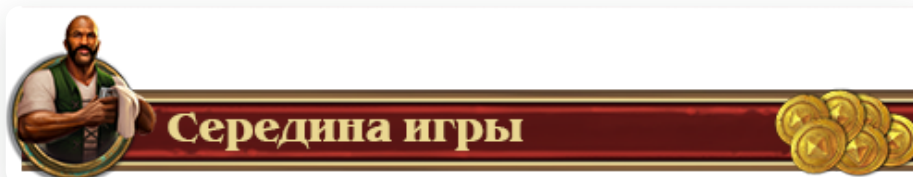
Всегда обращайтесь внимание на [Бумного бота](#) и [Порождение Н'Зота](#). Они сильны самостоятельно со старта, а позднее можно собирать их золотые копии — они хороши в мидгейме и без Барона Ривендера, а если вы найдете ключевое существо, можно легко играть представленной стратегией.

Старайтесь играть все триплеты на 4 уровне таверны, а после быстрее взять тир-5, чтобы найти Барона Ривендера, если не сделали этого ранее.

#### Игровой момент №16



**Бумного бота** можно было купить уже на этот ход, но вместо этого лучше заморозить третью копию существа, а золото потратить на другие угрозы. На следующий ход нужно улучшить таверну до тир-4 и после выкупить и сыграть **Бумного бота**. Если придет **Барон Ривендер** — можно делать его основой композиции. Если же он не придет, есть смысл быстро взять тир-5, чтобы найти способ победы: того же Барона Ривендера или что-то другое.



### **Середина игры (10 монет и до 5-6 уровней таверны большинства игроков)**

К 10 ходу вы продолжаете искать хорошие синергии и связки карт других рас и стратегий. Важно определиться, когда улучшать таверну до 5 уровня. Если в руке и на столе нет пар, делать это нужно раньше. Если же пары есть, можно поискать их триплеты на тир-4.

С первой раскопкой существа 5 уровня таверны вы можете рассчитывать на Барона Ривендера (шанс найти его — 20%). Берите это существо, если на столе есть хоть какие-то синергии предсмертных хрипов. А уже после выстраивайте стол полностью вокруг Барона Ривендера и готовьтесь к выходу на поздние этапы партии.

Вы можете брать Барона Ривендера, даже если на столе совсем нет предсмертных хрипов, но нет и никаких других способов победы или намеков на них. Но в этом случае вы сыграете достаточно медленно и рискуете получить много урона.

В начале партии полезны самостоятельные **Бумный бот** и **Порождение Н'Зота**. Они могут быть актуальны сами по себе и в середине игры, если вы найдете их триплеты или баффните. Например, **Бумный бот** с баффом **Раздраждоуля** станет хорошей провокацией и для стола предсмертных хрипов, и для синергий механизмов, и для гибридных столов. Они же раскроют себя на максимум, если вы вовремя найдете Барона Ривендера. Золотые копии **Бумного бота** или **Порождения Н'Зота** полезны на столе и без Барона Ривендера вплоть до лейтгейма.

**Вопрос:** нужны ли столам с предсмертными хрипами какие-то бафферы?

**Ответ:** часто на столе с предсмертными хрипами будет хотя бы 2-3 механизма. Обязательно берите для них **Раздраждоуля**, если это только не **Блокобот** или **Хламобот**.



Всегда берите **Железнодорожного прыгуна**, если он усилит хотя бы два механизма. Чаще всего на столе не будет места для существа-баффера, так что **Железнодорожного прыгуна** придется подержать в руке какое-то время, пока вы не соберете триплет и временно не освободите место на столе для баффера. Не берите **Железнодорожного прыгуна**, если ситуация тяжелая и вы остро нуждаетесь в конкретном триплете или другом существе.

Берите **Защитника Аргуса**, если провокации нет у **Порождения Н'Зота** или **Самоотверженной героини**. Эти существа станут лучше под баффом. Точно так же ждите, когда на столе освободится место для **Защитника Аргуса**.

Если на столе 2 провокатора или более, покупайте **Крепкого мародера**. Точно так же ждите, когда на столе появится место для этого баффера.

Других существ-бафферов покупать не стоит или это нужно делать только в редких случаях.

Если **Барон Ривендер** не пришел рано, но вы нашли других хороших существ 5-6 уровней (**Бранн Бронзобород**, **Голдринн Великий волк**, **Король Багургл**, **Мал'Ганис**, **Рыбосвет**, **Мамаша-медведица**, **Калесгос** аспект магии), выстраивайте столы от них и отказывайтесь от стратегии предсмертных хрипов.

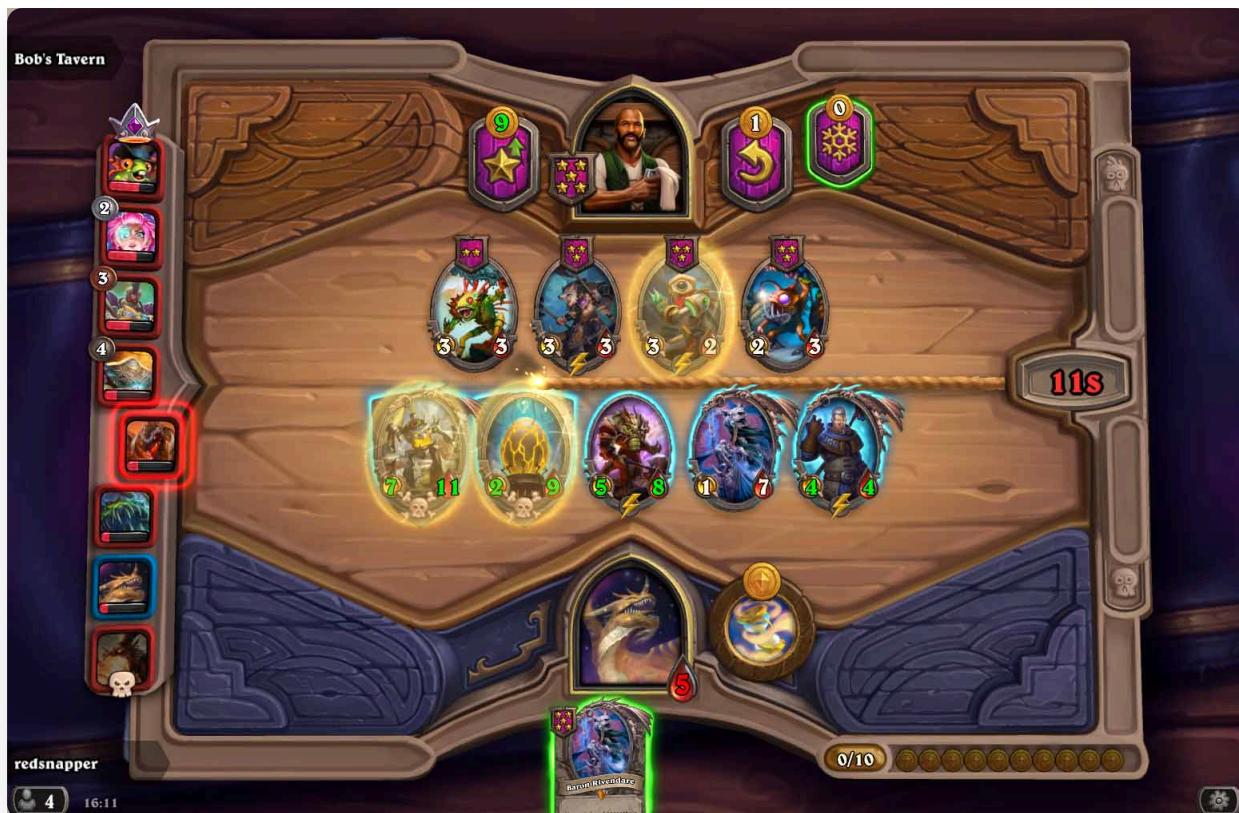
Если вы рано нашли **Механояйцо**, вы также можете сыграть через предсмертные хрипы, даже если **Барон Ривендер** не зашел рано. В этом случае дешевым аналогом Барона Ривендера станет **Кадгар** — используйте его до того, как найдете способ дважды активировать хрипы.

### Игровой момент №17



Пример стола без Барона Ривендера, но с **Механояйцом**, **Ученицей Кангора** и **Кадгаром**. Такая композиция может развиваться не только в сторону предсмертных хрипов. Если **Барон Ривендер** не зайдет, но на следующий ход придут **Калесгос** аспект магии или **Рыбосвет**, стол можно выстроить вокруг них, а от слабых существ постепенно отказываться.

### Игровой момент №18



Барон Ривендер и Кадгар работают друг с другом, так что их можно поставить вместе, если на столе есть мощные предсмертные хрипы с призывом.



### Конец игры (После 5-6 уровней таверны большинства игроков)

На 5 уровне таверны можно оставаться долго: вплоть до конца игры. Собирайте триплет из Барона Ривендера: берите вторую копию этого существа и держите ее в руке. Игнорируйте вторую копию Барона Ривендера, только если все очень плохо и нужно играть максимально темпово или вы просто не успеете собрать триплет, так как лобби скоро закончится.

Ключевых существ 6 уровня можно раскопать с помощью триплетов, так что улучшать таверну до 6 уровня не обязательно.



Поднимайтесь до 6 уровня таверны, если:

- - Играете со слабым или уже выбывшим игроком
- - Большинство существ на столе – золотые, так что собрать следующий триплет будет сложно, а существа 6 уровня вас существенно усилят
- - *Улучшение* таверны стоит 5 или менее золотых
- - У героя осталось много здоровья, так что вы можете позволить себе одно поражение

В лейтгейме сила стратегии предсмертных хрипов раскрывает себя на максимум. Единственная серьезная проблема — противники с Пыщом Фитилькинсом. Не обыгрывайте это существо, если точно не знаете, что оно есть у оппонента. Чаще всего Пыща Фитилькинса обыгрывают уже на финальных этапах лобби: когда остается 1-3 противника и вы точно знаете, что следующий оппонент играет эту легендарку 6 тира.

**Вопрос:** как обыграть Пыща Фитилькинса?

**Ответ:** сделать это сложно, но возможно несколькими способами.



**Первый** — защитить Барона Ривендера бафами (силы героя Короля-лича, Эдвина ван Клифа, Джорджа Падшего, Пирамидона). Большинство из этих эффектов не достаточно хороши самостоятельно, так что постарайтесь отвести один удар Пыща Фитилькинса с помощью другого существа: [Механояцц](#), [Праведной защитницы](#), [Мехуру](#), Мексны.

**Второй** — собрать золотого Барона Ривендера и поставить на стол [Мехуру](#), [Праведную защитницу](#) или другую угрозу с 1 атаки, которая "впитает" два удара Пыща Фитилькинса. Такой трюк можно перевернуть и с обычной копией Барона Ривендера, если вы сможете дать ему хотя бы +1 атаки, что не всегда просто.

Если у Барона Ривендера 2 или более атаки, вы можете поставить на стол Мексну, которая может принять на себя удар Пыща Фитилькинса.

**Третий** — если на столе есть [Порождение Н'Зота](#), вы можете надеяться на то, что оно атакует первым, даст дополнительные характеристики Барону Ривендеру, которые позволят ему пережить одну или две атаки Пыща Фитилькинса. Если [Барон Ривендер](#) не переживает два удара, поставьте на стол все те же угрозы с 0-1 атаки.

**Четвертый** — баффните Барону Ривендеру дополнительные характеристики с помощью **Кобальтового губителя**. Гарантировать бафф нужной цели вы не сможете, так что этот способ сработает не всегда.



**Пятый** — поставьте на стол два Барона Ривендера и **Механояйцо** или другое существо с 1 атаки. Так с высокой вероятностью после атак Пыща Фитилькинса на столе останется один **Барон Ривендер**.

**Шестой** — если обыграть Пыща Фитилькинса невозможно, откажитесь от Барона Ривендера и других уязвимых существ в пользу темповых угроз.

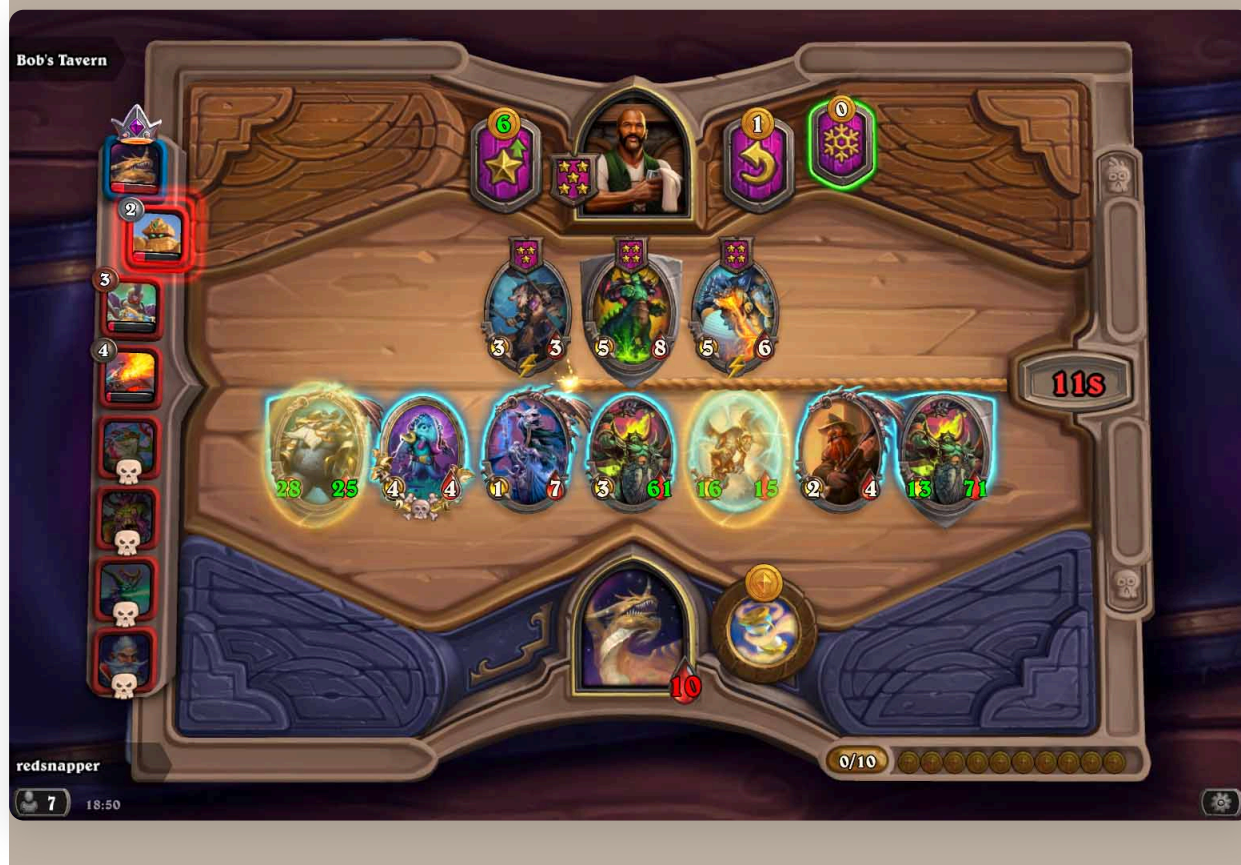


Правильная расстановка существ особенно важна для стратегии предсмертных хрипов, так как ей часто не хватает места на столе.

Обратите внимание, что правила расстановки существ не универсальны. Они могут меняться в зависимости от противника и его композиции существ, о которой вам может быть известно по прошлым встречам с этим игроком. Думайте о том, как расставить угрозы, перед каждым поединком.

-  **Барон Ривендер** всегда стоит максимально справа и вдали от провокаций. Так вы защитите его от преждевременной смерти и AoE атак.
-  **Порождение Н'Зота** всегда стоит максимально слева, чтобы все существа на столе как можно быстрее получили бафф

### Игровой момент №19



Исключение сразу из двух названных выше правил. Первым здесь стоит **Врагорез-4000**, потому что ему важно атаковать первым, а бафф +4/+4 не так значителен.

**Барон Ривендер** стоит вдали от провокаций, чтобы обыграть AoE противника, но в третьем слоте, потому что после смерти Порождения **Н'Зота** никакой пользы от Барона Ривендера не будет.



Существа, которые призвуют две угрозы под Бароном Ривендером (**Механояйцо**, **Старый крошшер Снида**) занимают 2-3 слоты слева. Они должны умереть не первыми, но рано, чтобы освободить место для других хрипов, которые призвуют больше существ.



Существа, которые призвуют 4 и более угроз под Бароном Ривендером (**Гибельный змей**, **Ученица Кангора**, золотые копии других существ) стоят в середине стола, но ближе к правой части. Обычно они занимают 4, 5 и 6 слоты слева.



**Ученица Кангора** всегда стоит правее мощных механизмов, которые должны умереть до ее атаки. Если на столе есть слабые механизмы, их лучше поставить правее Ученицы Кангора.

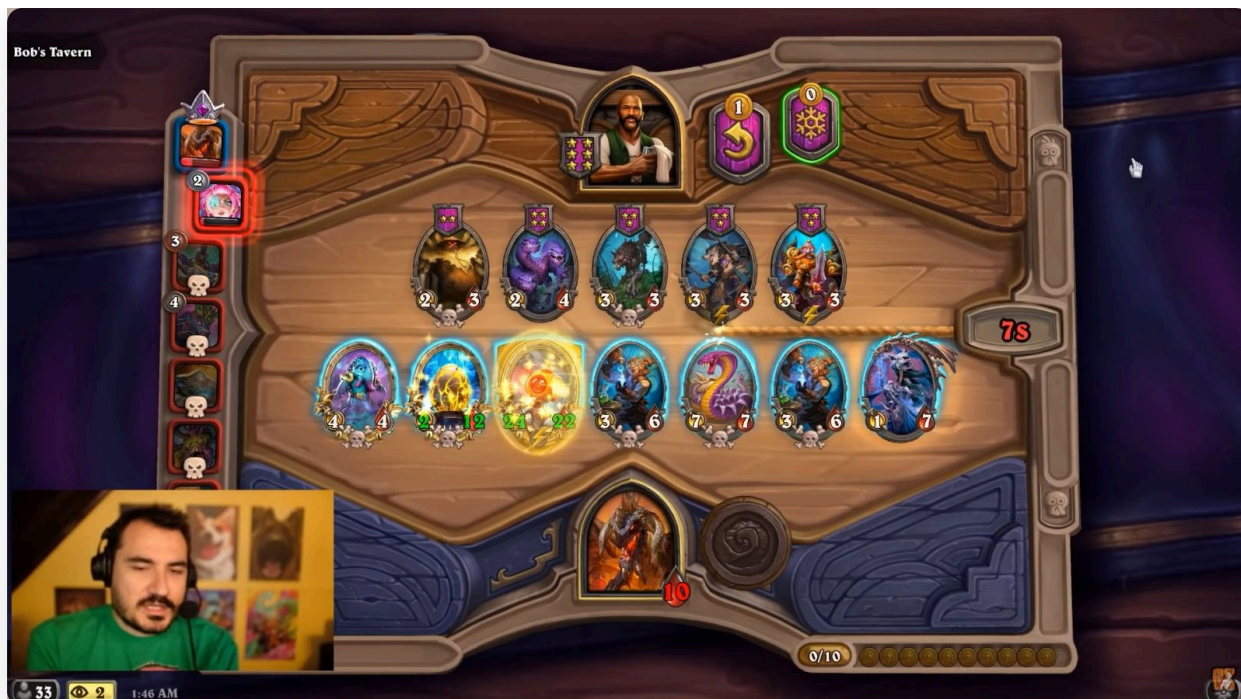


**Провокации** нужно ставить ближе к левой части стола: рядом с хрипами на баффы (**Порождение Н'Зота**, **Самоотверженная героиня**) или хрипами, которые призывают только 1 существо (**Механояйцо**, **Старый крошшер Снида**, **Небесный голем**). В этом случае AoE атаки нанесут меньше вреда вашему столу.



**Бафайте провокацию** Порождению **Н'Зота**, Самоотверженной героине, механизмам с хрипами. Не давайте провокацию Барону Ривендеру, Ученице Кангора, Гибельному змею и другим существам, которые призывают много существ после своей смерти.

## Игровой момент №20



Пример позиционирования стола с предсмертными хрипами. Провокацию было бы лучше поставить во второй слот, если бы противник играл AoE атаки. Kripp знает, что у противника нет AoE атак, так что расставляет угрозы в другом порядке.



Стратегией предсмертных хрипов могут играть все герои, но кто-то делает это чуть лучше, а кто-то чуть хуже. Далее об особенностях игры стратегией некоторыми героями.

### Хорошие герои:

**Вечная Токи** — с помощью силы героя сможет быстрее найти Гибельных змеев и других мощных существ 5-6 уровней.

**Джордж Падший** — защитит от "снайпа" Барона Ривендера и сделает сильнее другие угрозы, которым нельзя баффнуть божественный щит другим способом.

**Иллидан Ярость Бури** — важно правильно позиционировать существ с учетом его силы героя. Не ставьте максимально справа существо с хрипом на призыв, потому что призванное существо долго не атакует и займет драгоценные слоты на столе.

**Король-лич** — может играть через предсмертные хрипы даже без Барона Ривендера, а также защищать это существо с помощью своей силы героя.

### Игровой момент №21



Пример стола с предсмертными хрипами без Барона Ривендера. Он все же существенно усилит стол, так что его нужно брать при первой же возможности.

**Рено Джексон** — если рано находит Барона Ривендера, всегда использует на него свою силу героя и делает Барона Ривендера золотым.

**Суперзлодей Рафаам** — легко ворует Порождения Н'Зота и другие хорошие существа для стратегии хрипов.

**Элиза Звездочет** — легче может найти Барона Ривендера и мощные угрозы 6 уровня для синергии с ним.



### Не всегда оптимальные герои:

Всеми названными ниже героями все еще можно играть через предсмертные хрипы, если Барон Ривендер пришел рано и для него на столе есть благоприятные условия. Но чаще всего эти герои выбирают другие стратегии.

**Танзор Дэрил** — предпочитает дольше (или всегда) оставаться на 4 уровне таверны и баффать угрозы с помощью своей силы героя. Может играть через предсмертные хрипы, но делает это редко.

**Лорд Джараксус** — стратегия хрипов не играет демонов, так что баффать силой героя будет некого.

**Грибомант Флургл** — мурлоки редко сочетаются с Бароном Ривендером, хотя его можно временно взять на стол для баффа Короля Багургла.

**Дрыжеглот** — стратегия хрипов в меньшей степени рассчитывает на бафферов, так что чаще всего сила героя Дрыжеглота не будет востребована.

**Королева Пыхлевих** — на столе с предсмертными хрипами редко будут существа 3-4 разных типов, чтобы сделать силу героя Королевы Пыхлевих полезной.



Стратегия предсмертных хрипов — одна из самых сильных в игре. При этом она же крайне вариативная, эффектная, интересная и сложная. Правильно выстроить стол, расставить на нем существ и обыграть способности противников трудно, поэтому игроки должны постоянно думать, учиться и адаптироваться.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!