

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Как правильно играть Драконами на Полях сражений

14.01.2025

Поля сражений

Поля сражений

Как правильно играть Драконами на Полях сражений

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Драконы — старый тип существ на Полях сражений. Они пережили много балансных патчей и продолжают меняться в последних крупных и мелких обновлениях. Если раньше раса была сильна только в лейтгейме и с Калесгосом, то теперь она играет и через эффекты конца хода, и через Ночную Погибель. Такие столы сильны, но их еще нужно грамотно собрать — и не все знают, как это делать.

В большом гайде по стратегии вы узнаете, когда и как нужно играть драконами, какими именно и в каких комбинациях. Мы обсудим каждого дракона в мете, основные типы столов этой расы, разберем ключевые особенности геймплея, позиционирование и специфику игры драконами за некоторых героев.

Это девятая часть серии подробных гайдов о Полях сражений. Знакомьтесь с другими частями в [отдельном разделе](#).

- *Обновили гайд 14 января 2025 с учетом актуального патча Полей сражений.*

Список изменений:



Изменили список драконов и описание к ним



Дополнили раздел "Как играть драконами"



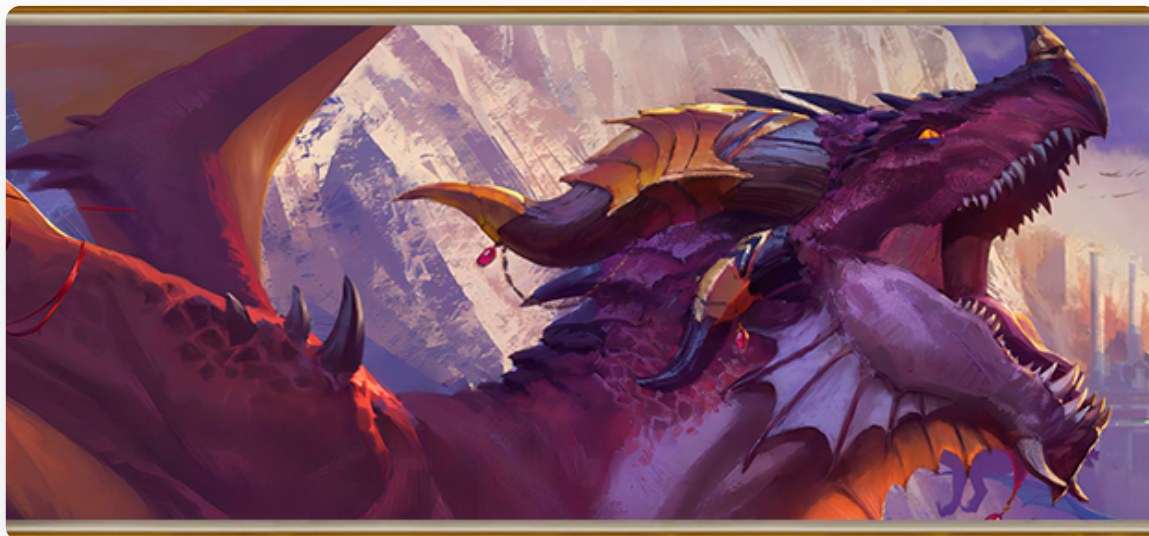
Изменили ключевых и опциональных существ для типов столов драконов



Добавили больше информации по геймплею отдельными героями.

Разделы гайда:

- *- Разбор драконов и синергий с ними*
- *- Типы столов драконов*
- *- Как играть драконами*
- *- Как понять, что нужно играть драконами*
 - *- Улучшение таверны и триплеты*
 - *- Развитие стола*
 - *- Драконы и Заклинания таверны*
- *- Позиционирование драконов*
- *- Лучшие герои*



Разбор драконов и синергий с ними



Тир-1 драконы



Гадкий дракончик



Начало боя: получает характеристики, равные уровню вашей таверны.

2

Дракон

1



-  **Гадкий дракончик** — неплохой первый дроп для покупки в любой ситуации, который может оставаться на столе до ходов с 8-9 монетами просто так без какой-либо поддержки. И с ним будет проще начинать играть ранними синергиями драконов вокруг Упорного поэта. Но в любом случае в мид и тем более в лейтгейме его стараются продать. Золотая версия получает удвоенные баффы, чего все еще мало для мид и лейтгейма. В редких случаях можно оставить золотую версию вместе с Упорным поэтом, но это далеко не лучшая комбинация в конце игры. Постарайтесь передать статы с Гадкого дракончика с помощью Поддержания Пожирателя, если юнит уже получил очень много характеристик.
-  **Сонный дракончик** — очень слабый тир-1 юнит для покупки в начале партии, которого никогда стараются не покупать даже на первый ход, что уж говорить о ходах позднее. Есть синергия с Торговкой дракончиками, но даже она слабая и медленная. Золотая версия получает в два раза больше атаки, но это все еще слабый юнит, которого не нужно собирать во что бы то ни стало.

Тир-2 драконы






Торговка дракончиками

После того как ваш дракон
получает бонус к атаке,
дает ему +1 к
здоровью.


2


3



 **Пылающий драконмурлок** — плохое существо для столов драконов (и других столов тоже), даже если у вас есть Калесгос и Бранн. Заменяйте на дракона сильнее как можно быстрее. В начале партии стараются не покупать и специально вокруг него не играть. Только если совсем нет ничего лучше, берут это существо — но всё еще не стоит убиваться с покупкой боевых кличей для разгона этого юнита.

Золотая версия получает больше статов, но она все еще слабая и не стоит играть вокруг нее.

 **Торговка дракончиками** — может появиться на столах с любыми ранними комбинациями драконов как временный и вспомогательный юнит, которого заменяют на дракона, как только появляется возможность. Вторую копию и золотую версию могут собирать столы с Калесгосом — золотая Торговка дракончиками может остаться на столах даже в лейтгейме, а продают ее только перед финальным или сложным боем. Но все же куда лучше покажет себя Охотник на собирателей, так что при его заходе от Торговки дракончиками стараются избавиться. Все другие столы драконов не так удачно утилизируют Торговку дракончиками.

 **Электрический синтезатор** — достаточно посредственный дракон для всех видов столов этого типа. Его можно взять временно за неимением лучшего — в начале партии или в мидгейме. Но часто его все же лучше игнорировать. Золотая версия чуть лучше, но все еще слабая и не должна оставаться на столе

надолго. Можно не собирать, разве что вы готовы потратить золото на раскопку с триплета.

- **Тир-3 драконы**



Таресгоса

Навсегда сохраняет
усиления, полученные
в бою.

5

Дракон

5






Таресгоса — это достаточно слабый юнит в нынешней мете. Таресгоса переоценена: в лейтгейме ее оставляют только в случае, если она уже получила большие характеристики и божественный щит. Одной копии Таресгосы недостаточно для того, чтобы вы точно решили играть драконами до конца партии. И более того, даже две Таресгосы еще не сигнал для игры драконами, куда важнее найти сильных бафферов в течение боя на высоких тирах. Если их не заходит, а есть только одна Таресгоса, то отказывайтесь от стратегии драконов и ищите другие векторы развития стола.

Золотая версия удваивает полученные в бою статы, что очень эффективно. Как правило в лейтгейме остается одна золотая Таресгоса: две собрать тяжело, да и есть юниты сильнее.

Важно



Упорный поэт — это Таресгоса на максималках. Если стоит выбор между этой парой драконов, всегда берите Упорного поэта — он сильнее как минимум в два раза, потому что статы с боя сохраняются сразу на двух юнитах, а не на одном. А если Упорный поэт золотой, то вы получаете удвоенные характеристики на двух существах. Плюс ко всему у Упорного поэта уже есть божественный щит, а сам он начнет расти по статам, если вы рядом поставите другую копию этого дракона.

 **Пылкий садовник** — дешевый баффер для столов с Бранном, Калесгосом или способ собрать дополнительную копию 2/1 Дымного крыла для триплета. Этих же существ дают Генерал Драккисат и Дикий Поджигатель. Просто так Пылкого садовника не покупают, пусть он стоит всего 1 золотую, бафф в +5 к атаке не такой уж сильный сам по себе. Золотая версия дает два Дымных крыла, но ее очень редко собирают, потому что весь смысл этого дракона в том, чтобы как можно быстрее продать его.



Рычащий дракон — применяет



Гулкий рык к союзному дракону. Эффект Гулкового рыка очень слабый, даже под Бранном. Всё это имеет смысл, только если целью станет Охотник на пожирателей, но даже в этом случае как правило Рычащего дракона не стоит покупать.

Золотая версия кастует Гулкий рык дважды. Это все еще слабый и очень медленный эффект, ради которого не стоит убиваться и тратить огромные суммы. Разве что все нужные копии уже есть в таверне, стоит брать Рычащего дракона и собирать из него триплет, но перед этим надо сыграть две обычные копии.

- **Тир-4 драконы**



Упорный поэт

Божественный щит.
Соседние драконы навсегда
сохраняют усиления,
полученные в бою.

2

Дракон

3



Охотник на собирателей

Когда это существо
получает бонус к атаке,
ваши существа получают
+1 к здоровью.

3

Дракон

5



Охотник на собирателей — T



оповый юнит для столов с Калесгосом, а также для композиций вокруг Кровавых самоцветов или баффов Солотургруппы "Слияние", Теотара и других. В общем подходит как драконам, так и столам других типов. Не будет так хорошо работать с Ночной Погибелью + Упоротым поэтом, а также с драконами через эффекты конца хода, потому что они не прокают баффы много раз за ход.

Золотая версия дает +2 к здоровью, так что становится в два раза эффективнее. Всегда пытаются собрать ее, если уже играют этим драконом.



Упорный поэт — один из самых сильных драконов в игре и ключевой юнит для сразу двух композиций. Куда сильнее Таресгосы, отлично работает с Ночной Погибелью и Надиной Красной. В идеальной композиции будет два золотых Упорных поэта, которые могут стоять рядом и сохранять друг другу атаку по ходу боя. Золотая версия удваивает полученные бонусы характеристик у соседей, что очень сильный эффект.



Бритвосмерт Неукротимый

В конце вашего хода
получает +1/+2
за каждого другого
вашего дракона.


1


Дракон


2





 **Бритвосмерт Неукротимый** — достаточно медленный и слабый дракон, которого лишь изредка берут на столы драконов с эффектами конца хода и Чародейкой драккари. Но даже на таких столах это далеко не лучший юнит, которого в какой-то момент лучше съесть Поддержанием Пожирателя. Золотая версия получает в два раза больше характеристик, что приятно, но сильным этого дракона не делает.

 **Дикий поджигатель** — топовая генерация экономики и триплетов, которую всегда ищут столы драконов с эффектами конца хода. Золотая версия может остаться и на столах с Калесгосом. Она дает два Дымных крыла.

 **Искусный инженер** — работает с Бранном, но не с Чародейкой драккари. Юнит подойдет и многим другим композициям, но он хорош и на столах с Калесгосом или с эффектами конца хода.

Золотую копию сложно собрать, она дважды активирует эффекты конца хода, что равносильно каству двух обычных версий.

Тир-5 драконы



Ночная Погибель в огне

Провокация
Предсмертный хрип: два ваших разных существа получают атаку этого существа.

8

**Нежить
Дракон**

6



Ночная Погибель в огне — ключевой юнит для столов драконов вокруг Упорных поэтов, который нужно всегда баффнуть высоким показателем атаки. Это самая сильная комбинация драконов в игре, которая потенциально даст огромную атаку всему столу. А огромная атака + божественные щиты — это заявка на топовые строчки в лобби. Отлично работает с Титом Ривендером и Страшным ара, неплохо с эффектами перерождения.

Золотая версия дает удвоенные баффы атаки, так что ее всегда нужно пытаться собрать, если вы играете через эту стратегию.



Выставочный дракон — хорошее мидгейм существо, с заходом которого вместе с Таресгосой или Упорным поэтом можно начать играть этой композицией.

Можно и временно держать на столе с любыми драконами в мидгейме, потому что какое-то время он дает ощутимые характеристики. Но бафф +5+4 или в золотой версии +10+8 уже не так силен в лейтгейме, поэтому Выставочного дракона часто продают. А оставить можно только золотую версию, если она уже получила божественный щит и высокий показатель атаки.



Генерал Драккисат


Боевой клич: вы получаете Дымное Крыло 2/1 со свойством «Боевой клич: дракон получает +5 к атаке».


2

Дракон

8



 **Генерал Драккисат** — самый сильный боевой клич для столов драконов с Калесгосом, благодаря которому можно фармить десятки триплетов. Оставляйте Драккисата на столе и ищите один из двух способов активации боевого клича (Рилак-металлист или Юный Мрачноглаз) — и под Бранном вы будете получать много копий Дымного Крыла 2/1, которые будут собираться в триплеты. Так вы легко найдете много копий Калесгоса и баффните огромные характеристики всему столу. Золотая версия дает два Дымных крыла за один прок боевого клича — есть смысл собирать, если вы играете тир-6 композицией драконов.

 **Дракон Пустоты** — ключевой дракон для столов с эффектом конца хода. Работает с Чародейкой драккари и Искусным инженером. Если играете этой композицией, ищите как можно больше копий и разгоняйте этого юнита. Золотая версия дает в два раза больше статов, так что старайтесь собрать ее, если играете этим столом драконов.

Тир-6 драконы



Калесгос, аспект магии

После того как вы активируете «Боевой клич», ваши драконы получают +1/+2.

4

Дракон

12



Крылатый искажитель


Неуязвимость во время атаки.

12


Дракон

4




 **Калесгос аспект магии** — ключевое существо для тир-6 стола драконов. Сам по себе один Калесгос слаб и не заслуживает вашего внимания, нужен как минимум Бранн, а еще лучше несколько копий этих юнитов, а также абузы боевого клича Генерала Дракисата или просто что-то экономически выгодное, связанное с боевыми кличами.

Золотая версия дает +2+4 характеристики при активации боевого клича.

 **Крылатый искажитель** — темповый дракон, который может остаться на столе лишь в случае, если вы найдете ему стабильный источник баффов, а желательно и божественный щит. Не помогает растить ваш стол, так что часто места для него не будет.

Золотая версия ничем не отличается от обычной кроме статов. Собирать ее не нужно.

 **Надина Красная** — ключевой юнит для всех столов драконов, который всегда ищут с триплетов или с обновлений таверны. Хороша сама по себе, но еще лучше с Упорным поэтом, который сохранит все божественные щиты по ходу боя.

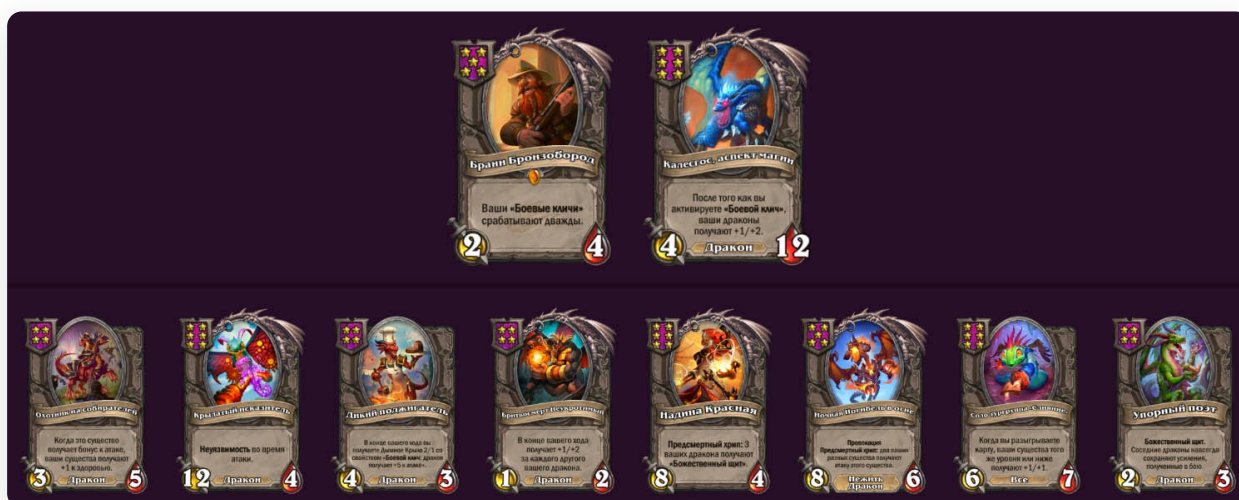
Надине часто баффают провокацию, хотя если у всех драконов уже есть божественный щит, то таунт снимают и ставят Надину в центр стола или даже ближе к правому краю. Золотая версия дает божественный щит уже 6 драконам, что часто полезно, если вы не сохраните баффы Упорным поэтом. Но найти золотую Надину сложно.



3 типа столов драконов

Далее разберем три способа собрать столы драконов. Все они разные и самостоятельные: их редко комбинируют друг с другом и с другими стратегиями, обычно каждый из способов собирают отдельно друг от друга.

Драконы с Калесгосом



На столах с Калесгосом почти всегда появляется Бранн Бронзобород, а также должен стоять Охотник на собирателей. Все остальные слоты — дополнительные копии этих драконов, топовые драконы 5-6 тиров и Надина Красная.

Геймплей сводится к покупке экономически выгодных боевых кличей, то есть тех, которые дают дополнительное золото (Генерал Драккисат, Палеомурлок-разведчик, Добрый джинн и т.д.). Нет смысла скупать все боевые кличи из таверны, вас интересуют только самые сильные из них, которые дают много статов или восполняют потраченное золото.

Важно, что такую композицию можно собрать только с очень хорошим заходом. Нет даже смысла играть только одним Калесгосом без Бранна, такой стол работать не будет, слишком он медленный. Помимо этого нужно быстро избавляться ото всех слабых драконов, которые никак не работают с Калесгосом и Бранном. Если они уже получили большие статьи, используйте Поддержание Пожирателя или продавайте их в любом случае, чтобы уместить топовых юнитов.

Вы можете взять на стол комбинацию **Генерал Драккисат** + Юный Мрачноглаз или Генерал Драккисат + Рилак-металлист. Такие связки дадут много Дымных крыльев, а это и триплеты, и боевые кличи, и баффы атаки.

Обратите внимание на связку Надина Красная + Упорный поэт. Она позволит баффнуть всем драконам постоянный божественный щит.

Драконы с баффами в течение боя



Суть таких столов драконов в том, чтобы комбинировать массовые баффы статов с эффектами **Упорного поэта** или **Таресгосы**.

Лучшим массовым баффом станет **Ночная погибель** (ее пытаются собрать к лейтгейму и раскатать ей на максимум показатель атаки). В дополнение на таких столах появляются Ривендер и/или Страшный ара, хотя Ара работает уже не так хорошо, потому что Ночные Погибели не могут дать атаку сами себе. Почти всегда на таких столах будет очень много атаки, но мало здоровья. Важно раздать всем драконам **божественный щит** с помощью Надины Красной или Самоотверженной героини.

В мидгейме на таких столах появляется Выставочный дракон — приятный бафф в мидгейме, но для лейтгейма слишком слабый. Его стараются заменить Ночной Погибелью.

Драконы с эффектами конца хода



Ключевая карта для этого стола — Дракон Пустоты. Вы должны найти несколько его копий и Чародейку драккари, чтобы играть этой композицией. Другие слоты занимают Бритвосмерт и Дикий поджигатель — топовые эффекты конца хода в дополнение к Дракону Пустоты. Оставшиеся места нужны для Надины Красной и просто самостоятельно полезных и сильных драконов. Всегда важен Охотник на собирателей.

Геймплей такого стола сводится к поиску ключевых юнитов на 5 уровне таверны. А благодаря Дикому поджигателю вы будете собирать триплеты и искать Надину Красную с 6 тира.



В этом разделе мы обсудим, как начать играть драконами, какой именно композицией, а также о важных взаимодействиях с Заклинаниями таверны и общих игровых особенностях.

Как понять, что нужно играть драконами

Пожалуй, один из самых сложных вопросов — когда точно нужно искать только драконов и игнорировать все другие карты. Здесь много подводных камней: нельзя решить, что вы точно играете драконами, до того, как вы возьмете тир-3 и найдете несколько ключевых синергий. Даже Изера не в 100% случаев будет собирать столы драконов, потому что порой нужные карты не заходят. Или вы еще не обязательно будете играть драконами даже с заходом драконов 1-2 тиров в начале партии. Хотя это и хорошая предпосылка.





Электрический синтезатор

Боевой клич и
начало боя: другие
ваши драконы
получают +1/+1.

2

Дракон

3



Вы можете собирать ранние **синергии драконов 1-3 тиров** в начале партии. Тут нет чего-то имбалансного, да и в лейтгейме всё это не нужно ни одной композиции, даже драконам. Но это хорошие предпосылки для поиска Бранна, Упорного поэта, Дракона Пустоты и т.д. Если зайдут они, то уже можно точно играть драконами с хорошей опорой. При этом какие-то ранние драконы хороши сами по себе и могут временно держаться на столе, даже если в будущем вы откажетесь от драконов.

На тир-4 хорошей синергией станут комбинации с баффами по ходу боя. Их открывают Таресгоса и Упорный поэт, а также Выставочный дракон или Ночная Погибель. Если такие связки карт заходят, активно ищите продолжение и выставляйте один из типов столов, отмеченных выше. Ориентируйтесь на заход карт: раньше найдете Калесгоса, делайте столы с ним. Раньше придет Ривендер, собирайте столы вокруг Ночной Погибели и Упорного поэта. А если раньше есть Дракон Пустоты и Чародейка драккари, обращайтесь к этой композиции.



Таресгоса

Навсегда сохраняет
усиления, полученные
в бою.

5

Дракон

5



Упорный поэт

Божественный щит.
Соседние драконы навсегда
сохраняют усиления,
полученные в бою.

2

Дракон

3



- ! Для того, чтобы точно **начать играть через боевые кличи**, нужна пара Калесгосов или 1 копия + Бранн.
- ! Чтобы точно **начать игру через баффы в бою**, нужна Ночная Погибель с хорошими стататами и способ сохранить ее атаку (Упорный поэт или Таресгоса).
- ! Чтобы точно **начать игру эффектами конца хода**, нужен рано зашедший Дракон Пустоты + Чародейка драккари или пара Драконов Пустоты.

Лучше брать все эти карты на стол уже с какими-то драконьими синергиями, а не просто так. И только если сразу есть комбинация всех нужных карт выше, можно начинать игру драконами без каких-либо предпосылок выше.



Улучшение таверны и триплеты

Все композиции драконов играют на 5 уровне таверны, который надо как можно быстрее взять.

Тир-3 обычно берут в ходы с 5-7 монетами в зависимости от захода существ. Это справедливо в любой ситуации, даже если драконов в лобби нет. Старайтесь играть **первых золотых существ** хотя бы после взятия тир-3, но не раньше.

Тир-4 берут в ходы с 8-9 монетами. После этого можно собирать триплет в поисках Ночной Погибели, Дракона Пустоты или Бранна. Если ситуация тяжелая, на тир-4 можно остаться дольше, но столы драконов тут собрать сложно, совсем не выйдет играть Калесгосом и столами с эффектами конца хода. Только если есть Ночная Погибель, можно дольше задержаться на тир-4 в поисках Упорных поэтов и других драконов.

Постарайтесь взять **тир-5** в первый ход с 10 монетами, желательно под триплет. Так можно найти Калесгоса или Надину — ключевых юнитов. Можно брать тир-5 и без триплета. На тир-5 можно играть до самого конца партии.

Берите **тир-6**, если нужно больше Калесгосов или Надина, а пар существ у вас нет. Порой тяжело взять тир-6, потому что будет слишком мало золота / здоровья. Если ситуация трудная, оставайтесь на тир-5 и ищите способы стабилизировать ситуацию. Комбинации Упорный поэт + Ночная Погибель + Ривендер помогут сделать стол сильнее.



Развитие стола

Самый важный принцип, который нужно понимать при игре драконами, — **не бойтесь продавать слабых существ**, даже если они уже получили баффы. На столе не должно остаться тир-1, тир-2 и тир-3 драконов, а также многих тир-4 драконов. Не так хорош в лейтгейме и Выставочный дракон, что уж говорить про других юнитов низких тиров. Если все низкоуровневые драконы уже получили большие статы, то ешьте их. Поддержанием пожирателя или продавайте в любом случае, пусть вы временно станете слабее. Вместо этих слабых юнитов ищите топовых — соответствующих вашей основной композиции.

Старайтесь **выбрать одно направление и отказаться от гибридных сборок**, где, например, будут и эффекты конца хода, и эффекты боевых кличей. Оставляйте что-то одно.



Огромный бафф по силе любому столу драконов даст **Надина Красная**. Если у вас всё очень хорошо, можно даже временно не ставить ее на стол, а держать в руке, чтобы экономить место. Часто Надину ставят в финальный 7й слот, а после какое-то время ничего сыграть из руки вы не сможете. Хотя порой есть место и для Надины, и для прокрутки боевых ключей и других юнитов. Тут всё зависит от вашей композиции.

Вы можете поставить на стол две копии Надины или держать вторую копию в руке на будущее. Надине часто полезно баффать провокацию.



В идеале найти момент для баффы вечных божественных щитов с помощью **Упорного поэта**. В этом случае Надину все еще можно оставить, чтобы она баффнула божественные щиты уже после того, как ваши драконы атакуют и потеряют их. Тогда вам понадобится Надина уже без провокации. После можно продать Упорного поэта, если вы не получаете другие баффы в течение боя и сам Упорный поэт не успел получить огромных статов.



Хорош **Страшный ара**, если на столах уже есть Ночная Погибель. Он может прокатить ее в начале боя, но бафф к атаке не может попасть на саму Ночную Погибель. Поэтому Страшный ара редко появляется на столах надолго, обычно ему всегда находится замена: что-то, что может навсегда сохранить бафф Ночной Погибели или Тит Ривендер, который фактически делает то же самое, но надежнее.



В лейтгейме заполняйте недостающие слоты самостоятельными юнитами или топовыми целями для баффов. Это могут быть как существа-яды, так и существа с массовыми атаками. Массовые атаки имеют место, если на столе есть хорошая Ночная Погибель — желательно золотая версия и обычная, но с Титом Ривендером. Большое количество атаки Коллекционер мечей получит уже по ходу боя. Ставьте Коллекционера мечей где-то в середине стола — и после Ночной Погибели.



С существами с ядом всё просто, их располагают слева и они нужны для того, чтобы разменяться 1 к 1 с вражеским существом. Заменяйте слабых драконов (без божественного щита или без большого показателя атаки) на яды, если вам предстоит сложный или финальный поединок.

Драконы и Заклинания таверны



Благословение жуков — хорошее лейтгейм заклинание для столов драконов, которое может сделать разницу между победой и поражением. Идея заклинания в том, что оно отводит большие атаки с ключевых юнитов. Так например, удар Лироя может уйти в 2/2 провокацию вместо ценного дракона с божественным щитом. Еще таунты снимают божественные щиты и токсичность с юнитов врагов, а также не дают разбиться ключевым предсмертным хрипам противника.

Брать Благословение жуков стоит только в лейтгейме, когда стол уже собран и сделать его сильнее сложно.

Обжора-жижа — пусть Заклинание создано для столов драконов, покупать его не стоит в большинстве ситуаций. Слишком дорого оно стоит, а дает не так много атаки по сравнению с существами и ключевыми синергиями драконов.

Поддержание Пожирателя — лучший способ передать характеристики со слабых юнитов 1-4 тиров чему-то сильному 5-6 уровней.

Очи Матери Земли — хорошее Заклинание таверны для стола драконов, которое можно сыграть на Упорного поэта и реже на других юнитов 4 уровня. Не работает на Ночную Погибель.



Позиционирование драконов

Вопрос позиционирования драконов достаточно сложный, потому что нужно учитывать не только массовые атаки противника, но и эффект Упорного поэта, а также эффекты начала хода и Надину Красную.



! **Надина Красная** стоит максимально слева и с провокацией, если у драконов нет божественных щитов. А если они уже есть, то ставьте Надину в центр стола и снимайте с нее провокацию.

! **Универсальное правило позиционирования драконов с эффектами баффов в бою** — в самый левый слот ставят дракона с божественным щитом без неистовства ветра. Во второй слот — **Ночную Погибель**, а в третий слот — Упорного поэта.

Такая комбинация баффнет Ночной Погибели больше атаки, а после его смерти всё еще позволит извлекать из Упорного поэта максимум.

! **Крылатый искажитель** стоит в левой части стола, обычно максимально слева, особенно если у него нет божественного щита и у вас нет провокаций.

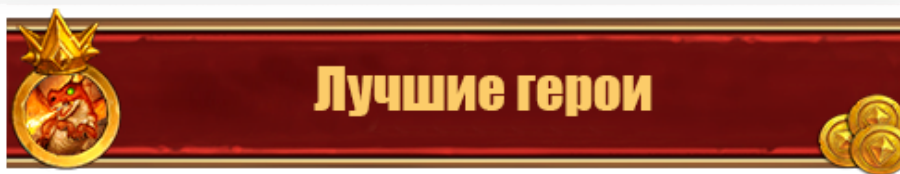
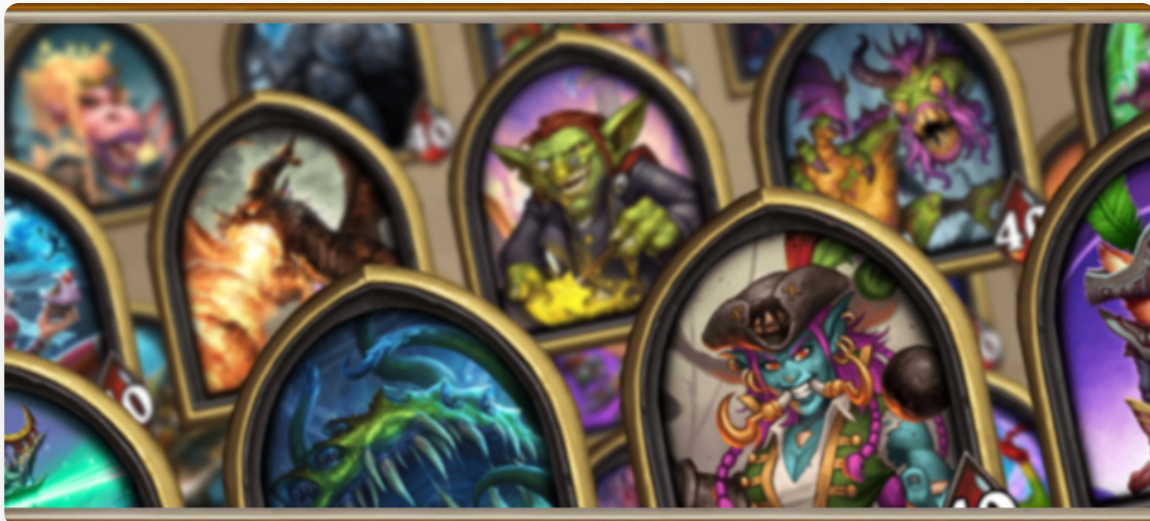


! Другие аспекты позиционирования зависят от того, какие драконы уже получили божественный щит и другие ключевые баффы, а такие нет. Исходя из этого располагайте рядом с нужными юнитами **Упорного поэта**. Упорных поэтов полезно ставить рядом друг с другом, чтобы и они получили постоянные баффы и стали боеспособными юнитами.

! **Единственной провокацией** может быть Ночная Погибель. А если играете без нее, давайте таунт Надине или самому мелкому юниту, например Бранну. Все таунты кроме Ночной Погибели ставьте в самый правый слот. А Ночную Погибель — на 1 или 2 места слева.



От массовых эффектов противника столы драконов могут сыграть редко. Благо из-за божественных щитов это и не так критично.



Все герои могут играть любыми столами драконов. Но есть целый ряд сил героя, которые улучшают синергии расы или позволяют стабильнее находить ключевые угрозы.

Далее о героях, которые могут играть драконами лучше или с какой-то спецификой.



Ал'Акир

Бафф божественного щита можно сохранять навсегда, располагая в левом слоте Таресгосу или соседа Упорного поэта. Эта очень сильная комбинация, благодаря которой Алакир станет одним из топовых героев для игры стратегиями драконов.



Бру'кан

Ставьте в самый левый слот Ночную погибель, рядом Упорного поэта — и используйте бафф на удвоение атаки. Это еще одна имбалансная комбинация, с которой Брукан быстрее других раскачает огромные статьи всему столу. Еще можно навсегда баффнуть драконам предсмертный хрип на призыв 1/1 токенов, что поможет в лейтгейме сбивать божественные щиты и токсичность противника.



Тамсин Роум

Ее силу героя тоже можно абюзить по тому же принципу, что и у Брукана или Алакира. Но сделать это сложнее. Вы должны четко понимать, что именно уничтожит сила героя. Важно, чтобы она не уничтожила Упорного поэта и карты с эффектами в начале хода. Сила героя Тамсин активируется раньше, чем эффекты начала хода существ.



Рено Джексон

Не стесняйтесь золотить Упорного поэта или Ночную погибель, если вы уверены, что будете играть драконами до конца игры. Если ситуация тяжелая, можно позолотить Выставочного дракона или Дикого поджигателя. Идеальные же цели — Бранн или Калесгос.



Изера

У героя простой геймплей: играйте по классической кривой, берите тир-4 к ходам с 8 или 9 монетами и после собирайте на этом тире ключевые синергии драконов. Благодаря силе героя это будет достаточно просто сделать. Как и всегда, важно не покупать плохих драконов 1-3 тиров, если вы уже на 4-5 тирах.



Алекстраза

Берите тир-4 к ходу с 8 монетами и после каждый ход играйте силу героя на раскопку дракона. Не затягивайте со взятием тир-5, что часто можно сделать уже в ход с 9 монетами.



Дрыжеглот

Идеальной целью для силы героя станет Генерал Драккисат, особенно если на столе уже есть Бранн Бронзобород. Всё это прокает эффект Калесгоса, так что Дрыжеглот отлично играет драконами.



Спасибо за внимание, до скорых встреч!