

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Нежить захватывает мету перед мини-сетом. Vicious Syndicate мета-отчет №255

10.02.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Нежить захватывает мету перед мини-сетом. Vicious Syndicate мета-отчет №255

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Наглядно и подробно разбираем текущую мету Стандарта с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

<b>Всего проанализированных игр</b>	1,170,000
Топ 1000 ранга Легенда	37,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	22,000
Алмаз 1-4	134,000
Алмаз 10-5	187,000

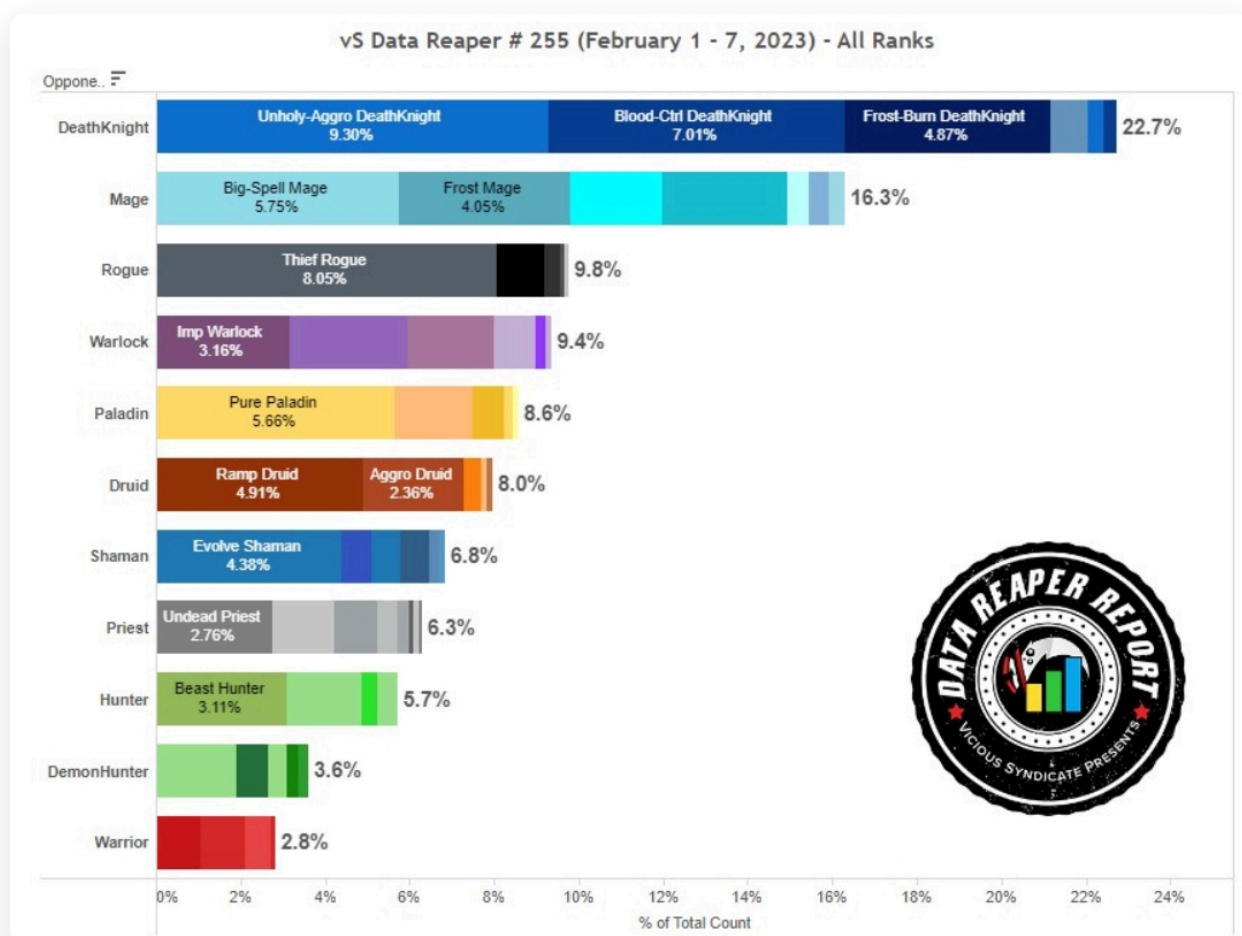
Платина	173,000
Бронза/ Серебро / Золото	617,000

• **Содержание мета-отчета:**

1. *Графики популярности по классам и архетипам*
2. *Анализ популярности классов*
3. *Графики винрейта и рейтинг архетипов*
4. *Анализ силы архетипов*
5. *Анализ силы классов и актуальные колоды меты*
6. *Разрушители меты*



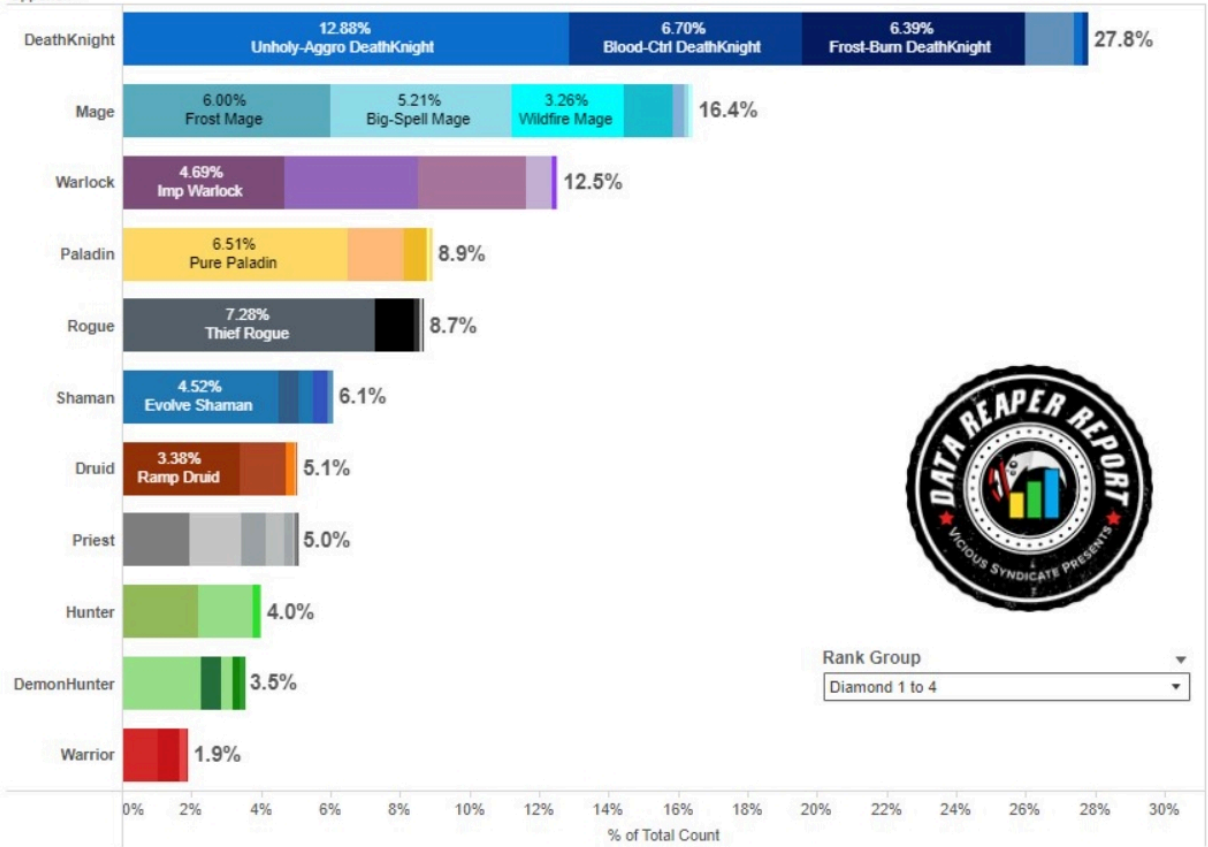
По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

vS Data Reaper # 255 (February 1 - 7, 2023) - By Ranks

Oppone.. F

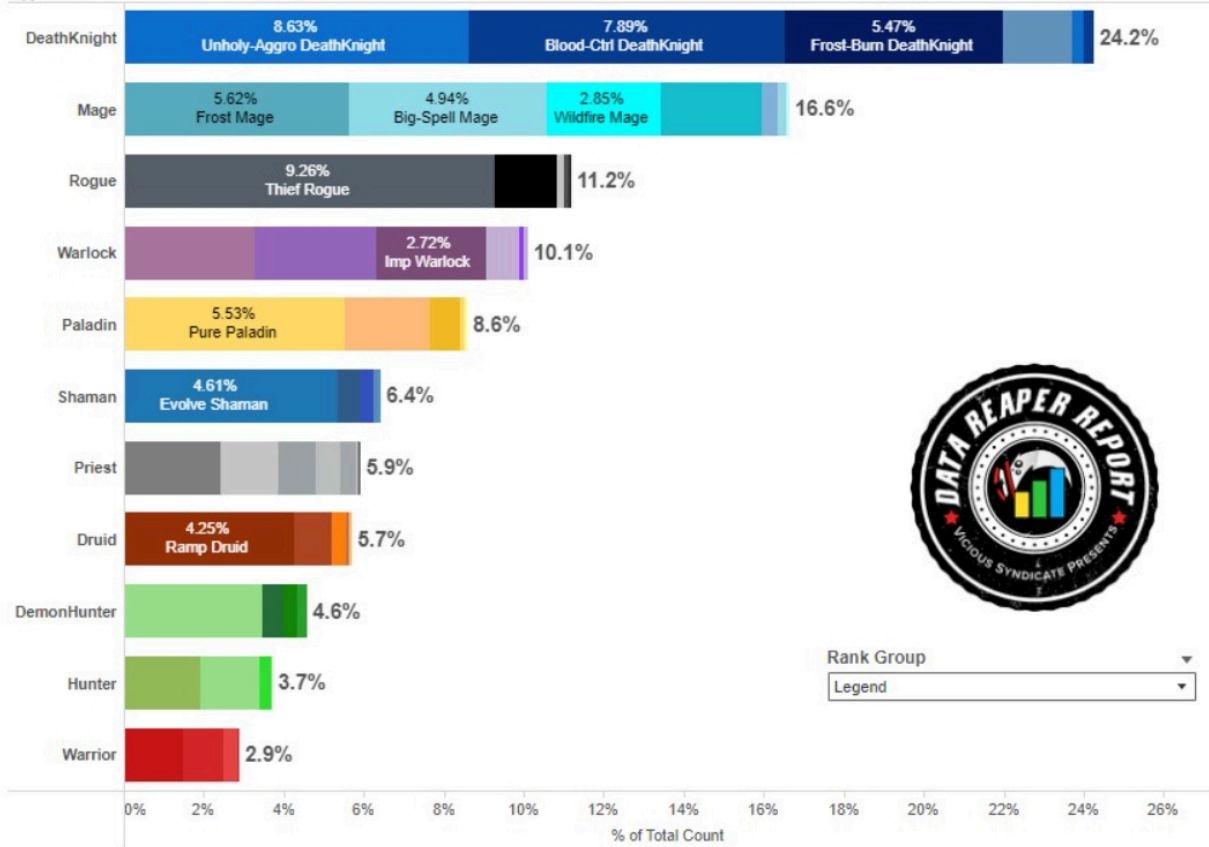


Rank Group

В Легенде

vS Data Reaper # 255 (February 1 - 7, 2023) - By Ranks

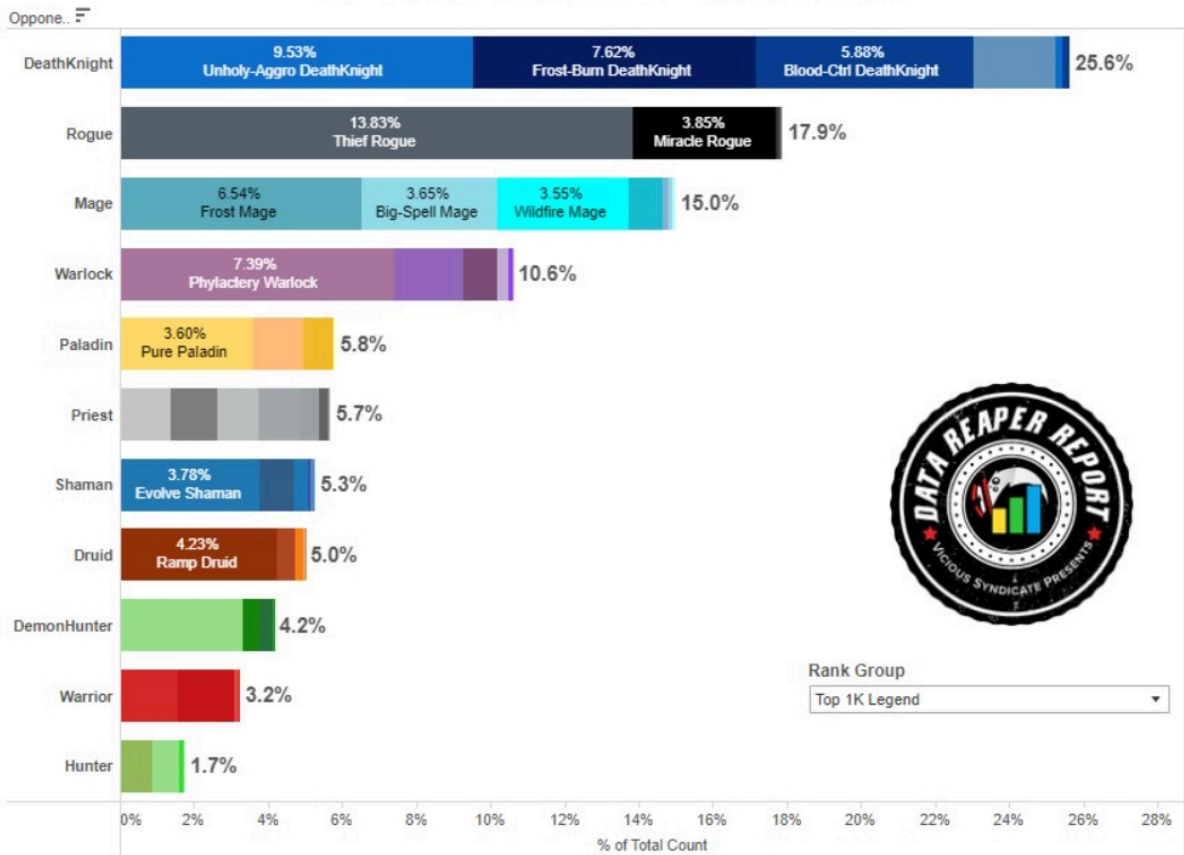
Oppone..



Rank Group  
Legend

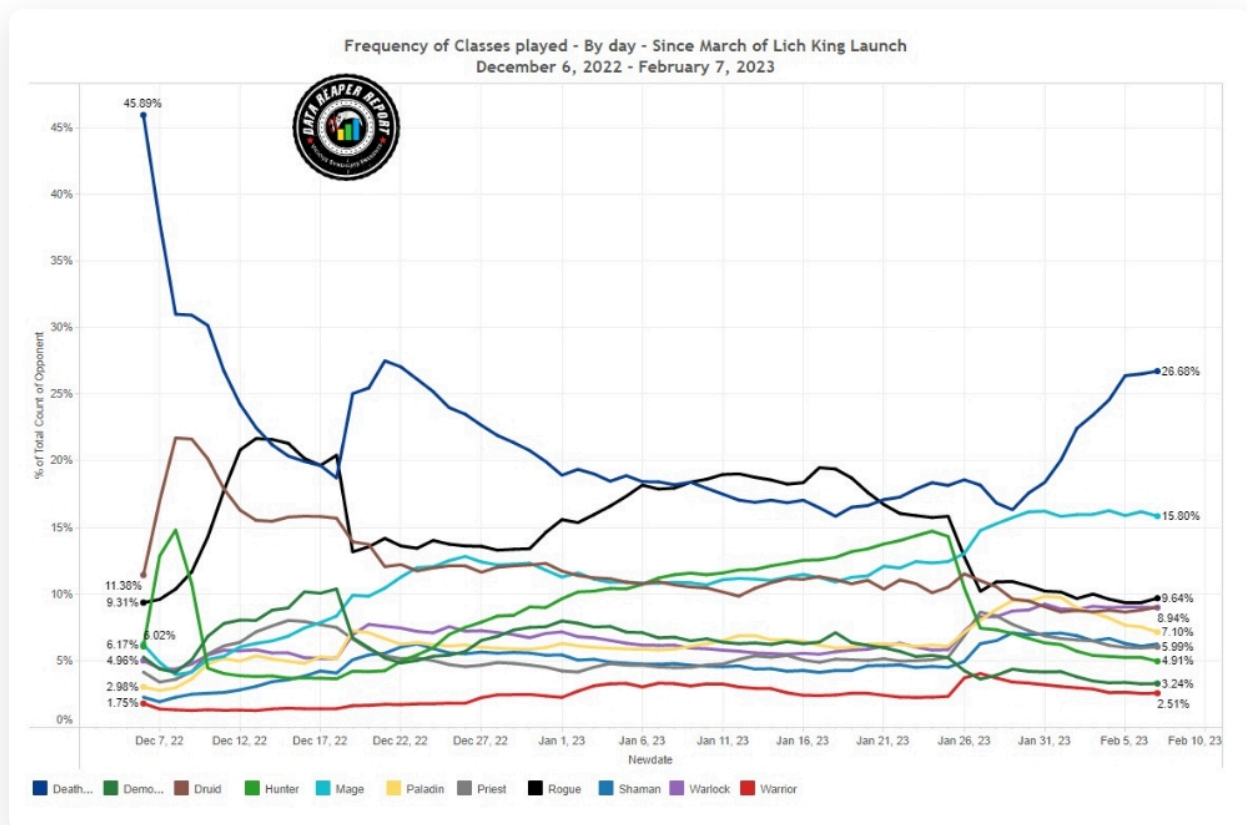
В топ-1000 Легенды

### vS Data Reaper # 255 (February 1 - 7, 2023) - By Ranks



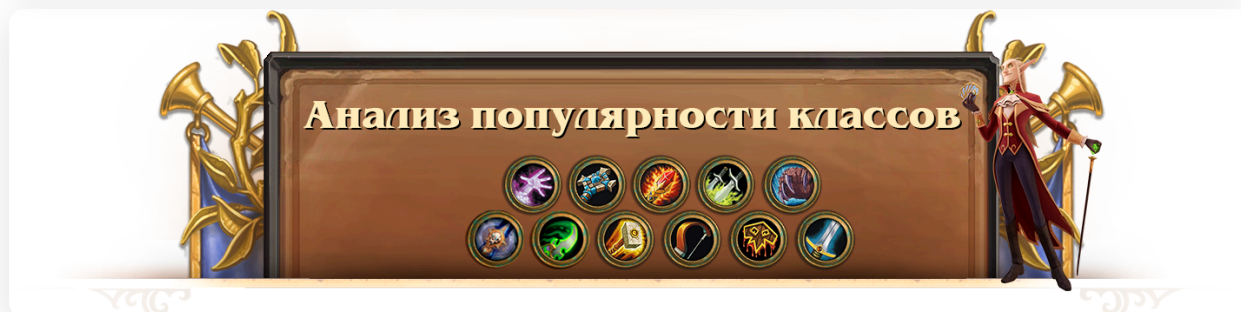
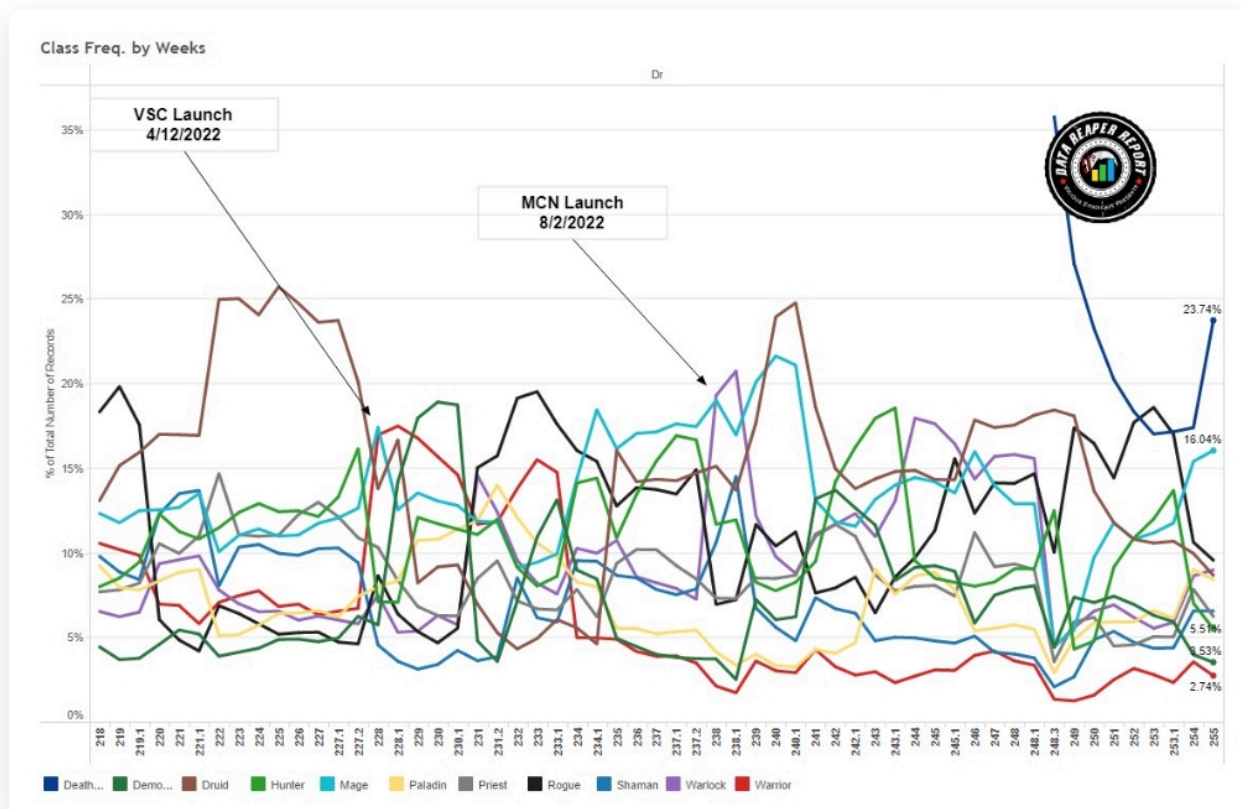
Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

Популярность по дням



## Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям



Основным мотивом последней недели стало становление **Рыцаря смерти** Нечестивости в качестве одной из самых популярных колод Стандарта. На фоне уже и так достаточно многочисленных Фрост ДК и ДК Крови Рыцарь смерти стал самым популярным классом абсолютно на всех рангах. Король-лич наконец-то занял ведущую роль в своем собственном Марше Короля-лича, и каждая из рун поспособствовала этому. Более того, в мете появились эксперименты с Гибрид ДК - колодой, которая использует сразу все три руны класса. Его стиль игры очень близок к ДК Нечестивости.



**Разбойник** стал терять своих последователей. Разбойник на воровстве сохраняет свою популярность, а вот Миракл Разбойника теперь выбирают намного реже, и его популярность в топе Легенды заметно упала. Ситуация интересна тем, что Миракл Разбойник показывает себя намного лучше Разбойника на воровстве на высоких рангах и легче адаптируется к изменениям баланса. Вместе с тем

частота распространения Разбойника на воровстве никак не соотносится с его конкурентоспособностью - настолько игроки обожают эту колоду.



**Маг** сосредоточился на трех архетипах: Агро, Биг Спелл и Пинг. Казино Маг пошел на спад после череды неудачных попыток оставить след в Стандарте - колода зарылась глубоко в Тир-4.



На прошлой недели тенденции меты намекали на то, что ОТК **Чернокнижнику** станет легче в топе Легенды. С тех пор колода выросла в численности. Вне Легенды популярнее две версии Бесолока.



**Чистый Паладин** ощутил спад популярности сразу на всех рангах и особенно в топе Легенды, где его число сократилось более чем на 50%. Вероятнее всего, причиной тому ДК Нечестивости, матч-ап с которым для Утера очень сложный (35-65). Дракон и Контроль Паладины практически не встречаются.



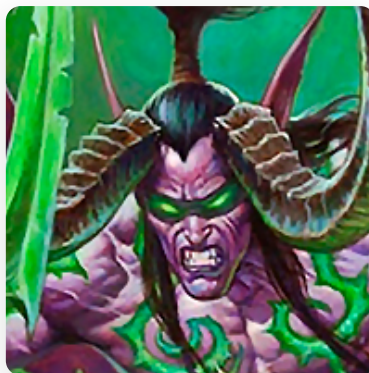
В ладдере можно отыскать массу разнообразных **Жрецов**, однако ни один из них не может набрать критическую массу. Привычное дело для Андуина.



**Эволв Шаман** стал встречаться чуть реже. Внутри класса практически ничего не происходит. Некоторые игроки экспериментируют с мурлок и контроль сборками. Другие носятся со своим Биг Шаманом. Но ни те, ни другие не заработали успех.



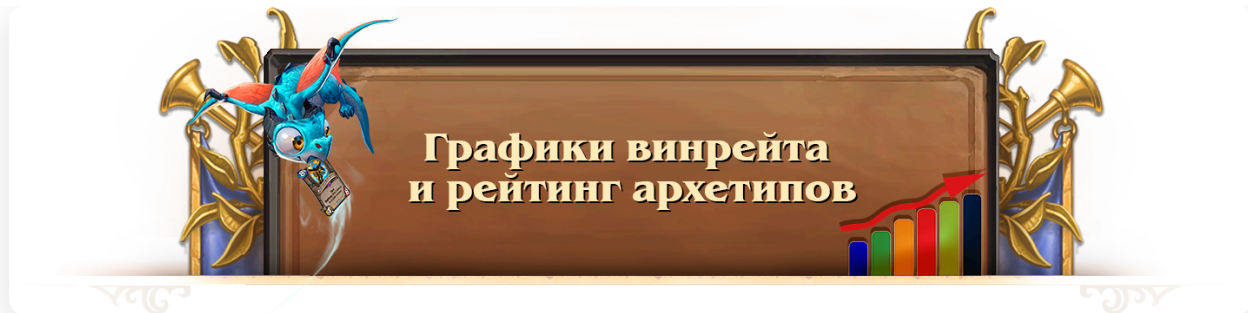
С ростом рангов Рамп **Друид** становится все менее заметным. Игроки пытаются понять, как им выжить против ДК Нечестивости. Агро Друид также испытывает серьезные проблемы с полчищами нежити против зеленой руны.



**Охотник на демонов** Скверны понемногу встречается в мете - сейчас это самый распространенный архетип Иллидана. Агро ДХ практически пропал из Стандарта.



Число **Воинов** на исступлении совсем чуть-чуть выросло по сравнению с прошлой неделей, однако в целом на колоду все так же не обращают внимания. Поклонники Контроль Воина находятся в депрессии. Интерес к **Охотнику** все меньше и меньше, а **Громострел** перестал привлекать игроков..



### Диаграмма матч-апов

По всем рангам

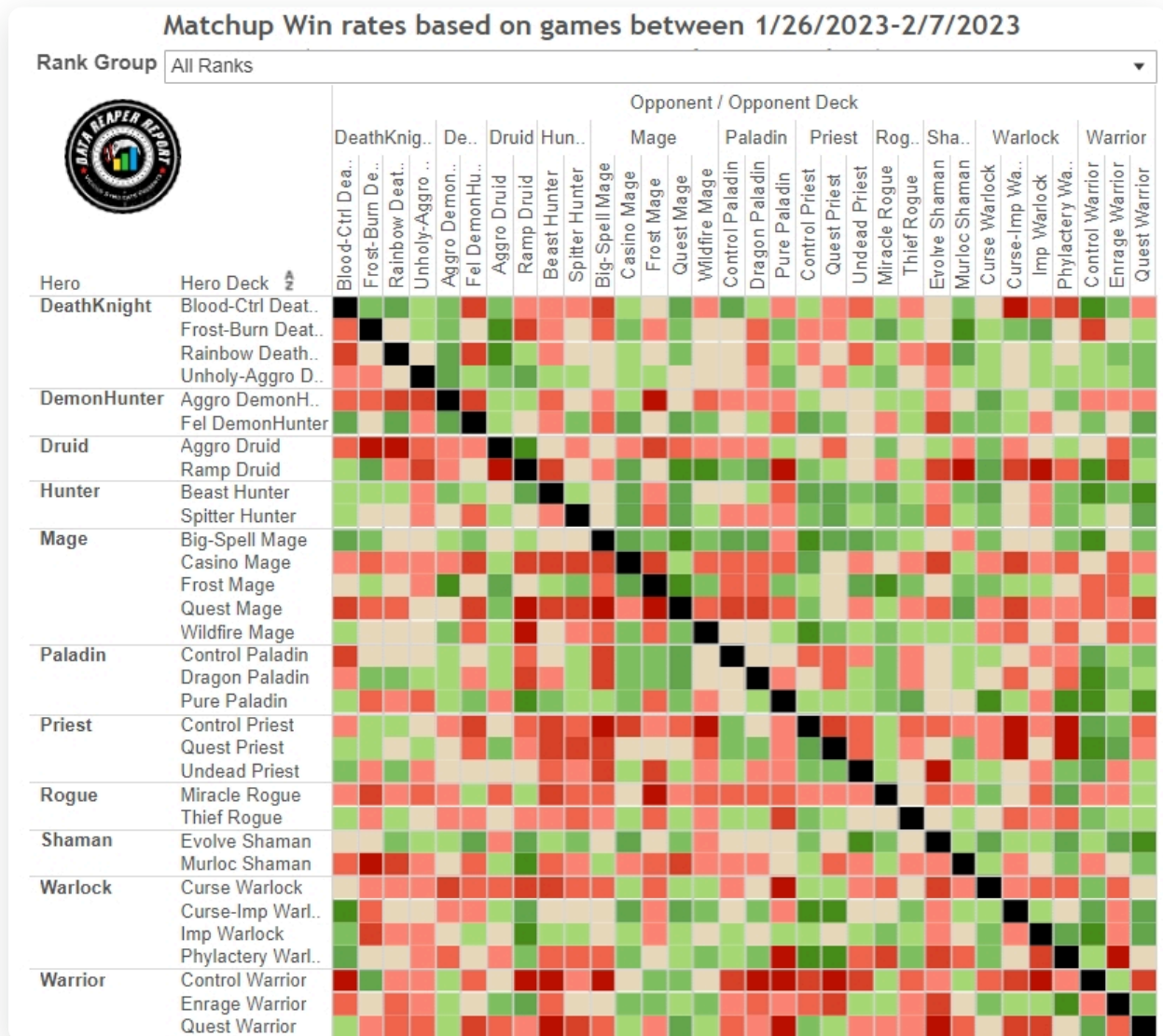


Таблица % винрейта архетипов с распределением по тирам

Top 1K Legend

**vS Power Rankings**  
DR # 255

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Unholy-Aggro DeathKni..	52.67	1.72	100.0	68.9	84.4
<b>Tier 2</b>	Fel DemonHunter	51.30	-0.25	74.2	20.8	47.5
	Frost-Burn DeathKnight	51.26	-1.66	73.5	55.1	64.3
	Miracle Rogue	51.16	-0.24	71.7	27.9	49.8
	Phylactery Warlock	51.04	1.12	69.4	53.4	61.4
	Evolve Shaman	51.02	-1.91	69.0	27.3	48.1
	Curse-Imp Warlock	50.97	-2.76	68.1	13.6	40.9
	Big-Spell Mage	50.94	0.94	67.6	26.4	47.0
	Pure Paladin	50.83	-2.84	65.6	26.0	45.8
	Enrage Warrior	50.67	-1.11	62.4	11.4	36.9
<b>Tier 3</b>	Blood-Ctrl DeathKnight	49.62	0.72	42.9	42.5	42.7
	Spitter Hunter	49.61	-2.30	42.7	3.9	23.3
	Frost Mage	49.55	-4.32	41.6	47.3	44.4
	Wildfire Mage	49.43	0.41	39.4	25.7	32.5
	Control Paladin	49.04	-1.98	32.1	5.7	18.9
	Ramp Druid	48.97	1.00	30.7	30.6	30.6
	Rainbow DeathKnight	48.59		23.7	15.9	19.8
	Undead Priest	48.55	0.57	23.0	9.0	16.0
	Dragon Paladin	48.54	-2.17	22.7	9.8	16.3
	Thief Rogue	48.49	-0.56	21.8	100.0	60.9
	Quest Priest	48.46	1.65	21.3	4.0	12.6
<b>Tier 4</b>	Beast Hunter	46.72	-5.92	-11.4	6.3	-2.5
	Aggro DemonHunter	46.52	-3.61	-15.0	2.6	-6.2
	Murloc Shaman	46.51	-3.25	-15.2	0.5	-7.3
	Aggro Druid	45.79	-5.49	-28.7	3.7	-12.5
	Imp Warlock	45.20	-4.14	-39.8	6.5	-16.6
	Curse Warlock	44.78	0.97	-47.5	2.4	-22.6
	Control Warrior	44.24	0.41	-57.7	11.0	-23.3
	Quest Warrior	44.13	-0.31	-59.8	0.7	-29.6
	Control Priest	43.74	-2.52	-66.9	9.9	-28.5
	Casino Mage	42.13	-1.24	-97.1	5.3	-45.9
	Quest Mage	41.62	-0.91	-106.7	1.2	-52.7

Legend

**vS Power Rankings**  
DR # 255

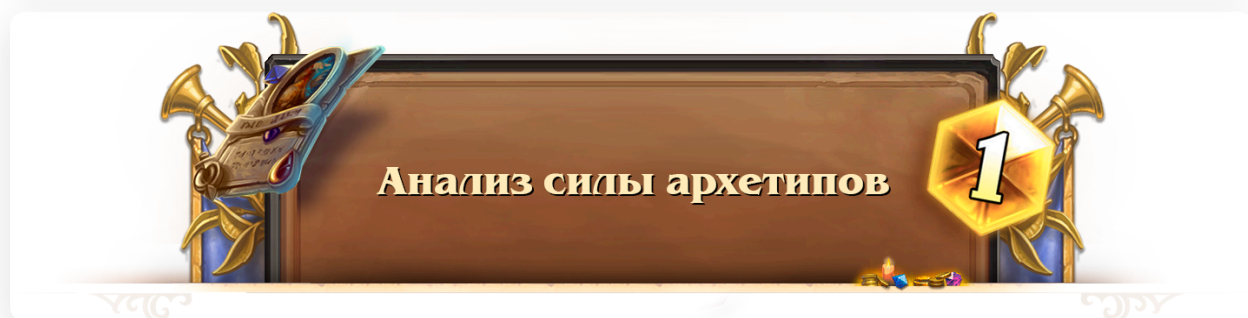
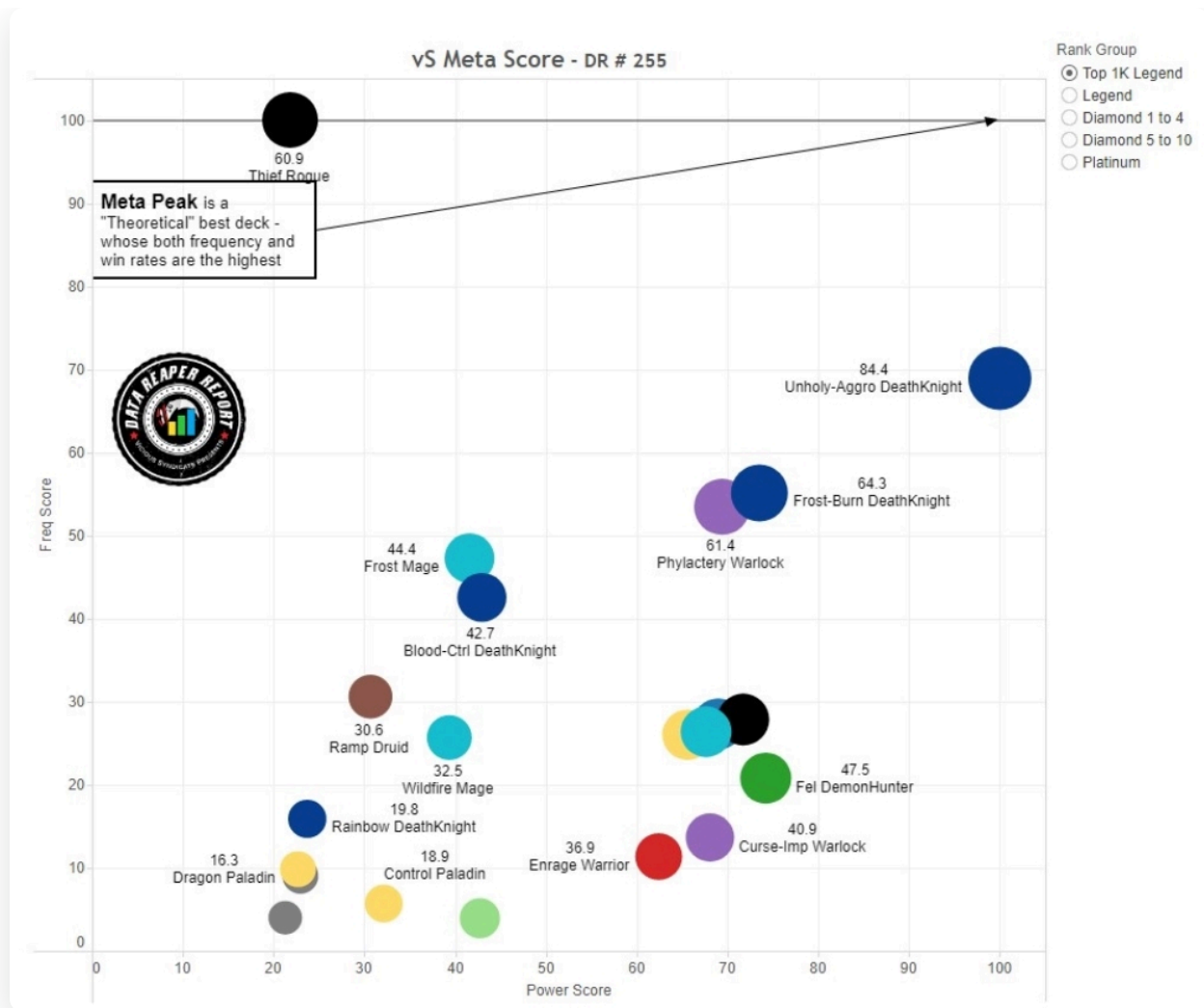
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
<b>Tier 1</b>	Unholy-Aggro DeathKni..	53.17	4.28	100.0	93.2	96.6
	Evolve Shaman	52.89	-1.75	95.5	49.7	72.6
	Curse-Imp Warlock	52.63	-2.76	91.5	32.7	62.1
	Big-Spell Mage	52.44	-0.78	88.4	53.4	70.9
	Pure Paladin	52.30	-2.83	86.3	59.7	73.0
<b>Tier 2</b>	Fel DemonHunter	51.61	-1.05	75.4	31.4	53.4
	Frost Mage	51.60	-1.85	75.2	60.7	67.9
	Frost-Burn DeathKnight	51.18	0.27	68.6	59.1	63.9
	Enrage Warrior	50.70	-0.42	61.0	11.1	36.1
<b>Tier 3</b>	Beast Hunter	49.95	-3.63	49.2	20.8	35.0
	Spitter Hunter	49.78	-2.05	46.5	12.4	29.5
	Wildfire Mage	49.68	2.01	45.0	30.8	37.9
	Phylactery Warlock	49.49	0.48	42.0	35.6	38.8
	Dragon Paladin	49.09	0.32	35.6	22.8	29.2
	Imp Warlock	48.96	-3.16	33.6	29.4	31.5
	Blood-Ctrl DeathKnight	48.89	1.12	32.5	85.2	58.8
	Rainbow DeathKnight	48.80		31.1	18.6	24.8
	Control Paladin	48.44	-0.13	25.4	8.3	16.8
	Quest Priest	48.17	1.95	21.1	10.1	15.6
<b>Tier 4</b>	Miracle Rogue	48.15	0.21	20.9	17.0	19.0
	Ramp Druid	48.04	0.34	19.1	45.9	32.5
	Undead Priest	48.03	-0.33	19.0	26.0	22.5
	Thief Rogue	47.35	-0.48	8.2	100.0	54.1
	Aggro Druid	46.41	-3.57	-6.6	10.1	-1.7
	Murloc Shaman	46.36	-2.84	-7.4	3.5	-2.0
	Aggro DemonHunter	45.89	-3.12	-14.7	5.7	-4.5
	Curse Warlock	44.50	0.95	-36.7	9.0	-13.8
Quest Warrior	43.12	-0.73	-58.4	3.7	-27.3	
Control Priest	43.05	-0.76	-59.5	15.8	-21.9	
Casino Mage	41.81	-0.27	-79.1	20.3	-29.4	
Control Warrior	41.67	2.26	-81.3	15.8	-32.8	
Quest Mage	40.70	0.39	-96.5	6.9	-44.8	

### Диаграмма Meta Score

vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты — максимально сильный и максимально популярный. Можно пронаблюдать, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



## Рыцарь смерти

Рыцарь смерти Нечестивости стал новой звездой после того, как его сборка была окончательно оптимизирована. Процент побед этого архетипа взлетел до небес на всех рангах, благодаря чему Артас стал одним из лучших как в Легенде, так и вне ее. Никто этого не ожидал, но и в топе Легенды Рыцарь смерти Нечестивости стал единственной Тир-1 колодой. Сразу после выхода дополнения Артас был мальчиком для битья - теперь же всем приходится с ним считаться. Эта колода сильно повлияла на успешность многих других архетипов в мете.

Фрост ДК тоже довольно успешен. Этот архетип, пожалуй, лучше всех способен «законстрировать» Рыцаря смерти Нечестивости, поскольку он в принципе силен против играющих от стола колод благодаря своим эффектам заморозки.

Контроль ДК Крови неплохо играет против Рыцаря смерти Нечестивости, да и в целом стал сильнее за прошедшую неделю в связи с тем, что мета стала более благоприятной

для него. Это далеко не самая лучшая колода меты, поскольку разброс ее матч-апов все еще довольно полярен, но постоять за себя она может. К примеру, Контроль ДК Крови лучше Разбойника на воровстве на всех рангах!

Вся шумиха вокруг Гибрид Рыцаря Смерти оказалась лишь мыльным пузырем. Нельзя сказать, что это ужасная колода – она вполне попадает в Тир-3 – но, в целом, это просто гораздо менее удачная версия Рыцаря смерти Нечестивости. Поэтому нет никакого смысла играть именно этим архетипом, который заменяет лучшие карты с рунами Нечестивости на их посредственные аналоги.



### **Разбойник**

Разбойник на воровстве стал довольно слабым, но игроки, вероятно, не откажутся от него, пока эта колода не уйдет в Вольный режим. Миракл Разбойник стал гораздо реже встречаться в топе Легенды, что несколько не соответствует его успешности. На этом ранге Миракл Разбойник все еще остается одной из сильнейших колод, несмотря на некоторое ослабление этого архетипа после нерфов.



### **Маг**

Агро Фрост Маг стремительно сдает позиции, особенно на высоких рангах. Эта колода была хороша для борьбы с Разбойниками, так что резкое снижение количества последних, и, в особенности, неожиданное падение популярности Миракл Разбойника в топе Легенды сильно сказались на Фрост Маге. Кроме того, матч-ап с Рыцарем смерти Нечестивости для Джайны невыгоден. Из-за успехов Артаса стало меньше и Чистых Паладинов, а их Агро Фрост Маг как раз был бы рад встретить. В общем, мета очень быстро стала крайне неудобной для этого архетипа.

Биг Спелл Маг по-прежнему является одной из лучших колод для взятия Легенды. Мордреш Маг смог улучшить свой процент побед, избавившись от менее успешных версий колоды. Наиболее оптимизированные сборки вполне попадают в Тир-2.



### **Чернокнижник**

ОТК Чернокнижник и вправду стал лучше на этой неделе. Резкое снижение числа Чистых Паладинов и Миракл Разбойников – то, что доктор прописал, ведь это были два самых неудобных оппонента для Гул'Дана. Кроме того, поединок с Рыцарем смерти Нечестивости близок к равному.

А вот для Бесолока встреча с Артасом не сулит ничего хорошего, так что у обеих версий этого архетипа процент побед сильно упал. У Курс Бесолока есть шансы приспособиться к мете, и в ладдере эта колода по-прежнему сильна. А вот версии без проклятий на более высоких ранговых промежутках выжить весьма непросто.



### **Паладин**

По снижению винрейта Чистого Паладина легко догадаться, что матч-ап с Рыцарем смерти Нечестивости для него тяжелый. Эта колода все еще неплоха, но с каждым днем она становится все хуже. Контроль и Дракон Паладином играть можно, но не более того.



### **Жрец**

У Жреца есть несколько достойных упоминания колод, по которым пока мало статистики. Комбо Жрец кажется вполне конкурентоспособным в топе Легенды (как

минимум, Тир-2). Комбо Жрец с Сестрой Свалной там же достигает Тир-3. Этими колодами непросто играть, поэтому на более низких рангах они менее успешны. Андед и Квест Жрецы – крепкие середнячки в ладдере. Контроль Жрец лучше, чем кажется, потому что его сборки совсем сырые. Эта колода вполне может попасть в Тир-3.



### Шаман

Эволв Шаман уже был оптимизирован на 100% к началу меты после правок баланса, так что снижение его винрейта не удивляет. Впрочем, с Рыцарем смерти Нечестивости он справляется относительно неплохо. По другим архетипам класса статистики мало, и многообещающими они не выглядят.



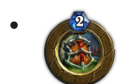
### Друид

Рамп Друид может улучшить свой матч-ап с лидером меты, изменив свою сборку, но преимущество все равно будет не на стороне Малфуриона. Небольшим утешением может послужить то, что из-за доминанции Рыцаря смерти Нечестивости все другие агрессивные колоды вымерли, иначе Рамп Друиду пришлось бы еще тяжелее. В топе Легенды эта колода более конкурентоспособна, потому что там игроки более склонны играть медленными колодами. Агро Друид проигрывает всем архетипам Рыцаря смерти, так что перспективы у него вовсе не радужные.



### Охотник на демонов

Охотник на демонов Скверны выглядит вполне достойно. В топе Легенды его результаты несколько удивляют, учитывая, что против некоторых более сильных колод ему приходится несладко, но он пользуется популярностью таких относительно слабых архетипов, как ДК Крови и Разбойник на воровстве. Снижение числа Миракл Разбойников и Чистых Паладинов также на руку Иллидану.



### Воин

Рыцарь смерти Нечестивости на голову выше остальных в ранней борьбе за стол, так что, естественно, для Воина на исступлении это сложный матч-ап. Тем не менее, этот архетип Гарроша все равно довольно успешен, и его процент побед положителен на всех рангах. Можно сказать, что Воин на исступлении – антипод Разбойника на воровстве: это хорошая колода, которой мало кто хочет играть.



### Охотник

В общем и целом, Охотник совсем не хочет встречаться с лидером меты. Но резкое снижение винрейта Биг Бист Охотника и Громострел Охотника вызваны по большей части оптимизацией колод других классов. А вот Охотник застрял на месте, и развиваться ему некуда.

## Анализ силы классов и актуальные колоды меты

**Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**

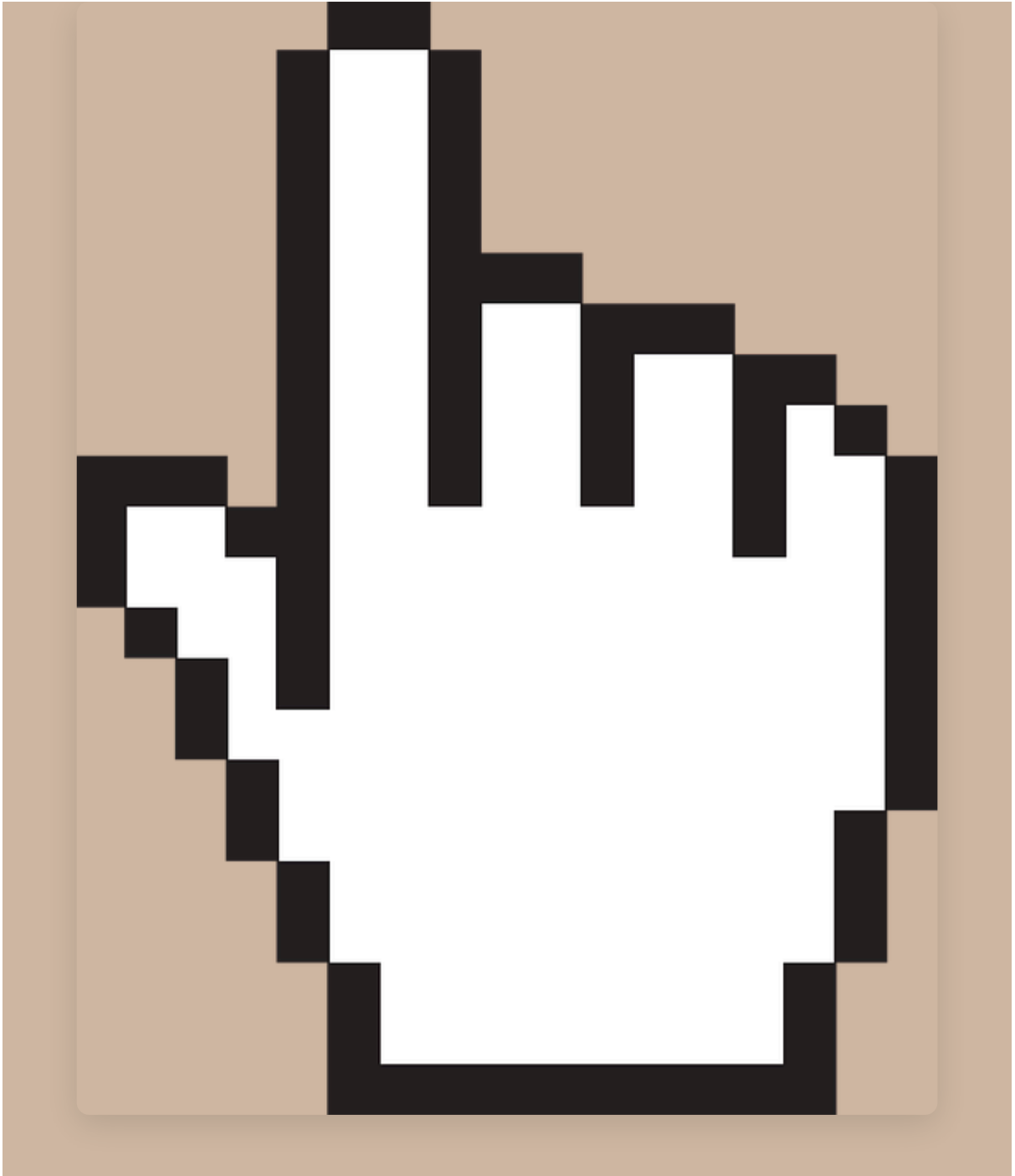
**Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

1.



2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





[назад к выбору класса](#)



- **Рыцарь смерти Нечестивости** создает впечатление лучшей колоды в игре. Сборка с прошлой недели выглядит идеально.

**Гибрид ДК** получил много поддержки со стороны сообщества на прошлой неделе, однако результаты говорят о том, что колода слабее чистой Нечестивости. [Лорд Ребрад](#) и [Могильная сила](#) - лучшие карты колоды. Отказываться от них ради обычных карт Крови и Льда - такая себе затея.

## Колоды Рыцаря смерти

- **Анхоли ДК**

- 



- **Контроль Блад ДК**

- 



- **Фрост Берн ДК**

- 



- **Гибрид ДК**



- 



Асталор Кровавая Клятва стал сильнее за прошедшую неделю. Он все еще заметно слабее, чем был раньше, однако самая свежая мета требует от **Миракл Разбойника** больше лейтгейма. Одного **Почтового танцора** будет достаточно.

## Колоды Разбойника

-  **Миракл Разбойник**



- **Разбойник на воровстве**

- 



[назад к выбору класса](#)



Игроки на **Агро Фрост Маге** не рады стремительному росту ДК Нечестивости. Если вы хотите улучшить этот матч-ап, ищите **Дитя смерти** на муллигане. Карта играет ключевую роль в перехвате инициативы и создании преимущества, которое трудно перебороть оппоненту. Обычное выставление существ по кривой маны рано или поздно оставит вас позади.

Поскольку сдержат **Лорда Ребрада** очень трудно, время в этой встрече для вас ограничено. Старайтесь наносить как можно больше урона, чтобы вам легче было найти выход из партии, пока он не вышел на стол. **Морозное касание** играет здесь важнейшую роль.

**Бранн Бронзобород** долгое время был ловушкой для **Биг Спелл Мага**, однако возвращение **Школьного учителя** и общее замедление мета (благодаря ДК

Нечестивости, который стал прогонять из нее другие агро колоды) сделали Бранна лучше.

**Пинг Маг** стал использовать **Чародейских змеев**, и вполне успешно. **Асталор Кровавая Клятва** и **Лоцман сэра Финли** уступают им место. Архетип не нуждается в Асталоре, поскольку его лейтгейм и так достаточно силен.

## Колоды Мага

- **Агро Фрост Маг**



- **Биг Спелл Маг**



- **Пинг (Мордреш) Маг**



[назад к выбору класса](#)



- **ОТК Чернокнижник** стал ожидаемо лучше на этой неделе. Игроки стали отказываться от **Лица тлена** в пользу второго **Демонического круга** или второй **Неглубокой могилы**. Это реверанс в сторону более медленных матч-апов. Обе карты выглядят неплохо. А вот **Бесолоку** стало труднее из-за роста Анхоли ДК.

- **Колоды Чернокнижника**

- **Бесолок**



- **Курс Бесолок**



- **ОТК Чернокнижник на минах**



[назад к выбору класса](#)



Паладин залег на дно. Защитные вариации **Чистого Паладина** лучше выступают против ДК Нечестивости, поэтому для ладдера такой вариант будет лучше, чем агрессивная сборка с быстрой **Графиной**. Впрочем, в целом разница не такая значительная.

- **Колоды Паладина**

- **Быстрый Чистый Паладин**

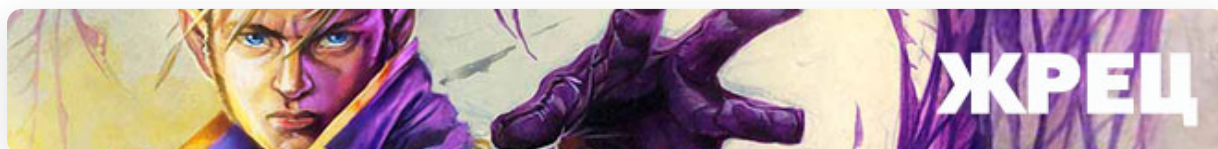
- 
  - **Медленный Чистый Паладин**

- 
  - **Контроль Паладин**

- 
  - **Дракон Паладин**

- 

[назад к выбору класса](#)



У Жреца много инструментов, которыми он может отбиться от ДК Нечестивости, поэтому не удивительно, что класс экспериментирует с защитными архетипами. Главный минус для них состоит в том, что их общий разброс матч-апов очень и очень плох. Однако пара из них все-таки подают некоторые надежды.

**Квест Жрец**, вероятно, самый сильный и стабильный представить контроль колод Андуина, поскольку **Поиск знамени** помогает ему побеждать некоторые из более медленных колод Стандарта. **Контроль Жрец** лучше показывает себя с картами на воровстве, нежели с **Распространителями чумы**. **Миракл Жрец** с Сестрой Свалной и Мо'аргом-кузнестражем - приемлемая колода в топе Легенды.

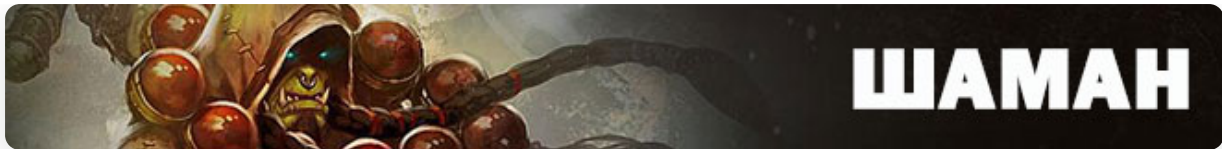
**Андед Жрецу** стоит обратить внимание на берн карты, раз Анхоли ДК так популярен. Андуину очень сложно выиграть в борьбе за стол против зеленой руны, поэтому изначально работать на лейтгейм - лучший план.

## Колоды Жреца

- **Берн Андед Жрец**



[назад к выбору класса](#)



У класса есть **Эвольв Шаман**, и на этом все. Игроки экспериментируют с различными Контроль и Биг Шаманами, но все они слишком плохи, чтобы соревноваться в мете.

## Колоды Шамана

- **Нептулон Шаман на эволюции**

- 



- **Мурлок Шаман**

- 



[назад к выбору класса](#)



Отчаянные попытки Рамп Друида найти защитные инструменты против ДК Нечестивости привели к тому, что в его сборках оказались **Назойливая чародейка** и **Часовой Луносвета**. **Назойливая чародейка** - уже зарекомендовавшая себя техническая карта, а вот **Часовой Луносвета** - это попытка извлечь выгоду из способности Друида быстро добираться до 8 кристаллов маны с помощью **Дара природы**.

Как оказалось, обе карты имеют огромное значение и значительно улучшают положение Рамп Друида в мете. Матч-ап с Анхоли ДК, к примеру, становится лучше более чем на 15%! Рамп Друид все еще чаще проигрывает в этой встрече, но теперь у него есть целых 40% винрейта вместо менее чем 25%. Эффективность **Назойливой чародейки** наводит на мысль о том, что, возможно, ее стоит использовать и в других колодах, например в Биг Спелл Маге.

## Колоды Друида

-  **Рамп Друид**

- 



- **Агро Друид**

- 



[назад к выбору класса](#)



Лучшая сборка **Охотника на демонов Скверны** давным-давно была найдена. Она сильна на всех рангах, а вот других архетипам класса везет куда меньше.

## Колоды ДХ

- **Спелл ДХ**

- 



- **Агро ДХ**

- 



- 

[назад к выбору класса](#)

- 



**Воин на исступлении** — хорошая, но редко встречающаяся колода. Да, у нее высокая конкурентоспособность, но нужно что-то привлекательное, чтобы игрокам стало интересно ей играть. **Контроль Воину** нужна серьезная помощь.

## Колоды Воина

- **Воин на исступлении**

- 



[назад к выбору класса](#)



Охотник прекратил какое-либо развитие. Эффективность класса стала падать на фоне отсутствия новых решений и оптимизации стратегий других классов. **Гарпунная пушка** и **Собачье лакомство** - лучший выбор для **Громострел Охотника**, поскольку они помогут быстро убивать ДК Нечестивости.

## Колоды Охотника

- **Бист Охотник**

- 

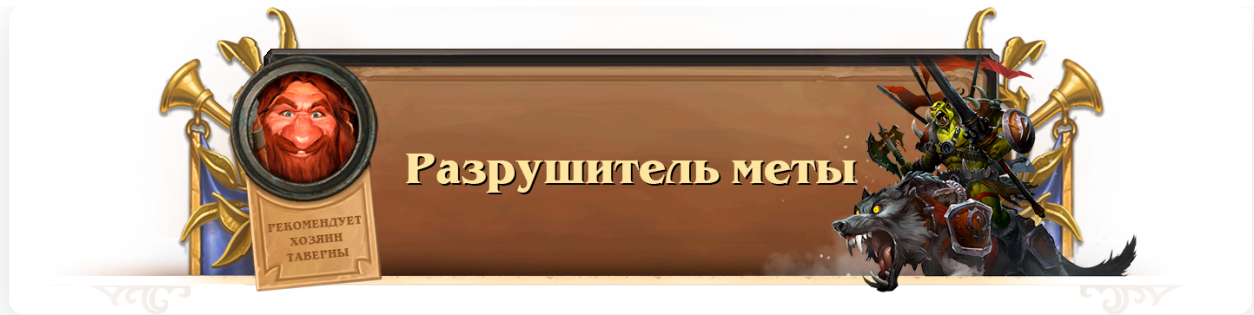


- **Громострел Охотник**



- 

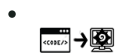
[назад к выбору класса](#)



Рыцарь смерти Нечестивости достиг вершины меты, изменив Стандарт своим появлением. Далеко не все ожидали такого развития событий, однако смена обстановки стала приятным вступлением к готовящемуся мини-набору. Не забывайте, что последний мини-набор каждого года ссылается на механики всех вышедших в этом году дополнений. Увидим ли мы больше одного гиганта для Рыцаря смерти, к примеру? Появится ли больше карт с насыщением и жаждой маны? Возможно, слабые архетипы получат какую-то поддержку? Скоро узнаем.

А пока что остается наблюдать за полчищами нежити, захватывающими ладдер.

- **Анхоли ДК**



Источник [www.vicioussyndicate.com](http://www.vicioussyndicate.com) на языке оригинала

---