

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Первый мета-отчет Руин Запределья: тенденции меты и лучшие колоды классов

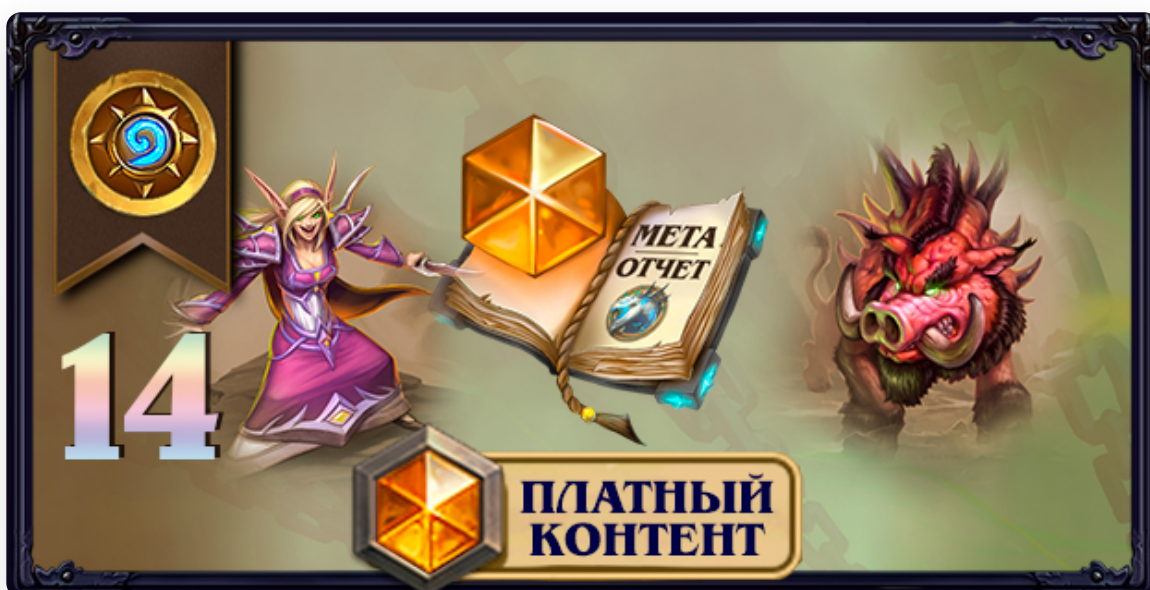
11.04.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

мета-отчет Руин Запределья

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Год Феникса и Руины Запределья в самом разгаре. Пусть старт был неудачным — имбалансный Охотник на демонов оставил противоречивые впечатления, Blizzard решили проблему самым быстрым патчем с нерфами в истории Hearthstone.

После патча мета пришла к привычному формату: сразу несколько классов и архетипов борются за лидерство, игроки оптимизируют сборки и ищут разрушителей ранней меты.

Мета значительно отличается в зависимости от вашего ранга, а точнее рейтинга MMR — он определяется успехами в прошлом сезоне. Потенциальные и многообещающие колоды чаще встречаются в Легенде и близко к ней, а до рейтингов ниже мета доходит с небольшим опозданием. Вы можете самостоятельно наблюдать эволюцию меты от ранга к рангу, поднимаясь вверх по лaddersу.



Этот отчет по итогам первых дней Руин Запределья после патча расскажет об основных тенденциях меты. Вы найдете топовые колоды всех десяти классов, а также узнаете, как топовые колоды новой меты чувствуют себя в ладдере.



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

### Разделы меты:




#### Основные тенденции меты

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

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



 После головокружительного старта **Охотник на демонов умерил свой пыл**. Это **все еще самый популярный класс**, но не потому, что он имбалансен, а потому, что это что-то новое для Стандарта, и все игроки могут позволить себе его топовые колоды.

Общий винрейт Охотника на демонов серьезно упал после патча с нерфами. Отчасти силу Иллидана сдерживают контрколоды — они есть, и их много.

Другой фактор — плохие сборки и архетипы самого Охотника на демонов. На низких рангах все еще часто играют базовой колодой класса, которая тянет винрейт вниз.

Также широко популярен **Охотник на демонов с Кель'тасом**, но это сложный архетип — им успешно играют единицы.

Когда все поймут, что **Темпо Охотник на демонов** — лучший выбор, а опытные игроки оптимизируют сборки, винрейт класса пойдет вверх. Хорошо, что после патча с нерфами Иллидана можно остановить.



Кстати о колодах, которые могут остановить Иллидана. В мете есть целая группа **контрколод Охотника на демонов**. В первую очередь это **Галакронд Чернокнижник** — пока что самая успешная контрколода. Подключается и брат Иллидана Малфурион со сборками **Биг Друида** и **Спелл Друида**, а также Жрец на воскрешении. Кто-то из них лучше справляется с Охотником на демонов, а другие — успешнее показывают себя в поединках с другими "контрами" Иллидана.

**Противостояние контрколод Охотника на демонов друг с другом и с самим ДХ — основная движущая сила меты в первые дни.**



С Руинами Запределья **принципиально изменился Друид** — у класса **многообещающее будущее**. **Буйство природы** и синергии с **Принцем Кель'тасом** — основные инструменты новых архетипов. Особых успехов добивается **Спелл Друид**. У архетипа много вариаций и путей развития — едва ли нынешние сборки оптимальны. Зато уже сейчас игроки просят у Blizzard понерфить **Принца Кель'таса**. Колод с ним много и у других классов, но Спелл Друид — самый популярный и сильный.



Многие **колоды обращаются к старым и уже проверенным синергиям** — **Галакронду и Зефрису**. Среди них **Галакронд Чернокнижник**, **Галакронд Разбойник**, **Галакронд Воин**, **Рено Маг**, **Зефрис Разбойник**, **Жрец на воскрешении** — это уже известные по прошлым метам архетипы, хотя все они берут какие-то новые карты. Все старые колоды уже отточены и показывают неплохие результаты в ранней мете, полной экспериментальных и сырых сборок.



Что-то новое есть у **Мага**. Наконец-то у класса появился **конкурентоспособный архетип** наряду с **Рено Магом**. **Спелл Маг** отказывается от существ, чтобы реализовать синергии **Апекситового заряда**, **Источника силы** и **Колдовского потока**. Пока что винрейт Спелл Мага низкий, но списать это можно на необычный и сложный геймплей. Из плюсов — колода свежая и веселая.



**Охотник и Воин ищут свое место в мете**, но пока что **не добились успехов**. Кажется, другие классы могут делать все то же самое, что и Рексар с Гаррошем, но лучше. Охотник не самый агрессивный, а Воин не самый медленный и неубиваемый.



**Карты Года Дракона — основа колод большинства классов**. Успешны **Зефрис** и **Галакронд** архетипы, но не все классы могут собрать с ними достойные сборки. Те, кто страдал в Году Дракона, страдают и в Году Феникса. **Паладин** и **Шаман** не могут положиться на хорошие классический и базовый наборы, а в Год

Дракона они или не получили чего-то серьезного, или Blizzard все уже понерфили. Одни только Руины Запределья пока что не смогли исправить плачевного положения Паладина и Шамана. Их перспективы на ближайшие месяцы не выглядят заманчиво.

[к содержанию](#)

## Сила классов и лучшие колоды



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



Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от самого популярного к менее популярному

Мета Руин Запределья после нерфов еще молодая. Все представленные ниже сборки изменятся в будущем. Какие-то пропадут из меты вовсе, а также в ладдере появятся новые лидеры.

Если у вас мало чародейной пыли и вы хотите создать только несколько топовых колод, не спешите крафтить дорогие эпика и легендарки. В мета-отчете много недорогих колод с небольшим количеством обязательных дорогих карт. Подробнее о вопросах декбилдинга, заменах и крафте мы расскажем в будущих гайдах.



Ожидаемый лидер Руин Запределья. Даже не потому, что его карты все еще сильны, а потому, что это новый класс — все хотят им поиграть, и у всех есть такая возможность.

Несмотря на популярность, Охотник на демонов — один из самых сложных классов в Hearthstone. Механика изгоя, возможность быстро потерять здоровье и необычные механики карт создают много уникальных и непривычных игровых моментов. Правильно решить их чаще всего получается только у опытейших игроков. Со временем больше пользователей научится правильно играть Охотником на демонов, но для этого нужно время. Охотник на демонов в будущем должен стать наравне с Разбойником — еще одним сложным классом, который намного лучше показывает себя в руках опытного игрока.

Все успешные колоды Охотника на демонов — темповые. Класс не способен играть медленно и от защиты, он куда лучше показывает себя в роли раннего агрессора, даже если и берет медленные комбинации для завершения игры.

Темпо Охотников на демонов можно разбить на четыре типа: Агро, Мидрейндж, ОТК и Зефрис.

**Агро Охотник на демонов** играет минимум дорогостоящих карт и старается быстрее закрепиться на столе и нанести летальный урон. Это самый популярный и успешный архетип класса. Пусть так, вопрос сборок не решен до конца. Orange обращается к **Авантюристу** и **Боевым клинкам Аззинота**, его идею подхватывают и многие другие профессиональные игроки, например, Tyler. Но это наверняка не единственный хороший способ собрать Агро Охотника на демонов. Встречаются сборки с Мастером Глефы и **Майев Песнь Теней** вместо комбинации **Авантюрист + Сожжение маны**.

**Мидрейндж Охотник на демонов** похож на агрессивную версию, но обращается к синергиям демонов: **Жрице ярости** и **Крикуньи Скверны**. До нерфов они встречались во всех сборках класса, но теперь исцеления у класса стало меньше, так что и дорогостоящие демоны считаются слишком тяжелыми для агрессивного стиля игры. Но версии с ними имеют право на существование и, возможно, переживут своих более агрессивных собратьев.

Проблема **Жрицы ярости** и синергий демонов в текущей мете — популярность Чернокнижников с **Жертвенным договором**. Тяжелые демоны хороши в вакууме, но

Чернокнижник — популярный класс вц мете — может убить демона за 7 маны с помощью карты за 0 маны, да еще и восстановить здоровье.

**Кель'тас Охотник на демонов** или **ОТК Охотник на демонов** — самый сложный архетип класса, с которым правильно управляются только опытнейшие игроки. В результате общий винрейт архетипа низок. Не уверены в своих силах — не берите эту колоду.

В отличие от версий до нерфов, передовые Кель'тас Охотники на демонов также играют агрессивно и темпово: у них есть **Боевой мерзотень**, **Крылья мрака** и Сатир-надзиратель. ОТК комбинации с **Принцем Кель'тасом** и Внутренним демоном нужны только для конкретных матч-апов и очень хороших заходов карт. Чаще всего ОТК Охотник на демонов побеждает без этих карт или с ними, но не с идеальной комбинацией на 20-30 урона.

**Зефрис Охотник на демонов** остается в тени более стабильных колод Иллидана. Карты класса настолько сильны, что брать только по одной их копии — невыгодно, и даже **Зефрис Великий** и **Королева Алекстраза** не оправдывают этих жертв. Все же "Зефрис ДХ" имеет право на существование, но лучше он показывает себя на низких рангах.

## Агро Охотник на демонов от Orange



### Мидрейндж Охотник на демонов от Sialed



### Кель'тас Охотник на демонов от Alutemu



### Зефрис Охотник на демонов



[к содержанию](#)



Пусть Друид существует в игре с 2014 года, в Руинах Запределья он ощущается как новый класс — настолько все изменилось с ротацией. Он снова способен эффективно наращивать кристаллы маны в начале партии и играть в рамп стиле.

В мете есть два основных архетипа Друида — Спелл Друид и Биг Друид. У Спелл Друида огромный потенциал, в то время как Биг Друид теряет свои позиции — им все еще неплохо играют на низких рангах, но в Легенде и близко к ней толку от Биг Друида немного.

**Спелл Друид** открыт для экспериментов. Игроки активно ищут оптимальную сборку, в процессе собирая версии с **Малигосом**, **Изерой Освобожденной** или Торговкой скакунами. Неизменные атрибуты любого Спелл Друида — **Принц Кель'тас**, дешевые и дорогостоящие заклинание, а также практически полное отсутствие существ — все для успешной работы **Грибных богатств**.

Спелл Дриуд может быть достаточно медленным на старте, так что матч-ап с Охотником на демонов не так хорош — примерно 50 на 50. Зато Малфурион не оставляет шансов другим колодам в мете за исключением самых медленных контроль архетипов с AoE способностями.

Спелл Дриуд примечателен еще и потому, что неостановим с хорошим заходом. Успешный муллиган, ранние рампы и **Принц Кель'тас** — и Спелл Дриуд побеждает любого.

Ниже представлена классическая и самая популярная сборка от Boarcontrol, хотя вариаций архетипа много, например, RenieHouR берет **Звездопад** для зеркальных матч-апов и **Изеру Освобожденную** для затянувшихся поединков.

Радует стоимость колоды от Boarcontrol в 3680 чародейной пыли — позволить себе ее может каждый.

**Биг Дриуд** теряется на фоне более веселого, успешного, бюджетного и результативного собрата. Хотя и Биг Дриудом все еще играют часто — обычно на низких рангах. Пока **Принца Кель'таса** не понервят, едва ли Биг Дриуда ждет большое будущее — он предсказуем и неуклюж по сравнению со Спелл Дриудом. Хотя совсем мертвым архетип не назвать: Viper хвалит колоду и показывает неплохие результаты со своей сборкой.

## Спелл Дриуд от Boarcontrol



### Спелл Дриуд от RenieHouR



### Биг Дриуд от Viper



[к содержанию](#)



Как и всегда, у класса есть два противоположных друг другу архетипа: медленный Хэндлок и быстрый Зоолок. Пока что медленная версия на голову опережает быструю: все из-за благоприятной меты. Класс чувствует себя отлично во многом из-за одной карты — **Жертвенного договора**. В мете много демонов: хороших существ этой расы дали почти всем классам, а также появился и Охотник на демонов — он на них не только охотится, но и берет в колоду в большом количестве.

**Жертвенный договор** играли в сборках и в Натиске драконов просто ради темпового исцеления, а с Руинами Запределья для карты настал золотой век. Ее обязательно берут и Галакронд Чернокнижники, и многие Зоолоки. Ради нее другие классы обращаются к **Зефрису Великому**. Если бы **Жертвенный договор** был нейтральным заклинанием, его бы брали в почти любую колоду в игре.

**Галакронд Чернокнижник** — главный убийца Охотников на демонов любого вида. Как сказал Thijs, Галакронд Чернокнижник не может проиграть Иллидану в принципе, хотя на деле это не совсем так. Но если вы берете Галакронд Лока и действуете правильно, шансы с Иллиданом у вас будут отличные. Проблемы могут возникнуть только с ОТК Охотниками на демонов.

Радуют и другие матч-апы. Пока что на Галакронд Чернокнижника есть только две "контры": Спелл Друид и Рено Маг. Все остальные матч-апы Гул'дан играет в плюс. Поэтому Галакронд Лок — второй по популярности архетип в игре, а Чернокнижник в целом — лидер по винрейту среди классов.

Сборки Галакронд Чернокнижника устоялись еще в Натиске драконов. В новом дополнении архетип добавляет всего лишь несколько новых карт. **Мо'арг-механолог** отлично работает с **Дыханием Пустоты** и **Темными небесами**, а **Кели'дан Разрушитель** — интересная техническая карта.

Лист от Firebat использует 28 общепринятых карт. Опциональные карты здесь — **Круговерть Пустоты** и **Кели'дан Разрушитель**. Вместо них часто берут **Огненный ливень**, **Кислотного слизняка**, **Ожог души** или **Призывательницу абиссалов**.

**Зоолок** закономерно ушел на второй план: он не так хорош, как Галакронд Чернокнижник. Но винить Зоолока за это не стоит: возможно, никто так не хорош, как Галакронд Чернокнижник.

И все же Зоолок показывает неплохие результаты: он хорошо играет с Охотниками на демонов — спасибо **Жертвенному договору**, а при этом отлично контрит Друидов и Жрецов на воскрешении.

Игроки не столь активно ищут оптимальные листы Зоолока, так что у архетипа много разных и непохожих друг на друга сборок. Какая лучшая — никто не знает.

Интересна сборка Зоолока от Dog со странным набором не столь впечатляющих существ вроде **Неуловимого дракончика** или **Мурмии**. Но колода отлично работает из-за синергии Руки Гул'дана с **Торговкой гнильем** или **Верховной матерью**.

Другая версия Зоолока от Gallon обращается к классическим синергиям с **Ковром-самолетом**, но тут также есть баффы руки и способы быстрого перебора колоды.

## Галакронд Чернокнижник от Firebat

### Зоолок от Dog



### Зоолок с Ковром-самолетом от Gallon



[к содержанию](#)



Разбойник экспериментирует с синергиями секретов и маскировки, но основы его колод не поменялись. Нет смысла отказываться от [Галакронда Кошмарного](#) и [Зеффриса Великого](#) — они слишком сильны.

Класс в целом чувствует себя здорово, особенно на высоких рангах. Как и всегда, Разбойник — для самых опытных и вдумчивых игроков. Матч-ап с Охотниками на демонов можно назвать равным, хороши поединки со Жрецами, на равных получается играть с Магами. Проблемы возникают со Спелл Друидами — это главная сдерживающая сила Валиры.

**Галакронд Разбойник** — самый популярный, хотя встречаются разные версии архетипа: традиционные, с секретами и с синергиями маскировки. Пока что игроки не нашли оптимальную версию.

**Зеффрис Разбойник** также выбирает между новыми синергиями. Непонятно, есть ли смысл в новых картах, если все они в одном экземпляре, но эксперименты продолжаются.

Хотите чего-то нового, попробуйте версию **Агро Секрет Стелс Разбойника** от hatul. Синергии новых карт Руин Запределья хорошо сочетаются с темповым стилем игры.

## Галакронд Стелс Разбойник от Alessandro\_qa

### Зеффрис Разбойник от Eggowaffle



### Агро Секрет Разбойник от hatul



[к содержанию](#)



Жрец — еще один класс без новых архетипов, но старые стали сильнее благодаря новым картам.

Успехов добивается **Жрец на воскрешении**. Это отличная контрколода против Охотников на демонов, которая при этом не боится Друидов. Результативность Жреца падает с повышением рангов: опытным игрокам проще обыграть предсказуемые эффекты Андуина, да и на высоких рангах больше трудных матч-апов — Галакронд Чернокнижников, Разбойников, Рено Магов.

Все же Жрец на воскрешении — отличный выбор для текущей меты, особенно если вы только берете высокие ранги и поднимаетесь вверх по ладдеру. Это сбалансированная и мощная контроль колода, которая пока что плохо исследована — декбилдеры могут разгуляться.

Представленная ниже сборка обращается к нескольким новым дорогостоящим картам: [Зеркалу души](#) и [Дракону-скелету](#). Эта пара не обязательна для архетипа, хотя

встречается часто. Есть интересные версии с [Колоссом луны](#) для улучшения медленных поединков.

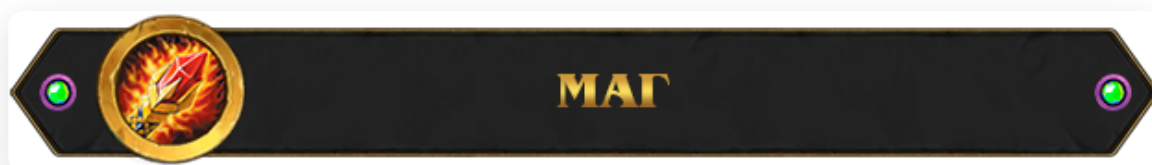
**Зефрис Жрец** — редкая и неметовая колода, хотя веселая и интересная. Обращайтесь к ней, если хотите расслабиться и поиграть в свое удовольствие. Стабильно брать с ней ранги получится не всегда.

## Жрец на воскрешении

### Зефрис Жрец



[к содержанию](#)



Начало для Мага в новом дополнении было тяжелым, но после нерфов его положение налаживается. Все архетипы класса все еще уязвимы для сверхагрессии Охотника на демонов, но Маг нашел другую нишу — он борется с теми, кто хочет законтрить Охотника на демонов.

**Спелл Маг** — открытие буквально прошлого дня. Архетип быстро набрал популярность и стал часто встречаться на легендарных и предлегендарных рангах. Винрейт Спелл Мага пока что не радует, зато игроки ценят необычную идею колоды и веселый геймплей. Едва ли в будущем Спелл Маг удержит лидирующие позиции по популярности в мете, хотя в умелых руках он способен показать неплохой винрейт.

Сила Спелл Мага в эффектах заморозки. Они позволяют архетипу удерживать любые угрозы противника, пока немногочисленные существа самого Мага завершают партию при поддержке случайно сгенерированного взрывного урона. Хорошо показывает себя [Глубокая заморозка: Элементали воды](#) особенно полезны в матч-апах с Охотниками на демонов.

**Рено Маги** вдохновляются сборкой Archvoid, нацеленной на максимальную защиту от агрессии Охотника на демонов. В колоде все еще есть мощные тяжелые инструменты, с помощью которых Маг заканчивает партию за несколько ходов. Как и всегда, Рено Маг сложен в исполнении и требует внушительной коллекции — колода не для каждого.

Радует винрейт Рено Мага: он отлично играет с Друидами и Жрецами, не боится Чернокнижников и Разбойников — поединки с этой парой близки к равным. Единственный отрицательный матч-ап — Охотник на демонов.

## Спелл Маг от Zeddy

### Рено Маг от islandcat713



[к содержанию](#)



Охотник пока что потерян в мете: ни одну колоду не назвать активным ее участником. Винрейт Дракон Охотника и Зефрис Охотника не так плох, но играют ими редко. В сборках мало новых карт, да и матч-апы с Охотниками на демонов, Галакронд Чернокнижниками и Друидами сложные.

Охотник недостаточно быстрый, чтобы играть наравне с другими агрессивными колодами. Но и не так хорош в медленных играх, потому что лидеры меты способны быстро заполнять стол мелкими и средними угрозами — у Рексара нет ответов на подобные игровые ситуации. Хороший матч-ап с Магами — все, что осталось от бывлой мощи Рексара. Но этого недостаточно.

**Дракон Охотник** и **Зефрис Охотник** — все еще самые популярные и конкурентоспособные представители класса. Игроки экспериментируют с новыми архетипами и картами, но пока что без особых успехов.

## Дракон Охотник от Iulnenko



### Зефрис Охотник от NickChipper



[к содержанию](#)



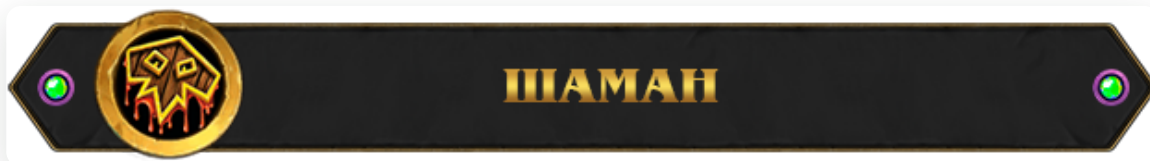
Показывает скромные результаты по популярности и совсем плачевные по винрейту. Новые карты неплохи, но их недостаточно, чтобы выстроить конкурентоспособный архетип. А больше Паладину опереться не на что: классический и базовый наборы слабые, да и в Год Дракона вышло мало полезных классовых карт.

**Чистый Паладин с Манускриптами** — пока что единственная колода класса, заметная в мете. Здесь есть интересные синергии баффов и мощные карты, но этого недостаточно для успешного архетипа. Матч-апы с Охотниками на демонов, Чернокнижниками, Разбойниками и Жрецами ужасны. Это один из самых слабых архетипов из двадцатки самых популярных.

Надежда есть: Винпухоррог взял своей сборкой Манускрипт Паладина топ-9 Легенды. Пока что это единственная хорошая новость для любителей класса: хоть кто-то смог. Не факт, что получится у кого-нибудь еще.

## Манускрипт Паладин от Bunnyhorror

[к содержанию](#)



Галакронд Шаман и Эволв Шаман наводили ужас на ладдер полгода назад. Сейчас мало кто боится эту пару.

**Галакронд Шаман** стал чуть сильнее, чем в феврале и марте: он даже добрался до винрейта в 50%. Архетип держится за счет матч-апа с Друидами: существа с натиском полезны в этом поединке. Хорош матч-ап со Жрецом на воскрешении — их часто получается перегнуть по темпу. На этом выгодные поединки среди лидеров заканчиваются; начинается список плохих поединков: Охотник на демонов, Чернокнижник, Разбойник, Рено Маг, Охотники.

Попробуйте сборку Галакронд Шамана с эффектами эволюции — по крайней мере это новые карты, которые разнообразят привычный геймплей архетипа.

**Эволв Шаман** — редкий гость в ладдере. И по заслугам: новые карты эволюции слабы, у класса мало конкурентоспособных инструментов. Показательно, что в сборке много нейтральных существ — обычно это плохой знак. Blizzard стараются не выпускать хорошие нейтральные карты, чтобы избежать похожее друг на друга колоды. Но у Шамана нет ничего лучше: по крайней мере пока что.

## Галакронд Шаман от Mugibaby



### Эволв Шаман от Ike



[к содержанию](#)



У Воина много идей и путей развития, но ничего из этого не получилось реализовать. В мете класс встречается редко, примечательны только успехи отдельных игроков, но этого недостаточно.

**Галакронд, Зефрис** и **Контроль Воины** неплохо справляются с Охотниками на демонов — это хорошие новости. Проблема в других матч-апах: ничего не поделаться с Чернокнижниками, Друидами или Магами — у них слишком много ресурсов, как взятых из колоды, так и сгенерированных. Воин слаб в этом амплу: легко истощить его руку и переиграть по выгоде.

Воин выглядит честным классом — он бы хорошо подошел для меты раннего Hearthstone. Но в наше время у лидеров ладдера полно нечестных и слишком сильных карт: Воин попросту не успевает за противниками ни в темпе, ни в генерируемой выгоде.

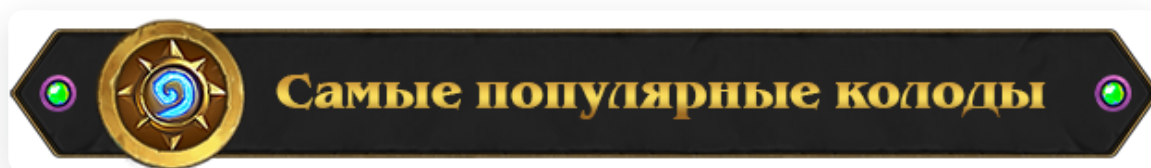
## Галакронд Воин от RDU

 →  **Зефрис Воин от renmen1**

 →  **Контроль Воин от Fibonacci**

 → 

[к содержанию](#)



Самые популярные колоды меты на всех рангах. Чем ближе вы к Легенде, тем чаще встретите **Галакронд Чернокнижника** и **Спелл Друида**, но реже **Биг Друидов** и **Разбойников**. Популяция **Охотников на демонов** и **Магов** примерно равная на всех рангах.

На низких рангах ожидайте больше **Охотников на демонов** с базовой колодой или с устаревшими сборками.

## Мидрейндж Охотник на демонов от Sialed

 →  **Галакронд Чернокнижник от Firebat**

 →  **Спелл Друид от Boarcontrol**

 →  **Биг Друид от Viper**

 →  **Спелл Маг от Zeddy**

 →  **Галакронд Стелс Разбойник от Alessandro\_qa**

[к содержанию](#)

 → 



Винрейт колод серьезно отличается в зависимости от ранга, на котором вы играете. От бронзы до золота нет равных **Биг Друиду** и **Жрецу на воскрешении**. В Легенде и на

ранге Алмаз лучше играют классы и колоды посложнее: Разбойники, [Спелл Друиды](#) и [Рено Маги](#).

Безоговорочный лидер по винрейту — [Галакронд Чернокнижник](#) — и не важно, на каком ранге вы играете. Во многом его доминация объясняется популярностью Охотника на демонов.

Общий высокий процент побед архетипа еще не значит, что вы будете играть так же. Статистика говорит об общей картине, но не о вас лично. Вы можете хорошо играть необычными и фановыми архетипами или, наоборот, плохо играть топовыми колодами. Все зависит вашего исполнения.

## Галакронд Чернокнижник от Firebat



### Галакронд Стелс Разбойник от Alessandro\_qa



### Спелл Друид от Voarcontrol



### Рено Маг от islandcat713



### Агро Охотник на демонов от Orange



[к содержанию](#)



Спасибо за внимание. Высоких рангов.