

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Детальный разбор меты Вольного режима. Vicious Syndicate Wild #34

11.07.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Детальный разбор меты Вольного режима. Vicious Syndicate Wild #34

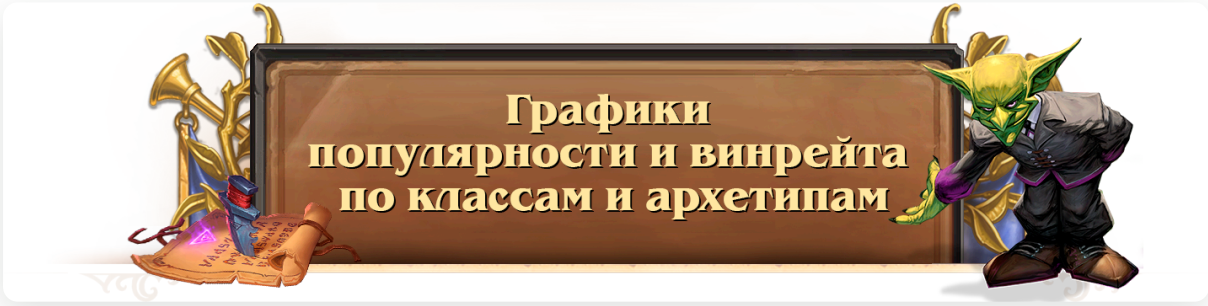
ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



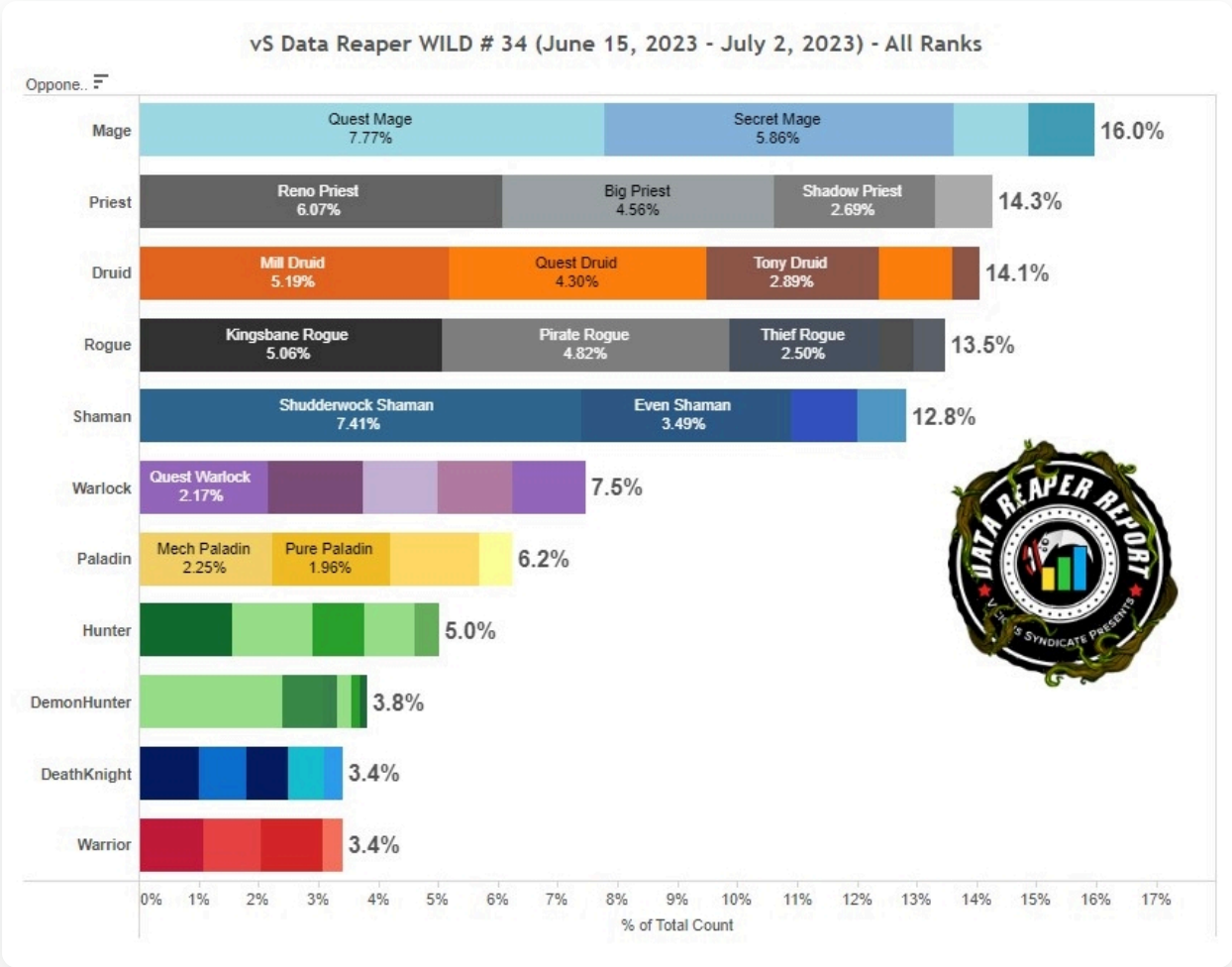
Развитие и и подробная статистика Вольной меты Фестиваля легенд. Лучшие классы и их колоды, тенденции меты, лидеры по винрейту и популярности в 34 мета-отчёте от Vicious Syndicate по Вольному режиму.

## 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*

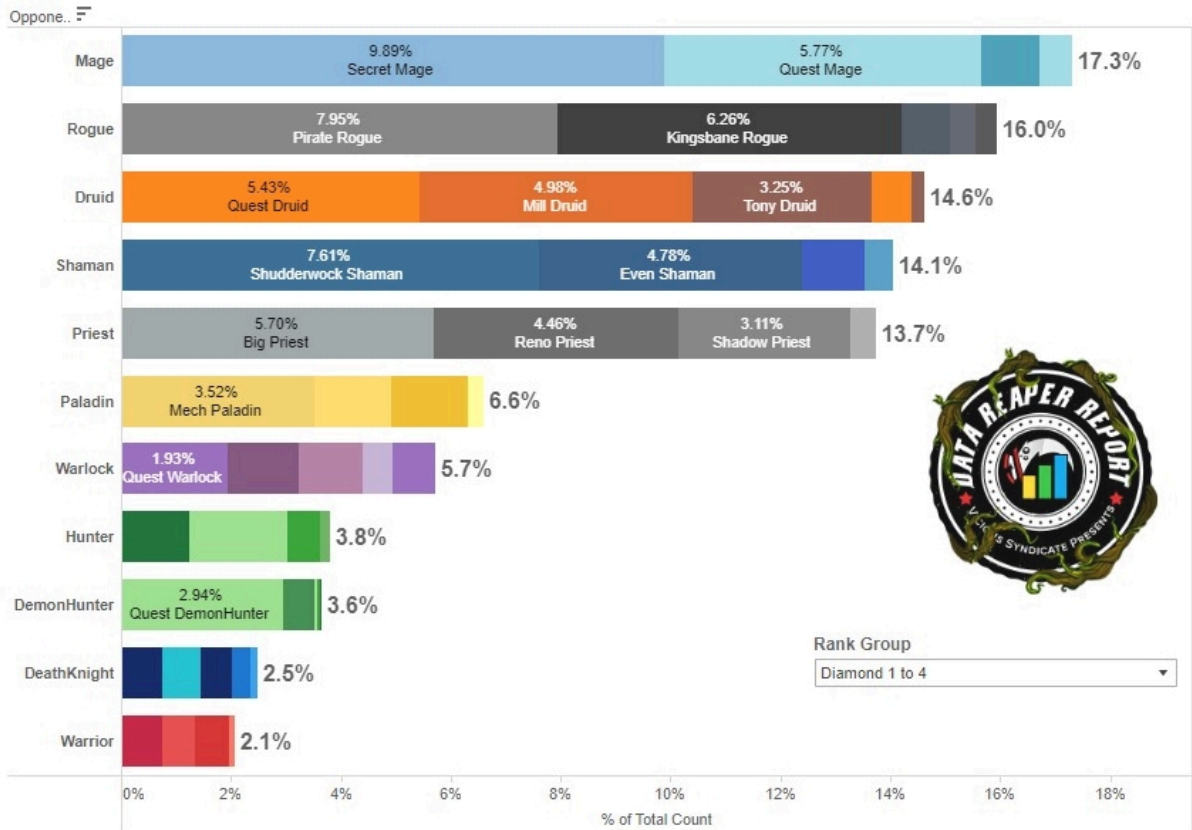


По всем рангам



В промежутке 4 - 1 ранг

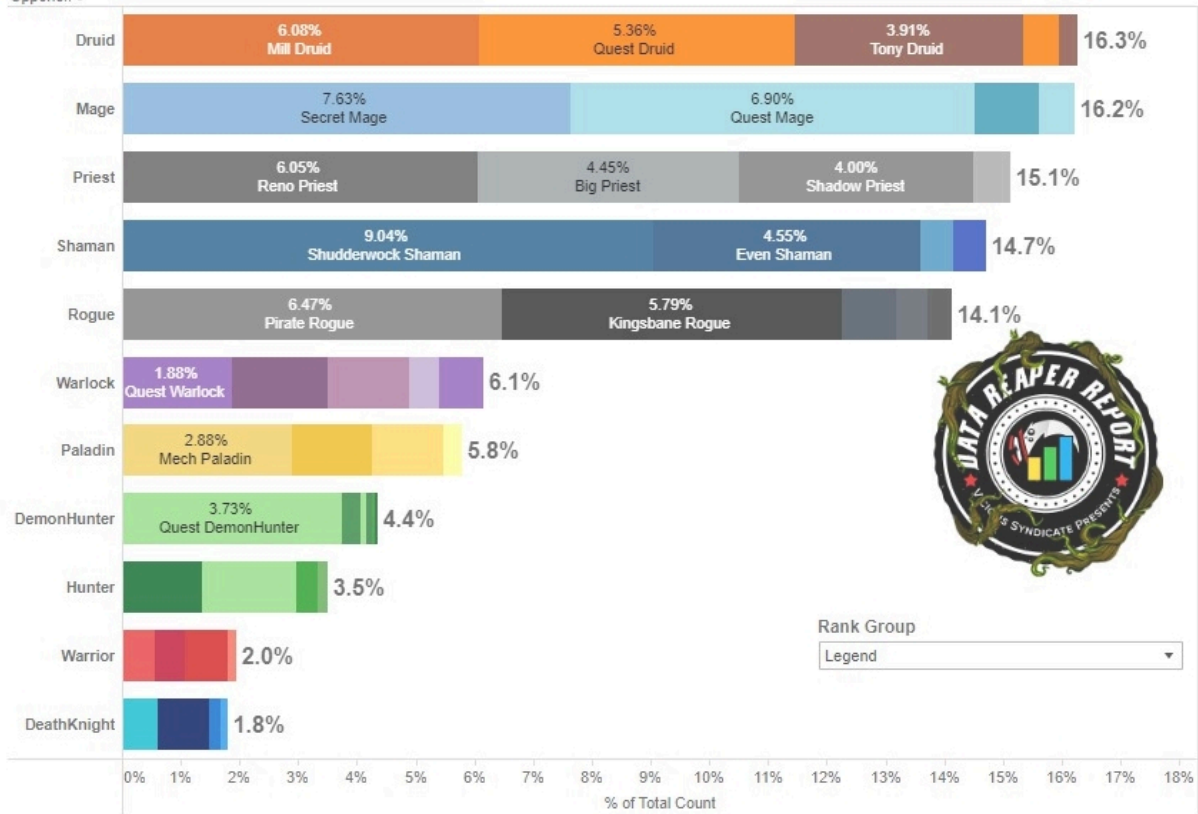
vS Data Reaper WILD # 34 (June 15, 2023 - July 2, 2023) - By Ranks



На ранге Легенда

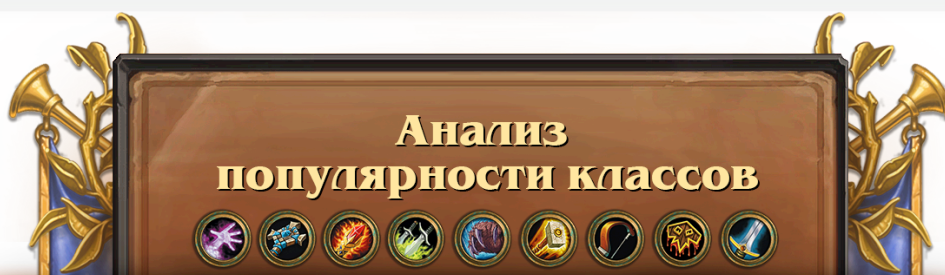
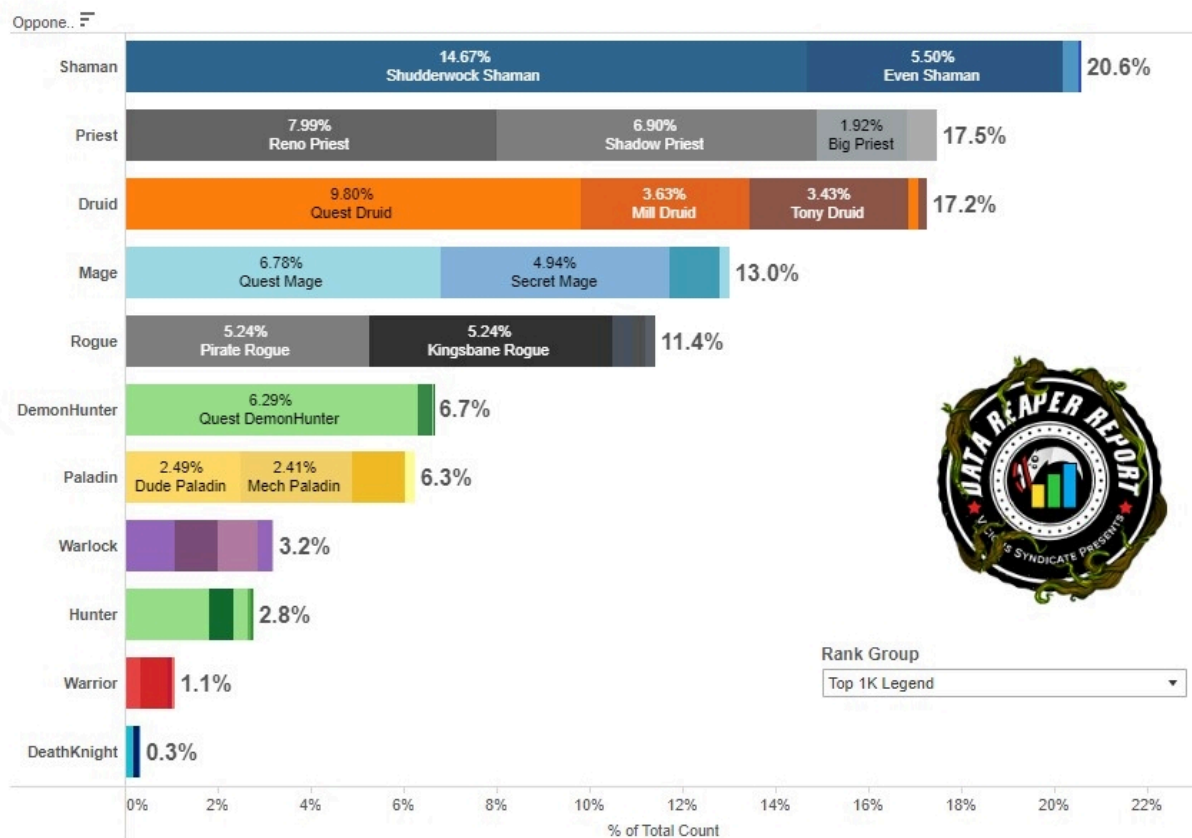
vS Data Reaper WILD # 34 (June 15, 2023 - July 2, 2023) - By Ranks

Oppone..



На ранге Легенда топ-1к

## vs Data Reaper WILD # 34 (June 15, 2023 - July 2, 2023) - By Ranks



**Шаман** — один из столпов, на котором держится весь Вольный формат. Класс представлен двумя архетипами — Дрыжеглот Шаманом и Четным Шаманом. Четный Шаман встречается на всех рангах с приличной частотой, а Дрыжеглот Шаман становится куда популярнее на высоких рангах. В топе Легенды им играют уже около 15% участников ладдера. Такие показатели никто не может оспорить.



У **Жреца** есть три основных архетипа: Биг Жрец, Рено Жрец и Шадоу Жрец. Биг Жрец чаще встречается вне Легенды, а на высшем ранге о нем забывают. Рено Жрец популярен с Бронзы до Золота, потом теряется из виду на Платине и Алмазе, но возвращается в мету в Легенде. Получается, что Жреца любят и казуальные игроки, и трайхарды. Шадоу Жрец заметен разве что в Легенде — особенно в топе Шадоу Жрец становится одной из ведущих сил меты.



**Друид** популярен на всех рангах и представлен тремя архетипами — Квест Друид, Милл Друид и Тони Друид. Последняя пара похожа между собой, но использует чуть разные механики для достижения своих целей. В топе Легенды

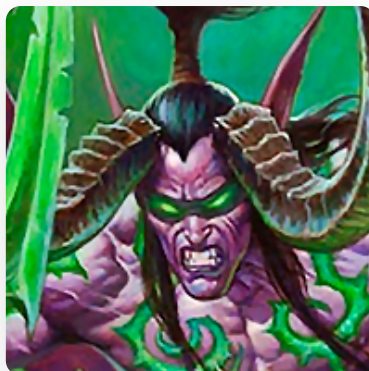
Квест Друид становится второй по популярности колодой, а о других архетипах забывают.



**Маг** чаще всего встречается вне Легенды. Секрет Мага вы будете постоянно встречать на подступах к Легенде, а Квест Мага — на низких рангах. В топе Легенды Секрет Магов почти нет, а Квест Маги еще встречаются.



**Разбойник** лучше всего чувствует себя с колодами Пират Разбойника и Разбойника с **Погибелью королей**. Это стабильные и надежные архетипы. Есть и третий представитель класса, который встречается преимущественно на низких рангах, — Разбойник на воровстве.



**Квест Охотник на демонов** — единственный популярный представитель своего класса. Так исторически сложилось, что ДХ играют редко в Вольном, особенно в Легенде. Квест ДХ станет исключением из правила, что особенно заметно в топе Легенды.

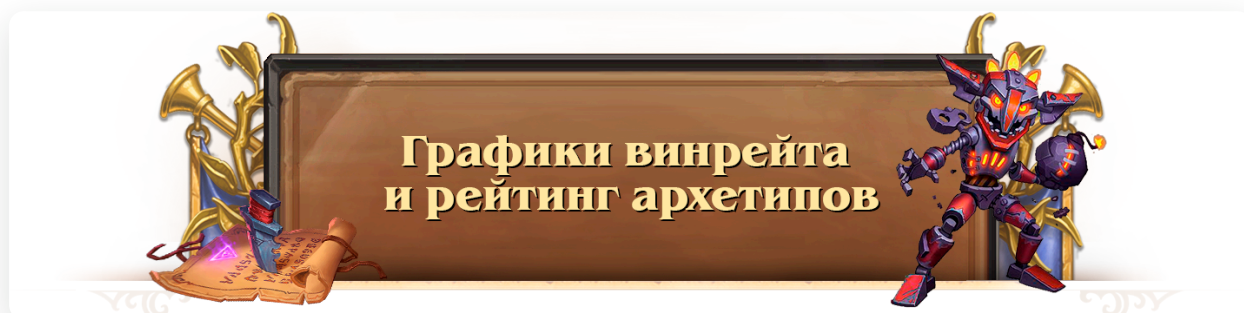


Если уж говорить об истории, нельзя не упомянуть **Чернокнижника**, который часто сиял в Вольных метах прошлого. Отчасти это все еще так, но ни одна дека Лока не может попасть в топ по численности или популярности. Заметнее всех Квест Лок, помимо него встречаются Рено и Четный Чернокнижники.



**Паладин** скромно представлен на всех рангах, чаще всего встречаются Мех Пал, Нечетный Пал и Чистый Пал.

**Охотник** мало что может показать в мете, разве что Бист Хант скромно представлен в топе Легенды. **Рыцарь смерти** и **Воин** теряются из виду на Алмазе 4 и выше.



Диаграммы матч-апов



All Ranks

Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																					
		D..	Druid			Hunter			Mage			Paladin			Priest			Rogue		Shaman		W..	
		Quest Demon..	Mill Druid	Quest Druid	Tony Druid	Big-Beast Hun..	Secret Hunter	Small-Beast H..	Mech Mage	Quest Mage	Secret Mage	Dude Paladin	Mech Paladin	Pure Paladin	Big Priest	Reno Priest	Shadow Priest	Kingsbane Ro..	Pirate Rogue	ThiefRogue	Even Shaman	Shudderwock ..	Quest Warlock
DemonHunter	Quest DemonHunter	Black	Green	Red	Black	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Green
Druid	Mill Druid	Red	Black	Red	Black	Red	Red	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Quest Druid	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green
	Tony Druid	Black	Black	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Hunter	Big-Beast Hunter	Red	Green	Red	Red	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Secret Hunter	Red	Black	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Small-Beast Hunter	Red	Green	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Mage	Mech Mage	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Quest Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Secret Mage	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Paladin	Dude Paladin	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Mech Paladin	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Pure Paladin	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Priest	Big Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Reno Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Shadow Priest	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Rogue	Kingsbane Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red
	Pirate Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red
	Thief Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red
Shaman	Even Shaman	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red
	Shudderwock Shaman	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red
Warlock	Quest Warlock	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

Таблица винрейта архетипов с распределением по тирам

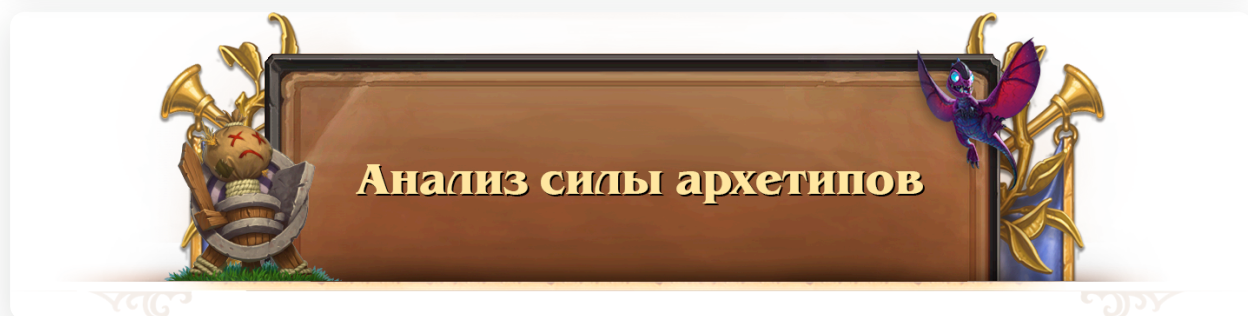
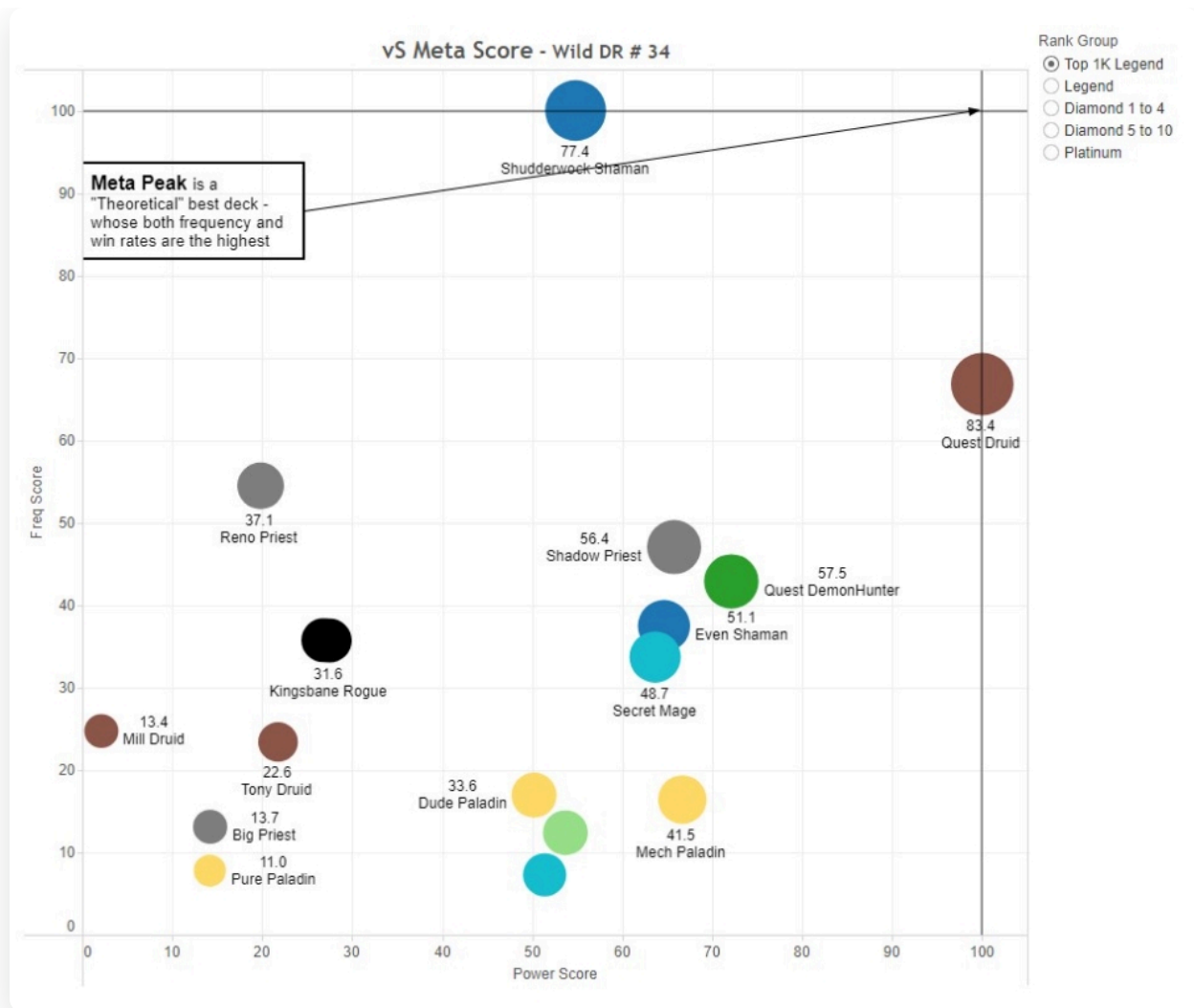
vS WILD Power Rankings Wild DR # 34						
Diamond 1 to 4						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Mech Paladin	58.15	100.0	35.6	67.8	
	Quest Druid	57.79	97.8	54.9	76.3	
	Even Shaman	57.25	94.5	48.3	71.4	
	Shadow Priest	54.11	75.2	31.5	53.3	
	Secret Mage	53.15	69.3	100.0	84.7	
	Quest DemonHunter	53.13	69.2	29.7	49.5	
	Small-Beast Hunter	52.98	68.3	9.9	39.1	
	Mech Mage	52.22	63.6	10.8	37.2	
Tier 2	Pirate Rogue	50.90	55.5	80.4	68.0	
	Dude Paladin	50.65	54.0	14.1	34.1	
	Shudderwock Shaman	50.05	50.3	76.9	63.6	
Tier 3	Kingsbane Rogue	49.96	49.8	63.3	56.6	
	Big Priest	49.51	47.0	57.6	52.3	
	Pure Paladin	48.54	41.1	14.1	27.6	
	Reno Priest	47.70	35.9	45.1	40.5	
	Tony Druid	47.03	31.8	32.9	32.4	
Tier 4	Big-Beast Hunter	46.82	30.5	8.1	19.3	
	Secret Hunter	46.82	30.5	12.7	21.6	
	Mill Druid	45.19	20.5	50.3	35.4	
	Quest Mage	44.63	17.1	58.3	37.7	
	Quest Warlock	40.10	-10.7	19.5	4.4	
	Thief Rogue	38.69	-19.3	8.7	-5.3	

vS WILD Power Rankings Wild DR # 34						
Legend						
Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score	
Tier 1	Quest Druid	57.62	100.0	59.3	79.6	
	Mech Paladin	55.34	85.0	31.9	58.5	
	Even Shaman	55.30	84.7	50.4	67.6	
	Shadow Priest	54.50	79.5	44.3	61.9	
	Quest DemonHunter	53.64	73.8	41.3	57.6	
	Secret Mage	53.07	70.1	84.4	77.3	
	Small-Beast Hunter	52.39	65.7	10.5	38.1	
	Mech Mage	51.28	58.4	12.0	35.2	
Tier 2	Dude Paladin	51.22	58.0	13.4	35.7	
	Shudderwock Shaman	50.65	54.3	100.0	77.1	
Tier 3	Pirate Rogue	50.00	50.0	71.5	60.8	
	Kingsbane Rogue	49.49	46.7	64.1	55.4	
	Big Priest	48.09	37.5	49.2	43.3	
	Pure Paladin	47.66	34.6	15.2	24.9	
	Reno Priest	47.57	34.0	67.0	50.5	
Tier 4	Tony Druid	47.39	32.9	43.3	38.1	
	Big-Beast Hunter	46.56	27.4	7.1	17.3	
	Secret Hunter	46.13	24.6	15.0	19.8	
	Mill Druid	45.68	21.6	67.3	44.5	
	Quest Mage	44.81	16.0	76.3	46.1	
	Quest Warlock	41.21	-7.7	20.7	6.5	
	Thief Rogue	38.94	-22.5	10.3	-6.1	

### 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 сравнить, как близко к нему подобрались существующие архетипы.



## Шаман

**Дрыжеглот Шаман** — стабильная тир-2 колода на всех рангах. Оптимальными версиями станут те, которые используют мурлоков. Дрыжеглот Шаман показывает хорошо сбалансированные матч-апы, у игроков есть уверенность в колоде при любой встрече. Вероятно, поэтому дека так популярна в том числе и в топе Легенды. Однако архетип страдает от колод со взрывным уроном (Секрет Маг, Шадоу Жрец, Разбойник с Погибелью королей, Пират Разбойник), а еще от Квест Охотника на демонов.

**Четный Шаман** выглядит великолепно. Распределение матч-апов близко к идеальному. Это одна из лучших колод Вольного. Только Дрыжеглот Шаман может стабильно переигрывать Четного Шамана, поэтому архетип будет в тир-1 на всех рангах кроме топа Легенды, где очень много Дрыжеглот Шаманов.



## Жрец

Пусть **Рено Жрец** популярен, сильной эту колоду не назвать. Чаще всего он находится на дне тир-3. У архетипа просто нет желанных матч-апов за исключением не такого популярного Пират Разбойника.

**Биг Жрец** — достойная колода для низких рангов, но чем выше вы заберетесь, тем хуже он становится. Интересно, что Биг Жрец хорошо играет с Квест Друидом, чем мало кто может похвастаться. Но в целом выгодных матч-апов у Биг Приста мало.

**Шадоу Жрец** — лучшая дека класса и одна из лучших в формате в целом, но мало кто из игроков знает об этом. Пожалуй, это один из оптимальных архетипов для взятия Легенды. Шадоу Прист может похвастаться хорошими результатами против Дрыжеглот Шамана и Квест ДХ, коих очень много в топе Легенды. Проблемами для Шадоу Жреца станут Квест Друид и Четный Шаман.



## Друид

**Квест Друид** выглядит как сломанная и имбалансная колода. Архетип после ротации из Стандарта набрал много дополнительных синергий в Вольном и вознесся на новый уровень силы. Квест Друид показывает отличный перформанс на всех рангах с большим запасом от остальных, если вы доберетесь до топа Легенды. Но отметим, что и на других рангах Квест Друид хорош, а играют им слишком мало.

Впрочем, Квест Друида все-таки можно законтрить. Особенно хорош в этом Паладин, который может рано задавить Малфуриона. Еще одна хорошая контра Друида — Биг Жрец.

**Тони Друид** показывает скромные результаты и становится только слабее с повышением ранга. Сложно бороться с агрессивными колодами, особенно тяжело дается Секрет Маг, который побеждает в 80% встреч. Пусть Тони Друид контрит медленные сборки, этого недостаточно для успеха.

Милл Друид пытается делать то же самое, что и Тони Друид, но получается еще хуже. Колода просто плохая.



## Маг

**Секрет Маг** наконец-то нашел первый дроп и вернулся в мету Вольного формата. У архетипа полярные матч-апы, то есть одних он легко переигрывает, а другим уступает без шансов. Лучшими противниками для Секрет Мага станут медленные архетипы. К тому же Секрет Маг справляется с не такими быстрыми мидрейндж архетипами, в распоряжении которых есть много средних и дорогостоящих карт — их легко контрят секреты.

**Квест Маг** — просто не очень хорошая дека. Он хорошо играет против медленных архетипов и плохих сборок Жреца, но это всё хорошее, что можно сказать о колоде.

Нишевый **Мех Маг** дает какие-то надежды из-за хорошего матч-апа с Квест Друидом. Но всё это справедливо разве что для низких рангов.



## Разбойник

**Пират Разбойник** может победить Дрыжеглот Шамана, но ему будет очень сложно против Квест Друида и Четного Шамана. К тому же не радует матч-ап с Мех

Паладином, который может стать популярнее с ростом численности Квест Друида. Разбойник становится хуже на высоких рангах, что плохой знак для колоды.

**Разбойник с Погибелью королей** страдает от той же проблемы. Архетип чем-то напоминает плохую версию Квест Друида, у которой не так много способов накопления брони.



### Охотник на демонов

В кои-то веки мы видим хорошую колоду Охотника на демонов в Вольном формате. **Квест ДХ** отлично цепляется за стол и переворачивает даже самые тяжелые игровые ситуации в свою пользу. Вместе с тем у ДХ есть отличный план на лейтгейм, так что можно бороться и против медленных колод — особенно хорошо в этом **Планирование**. Проблема ДХ в том, что ему нужно дожить до 5 хода, а быстрые архетипы не всегда позволяют сделать это.



### Паладин

**Мех Паладин** может стать самой важной находкой этого мета-отчета, потому что он может остановить Квест Друида. Это лучшая контра потенциального тирана меты. К тому же Мех Паладин лучше всех выступает вне Легенды по винрейту, что все-таки многого стоит. Проблемы у Мех Пала есть — в первую очередь это Дрыжеглот Шаман и Квест ДХ. Но если Квест Друидов станет больше, то условия для Мех Пала станут куда лучше.

**Нечетный Паладин** подает признаки жизни, занимая тир-2 позиции. Стратегия по заспаму стола хороша против квест колод, так что архетип можно потестить в топе Легенды. Проблемами станут матч-апы со Жрецами, Четными Шаманами и даже Секрет Магами.

**Чистый Паладин** плохо выступает в Вольном формате. Архетип значительно хуже других представителей своего класса.



### Охотник

Надежды класса на **Бист Охотника** без тяжелых синергий зверей. Архетип неплохо выступает на любом ранге, есть шансы и на лейтгейм, и на старт партии. Проблемами Охотника станут архетипы, которые могут переворачивать темповое преимущество, потому что обратно вернуть себе стол Рексар обычно уже не в состоянии.



### Чернокнижник

Класс выглядит даже хуже в Вольном формате, чем в Стандарте. Ничего не удручает так сильно, как взгляд на процент побед **Квест Лока**. Хорошие ли это для вас новости или нет, но **Демоново семя** выглядит просто как какая-то шутка. Другие архетипы класса тоже не показывают ничего хорошего, да и играют ими слишком редко.



### Рыцарь смерти

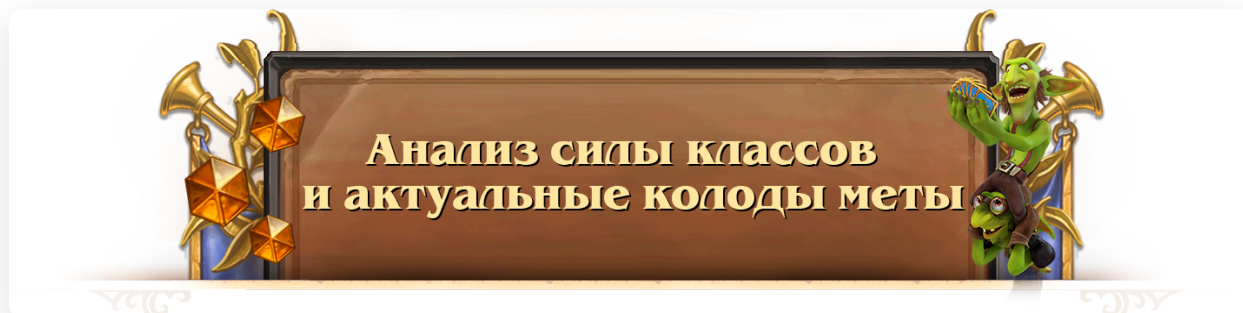
**Четный Анхоли ДК** потенциально может быть неплохой колодой, которой найдется место в тир-2 на низких рангах. Это точно не худший архетип в мета-отчете,

но и до лучшего ему далеко. Другие архетипы класса ничего не могут продемонстрировать: слишком мало у класса карт для Вольного.



## Воин

Ситуация скверная. Хотя что-то может показать Гибрид Воин, но в остальном класс ничего из себя не представляет.

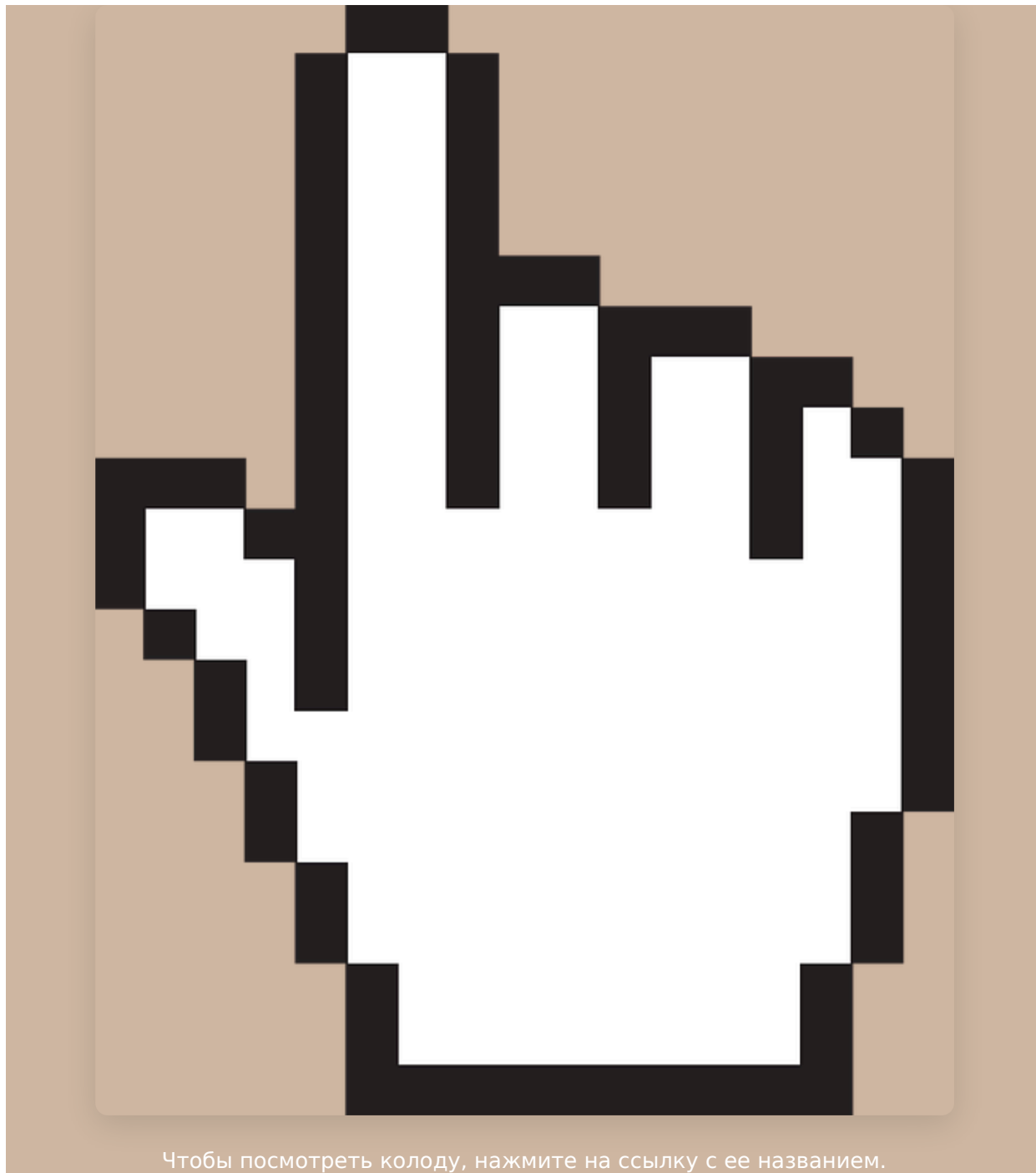


**ДК | Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец**

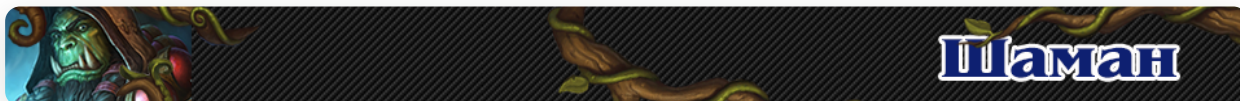
**Охотник | Шаман | Чернокнижник | Охотник на демонов**



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



Чтобы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.



**Ледниковый осколок** — обязательная карта для **Дрыжеглот Шамана** из-за наличия в мете Квест Друида с огромным взрывным потенциалом. К тому же первый дроп хорош против Разбойников. В целом архетипу нужно брать чуть больше оборонительных опций. **Гроза** хороша против агрессивных колод, а **Целительный дождь** спасет против берн архетипов.

Пусть архетип называется Дрыжеглот Шаман, чаще всего он побеждает с помощью мурлоков или **Асталора Кровавая Клятва**. Все еще можно делать бесконечные комбинации с Дрыжеглотом, но в них редко будет необходимость.

Импровизация — хорошее дополнение для **Четного Шамана**. С этим заклинанием еще проще захватывать раннее преимущество, особенно если вы будете комбинировать этот бафф с **Неистовством ветра**.

-  **Дрыжеглот Шаман**  
 →  •  **Четный Шаман**  
 → 



[назад к выбору класса](#)



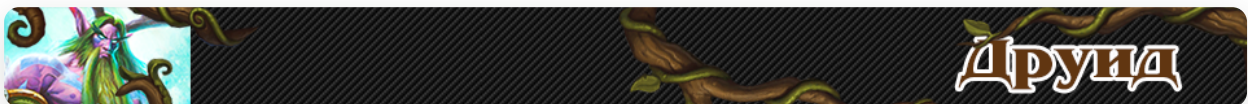
**Рено Жрец** — переоцененная колода, которая все еще пользуется своими былыми заслугами с **Принцем Ренаталом** до нерфов.

**Вечная любовь** — вторая по силе карта в сборке **Биг Жреца** вместе с **Сущностью тени**. Но **Вечную любовь** используют далеко не все игроки. Будет достаточно сложно найти и популяризировать оптимальную сборку Биг Жреца, потому что стримеры и топ игроки Вольного им не играют.

**Шадоу Жрец** — крайне недооцененная колода, на которую должно обратить внимание большее число игроков. Только в топе Легенды ценят этот архетип.

-  **Рено Жрец**  
 →  •  **Биг Жрец**  
 →  •  **Шадоу Жрец**  
 → 

[назад к выбору класса](#)



**Квест Друид** — имбалансная дека. Она не оставит шансов берн архетипам, к тому же может задавить медленных оппонентов за счет бесплатных юнитов с огромными стадами. Мало кто может воспользоваться слабостями Квест Друида, и чаще всего хорошие матч-апы против Друида (например, Паладин) не так популярны среди игроков. К тому же все колоды, нацеленные на ранний заспам стола и способные одолеть Друида, серьезно страдают от **Дрыжеглот Шамана**. Поэтому популярность Шамана только усугубляет ситуацию и делает Друида непобедимым.

Не обращайте внимание на **Тони Друида** и **Милл Друида**. Они слабы сами по себе, особенно если сравнивать их с большим Квест Друидом.

-  **Квест Друид**

-   → 
-  **Тони Друид**  → 










[назад к выбору класса](#)



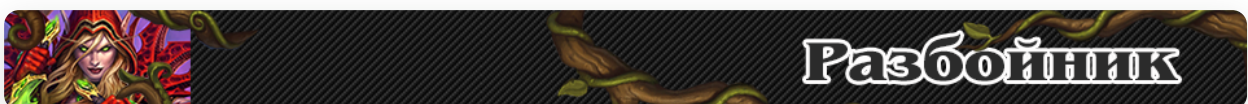
Очень приятно побеждать за **Квест Мага** — здесь мы спорить не будем. Два хода вы можете делать всё, что пожелаете. И для многих игроков это самое важное в игре. Но если вы нацелены на максимальный процент побед, Квест Маг точно не станет хорошим выбором.

**Ряженный певец** — не просто долгожданный сильный первый дроп для **Секрет Мага**, это еще и одна из лучших карт в колоде. Другое дело **Бурмистр Орион** — эта легендарка не станет такой уж важной для архетипа.

**Мех Маг** неплох, но играют им редко. Интересно, как хорош в сборке **Механо-усилитель**.







-  **Квест Маг**  → 
-  **Секрет Маг**  → 
-  **Мех Маг**  → 

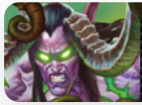
[назад к выбору класса](#)



Мы сомневаемся, что **Пират Разбойника** ждет великое будущее в мете, где доминирует Квест Друид. Но все же и сборки Пират Роги сейчас далеки от идеала. Слишком много слотов занято добором, медленными картами и прочей ерундой, хотя всё, что нужно — карты, которые убивают героя оппонента.

**Разбойник с Погибелью королей** похож на слабую версию Квест Друида, но так ли это справедливо? Возможно, если игроки откажутся от **Плаща теней** в пользу **Похищающего жизнь яда**, ситуация изменится.

-  **Пират Разбойник**  → 
-  **Разбойник с Погибелью королей**  → 



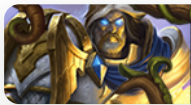
## ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ

У **Квест ДХ** есть два основных способа победы. В быстрых матч-апах важно провернуть сильный ход, в который вы зачистите стол врага и сгенерируете свои характеристики с помощью **Глефотары**, **Ожесточенного громилы** и **Мстительного драгуна**. С этими картами вы можете выставить за один ход абсурдное количество статов, так что любая колода без массовых ремувалов нажмет кнопку "Сдаться". В медленных матч-апах ваша цель — добраться до стадии усталости с заряженной на максимум **Глефотарой**, сыграть Тони короля воров и сломать оружие, чтобы добрать все карты из колоды противника.

Архетип достаточно сложный в исполнении, поэтому заметен только в топе Легенды, где по силе он уступает только Квест Друиду.

-  **Квест Охотник на демонов**  
 → 







[назад к выбору класса](#)



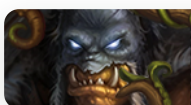
## ПАЛАДИН

**Мех Паладин** может стать лучшей колодой в мете, если все игроки прочитают мета-отчет и поймут силу Квест Друида. Отметим, что сборки Мех Паладина плохо оптимизированы: отсюда стоит исключить слишком медленный **Диско-молот**.

**Нечетный Паладин** — еще один интересный архетип в нынешней мете, который может переиграть и Квест Друида, и Квест ДХ (Мех Пал проигрывает Охотнику на демонов). Но Нечетный Паладин давно забыт, так что мало кто знает о его потенциале. **Лорд Баров** с первого взгляда кажется странной картой в сборке, но это отличный выбор и против Друида, и против Охотника на демонов.

-  **Мех Паладин**  
 → 
-  **Нечетный Паладин**  
 → 

[назад к выбору класса](#)



## ОХОТНИК

**Бист Охотник** стал лучше с появлением **Сердца Тернистой долины**. Заклинание отлично смотрится в колоде и его сложно остановить любому оппоненту: просто воскресите хотя

бы одного **Тундрового люторога** вместе с **Темной гончей** — и сможете добить практически любого противника.

-  **Бист Охотник**  


[назад к выбору класса](#)



У любой колоды класса всё очень плохо. Пусть самые популярные сборки плохо оптимизированы, и результаты потенциально могут стать лучше, но даже с идеальным набором из 30 карт Лок будет слабым.

-  **Квест Чернокнижник**  


[назад к выбору класса](#)

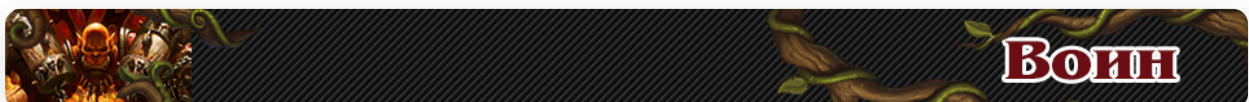


Рыцарь смерти идет по тому же пути, что и Охотник на демонов до него. В Вольном нет уникальных классовых карт ДК, которых не было бы в Стандарте. И при этом уровень силы Вольных колод в разы выше. Поэтому сильный ДК в Стандарте мало что может сделать в Вольном. Игроки это понимают, да и в целом не так заинтересованы играть классом в Вольном, если почти то же самое можно показывать и в Стандарте. Рыцарю смерти нужно время, чтобы раскрыть себя в этом формате: и речь идет о годах.


А пока что лучшим выбором станет **Четный Анхоли ДК**, если вы все-таки хотите удивить противников этим новым классом в Вольном.

-  **Четный Анхоли ДК**  


[назад к выбору класса](#)



Воин страдает уже давно. Не спасла переработка **Командира Песни Войны**. Какие-то надежды подает **Гибрид Воин** — это точно не лучшая колода в формате, но точно самая милая.

-  **Гибрид Воин**  

