

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Подробный мета-отчет вольного режима. Wild Vicious Syndicate 29

21.10.2021

Мета-отчеты

Мета-отчет

Подробно разбираем Сплоченные Штормградом.
Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера.

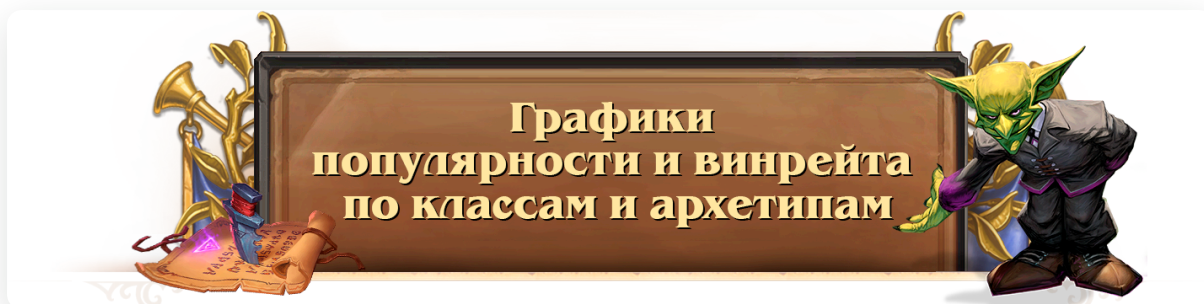


Подробно разбираем Сплоченные Штормградом. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера.

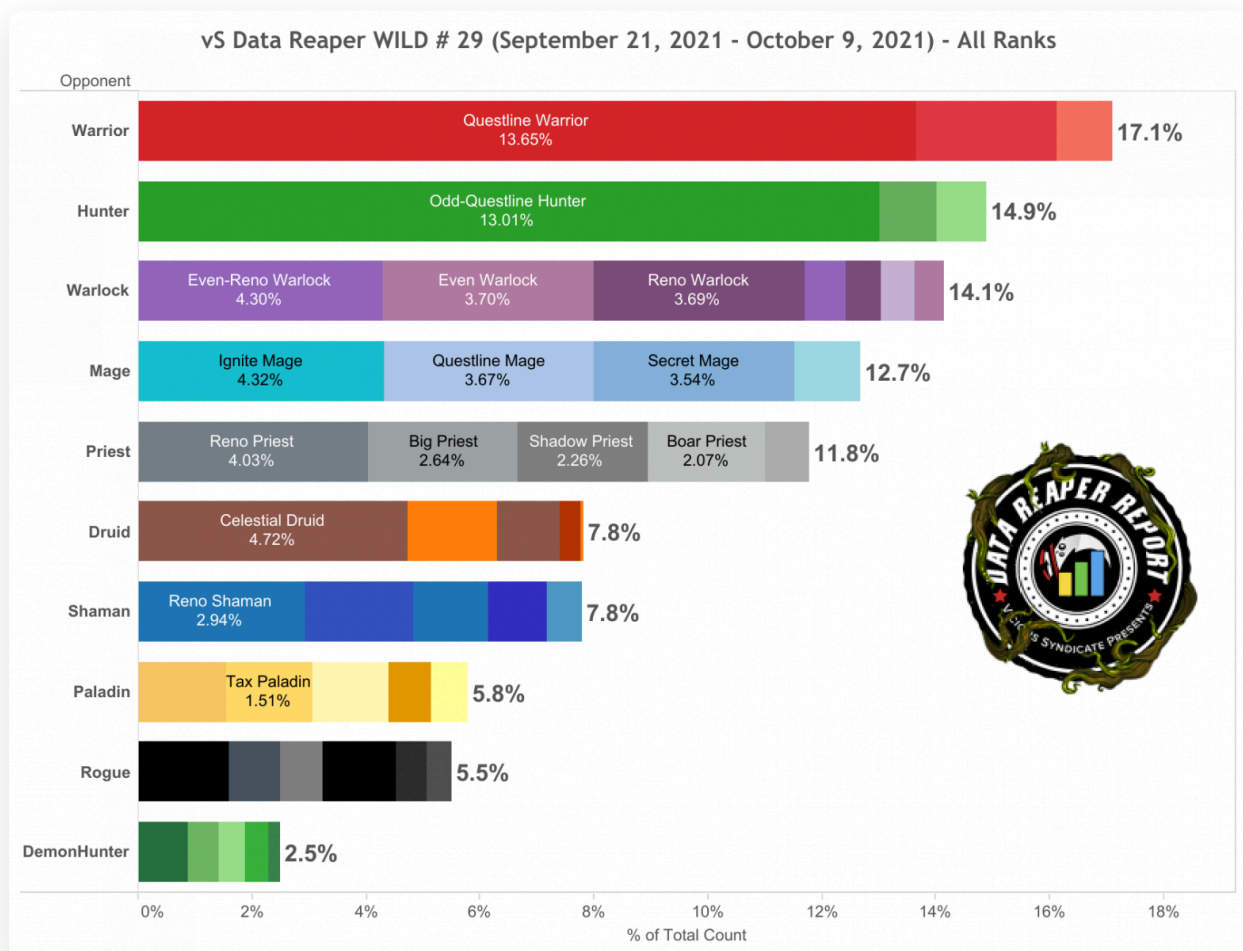
- **Всего проанализировано игр:** 120 000
- На ранге Легенда: 20 000
- Алмаз 1-4: 17 000
- Алмаз 10-5: 19 000
- Платина: 17 000
- Бронза/ Серебро / Золото: 47 000

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

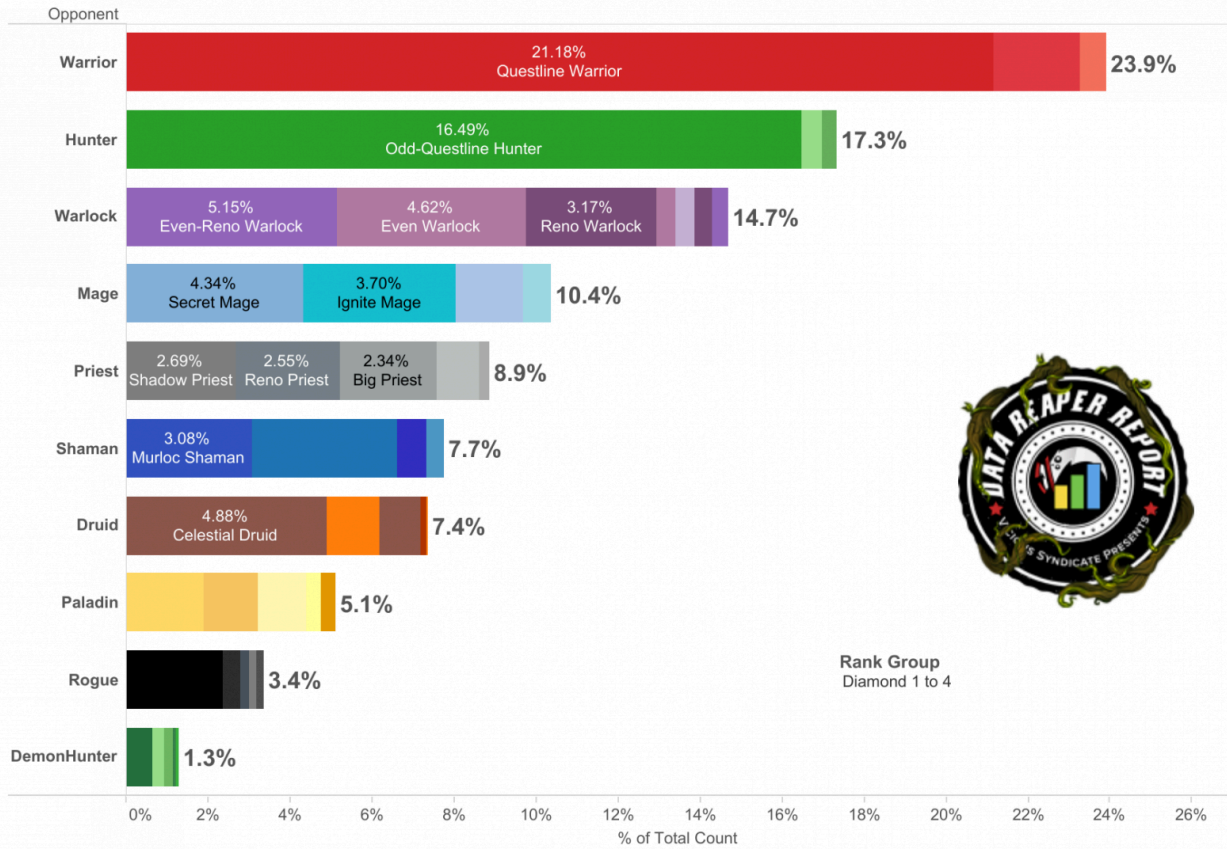


По всем рангам



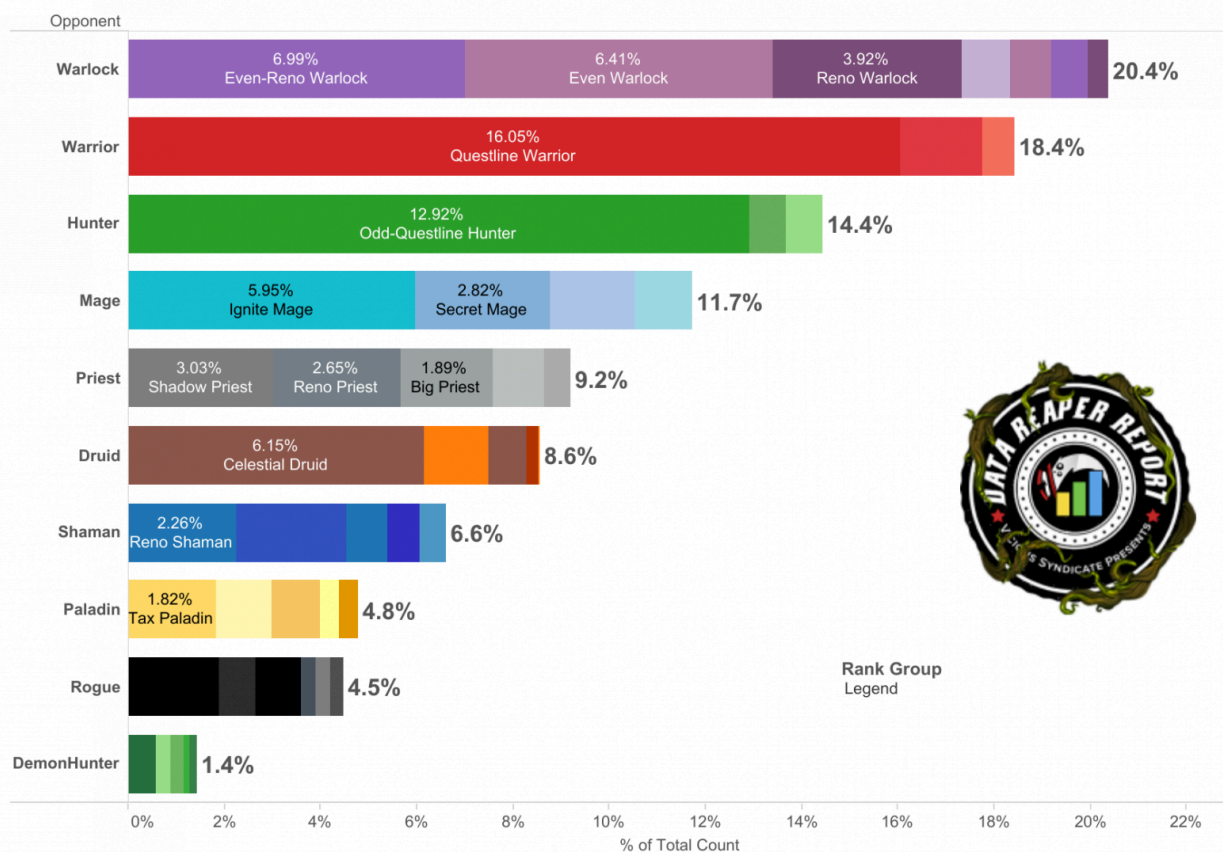
В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

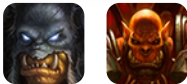
vs Data Reaper WILD # 29 (September 21, 2021 - October 9, 2021) - By Ranks





На ранге Легенда

vs Data Reaper WILD # 29 (September 21, 2021 - October 9, 2021) - By Ranks



 Даже после бана **Демонова семени** Вольный формат ощущает влияние цепочек заданий из Сплоченных Штурмградом. Двумя самыми популярными колодами с существенным отрывом стали **Квест Пират Воин** и **Нечетный Квест Охотник**. Казалось бы, новые карты побуждают игроков обращаться к этим колодам, однако, как показывает анализ силы классов, более важную роль в этом играет их эффективность.

 Чернокнижник прошел через долгую череду нерфов и банов для Пэйн и Квест архетипов, но не похоже, чтобы его это сильно беспокоило. После ликвидации квестлайна класс перешел на **Четного Чернокнижника**: с **Рено Джексоном** и без. Классический **Ренолок**, любимчик многих, также вернулся в формат. Ранее в присутствии Квест Чернокнижника он был абсолютно бесполезен.

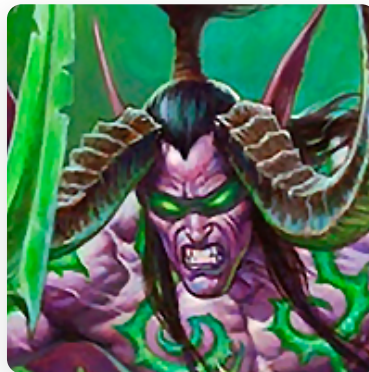
 **Секрет Маг**, который долгое время был один из столпов Вольного, существенно потерял в численности в Штурмграде. **Миракл Маг с Воспламенением** борется за популярность внутри класса и выигрывает в Легенде.



Жрец стал намного разнообразнее благодаря появлению нового архетипа, **Агро Жреца Тьмы**, который существенно отличается от двух привычных в Вольном формате **Рено** и **Биг Жреца**.

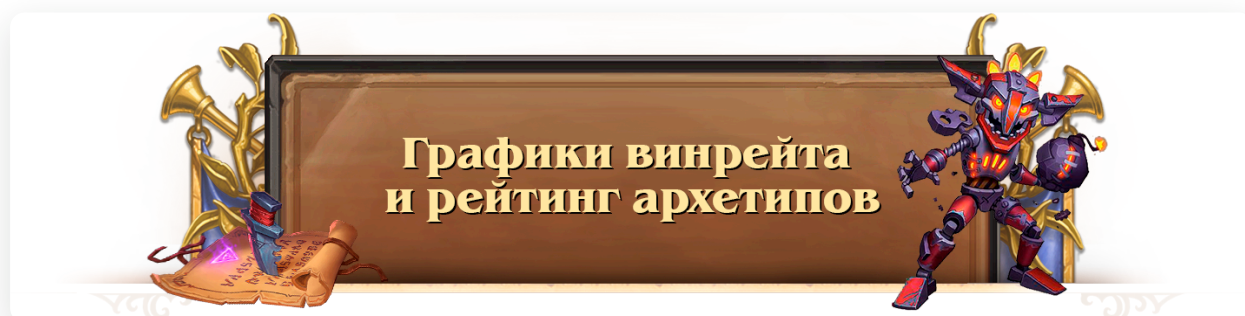


Целестиал Друид — главный представитель своего класса. Игроки экспериментировали с **Агро Друидом** и **Квест Друидом**, однако ни один из них не привлек к себе большого внимания.



Шаман смог получить свою минуту славы перед выходом Сплоченных Штормградом, но теперь он снова стал непопулярным классом без какого-либо ведущего архетипа.

Паладин так и не оправился после нерфов в Закаленных Степях. **Разбойник** — самый беспорядочный класс с огромным количеством “мусорных” колод, во главе которых стоит **Комбо Разбойник**. **Охотника на демонов** даже днем с огнем не сыщешь — класса практически нет в Вольном.



Диаграммы матч-апов

По всем рангам

Wild Matchup rates based on games between 9/21/2021-10/9/2021 (Minimum 50 games required per matchup)



All Ranks

Hero	Hero Deck	Opponent / Opponent Deck																						
		Druid			H..	Mage			Paladin			Priest				R..	Shaman		Warlock		Warrior			
		Aggro Druid	Celestial Druid	Questline Druid	Odd-Questline..	Ignite Mage	Questline Mage	Secret Mage	Handbuff Pala..	Odd Paladin	Tax Paladin	Big Priest	Boar Priest	Reno Priest	Shadow Priest	Pillager Rogue	Murloc Shaman	Reno Shaman	Even Warlock	Even-Reno W..	Reno Warlock	Odd-Questline..	Questline Warr..	
Druid	Aggro Druid	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red
	Celestial Druid	Red	Black	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red
	Questline Druid	Red	Red	Black	Green	Red	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Hunter	Odd-Questline Hunter	Green	Red	Red	Black	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Mage	Ignite Mage	Green	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Red
	Questline Mage	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
	Secret Mage	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Red
Paladin	Handbuff Paladin	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
	Odd Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Black	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
	Tax Paladin	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Black	Black	Green	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
Priest	Big Priest	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Boar Priest	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red
	Reno Priest	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red
	Shadow Priest	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Green	Green	Red	Black	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red
Rogue	Pillager Rogue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	
Shaman	Murloc Shaman	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Black	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Reno Shaman	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Green	Green	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Warlock	Even Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Red	Red
	Even-Reno Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Black	Red	Red	Green	Red	Red
	Reno Warlock	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Red	Red
Warrior	Odd-Questline Warrior	Green	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Black	Red	Red
	Questline Warrior	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Black	Red

В промежутке рангов Алмаз 4 - Легенды



vS WILD Power Rankings Wild DR # 29

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Questline Warrior	56.30	100.0	100.0	100.0
	Even-Reno Warlock	55.55	94.0	24.3	59.2
	Even Warlock	54.10	82.5	21.8	52.2
	Odd-Questline Hunter	53.81	80.2	77.9	79.0
Tier 3	Shadow Priest	48.80	40.5	12.7	26.6
	Ignite Mage	47.18	27.6	17.5	22.5
	Celestial Druid	47.05	26.6	23.0	24.8
Tier 4	Aggro Druid	46.95	25.8	6.1	16.0
	Handbuff Paladin	46.50	22.3	5.6	13.9
	Questline Druid	46.43	21.7	4.7	13.2
	Odd Paladin	46.40	21.5	6.3	13.9
	Reno Warlock	46.25	20.2	15.0	17.6
	Secret Mage	46.16	19.5	20.5	20.0
	Tax Paladin	45.70	15.9	9.0	12.4
	Murloc Shaman	45.42	13.7	14.6	14.1
	Reno Priest	43.34	-2.8	12.0	4.6
	Big Priest	43.08	-4.9	11.0	3.1
	Pillager Rogue	43.06	-5.1	6.2	0.6
	Odd-Questline Warrior	42.55	-9.1	9.8	0.4
	Reno Shaman	41.64	-16.3	11.6	-2.4
	Boar Priest	35.56	-64.6	5.0	-29.8
	Questline Mage	34.48	-73.1	7.7	-32.7



vS WILD Power Rankings Wild DR # 29

Tiers	Hero Deck	vS Deck Power	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Questline Warrior	56.19	100.0	100.0	100.0
	Even-Reno Warlock	55.88	97.5	43.6	70.6
	Even Warlock	53.91	81.6	39.9	60.8
	Odd-Questline Hunter	53.78	80.6	80.5	80.5
Tier 2	Shadow Priest	50.20	51.6	18.9	35.2
Tier 3	Ignite Mage	48.12	34.8	37.1	36.0
	Secret Mage	47.94	33.3	17.5	25.4
	Celestial Druid	47.60	30.6	38.3	34.5
Tier 4	Aggro Druid	46.96	25.4	8.4	16.9
	Tax Paladin	46.90	24.9	11.4	18.1
	Murloc Shaman	46.62	22.7	14.1	18.4
	Handbuff Paladin	46.62	22.7	7.1	14.9
	Reno Warlock	46.60	22.5	24.4	23.5
	Odd Paladin	46.51	21.8	6.3	14.1
	Reno Priest	45.01	9.7	16.5	13.1
	Questline Druid	44.36	4.4	4.8	4.6
	Big Priest	43.78	-0.2	11.8	5.8
	Pillager Rogue	43.60	-1.7	11.8	5.0
	Odd-Questline Warrior	43.34	-3.9	10.7	3.4
	Reno Shaman	42.18	-13.2	14.1	0.4
	Boar Priest	36.96	-55.4	6.7	-24.3
	Questline Mage	35.94	-63.6	11.0	-26.3

чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

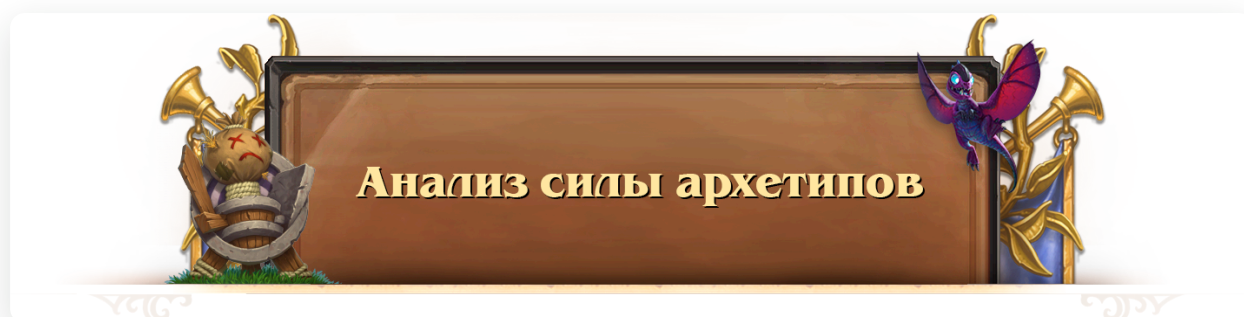
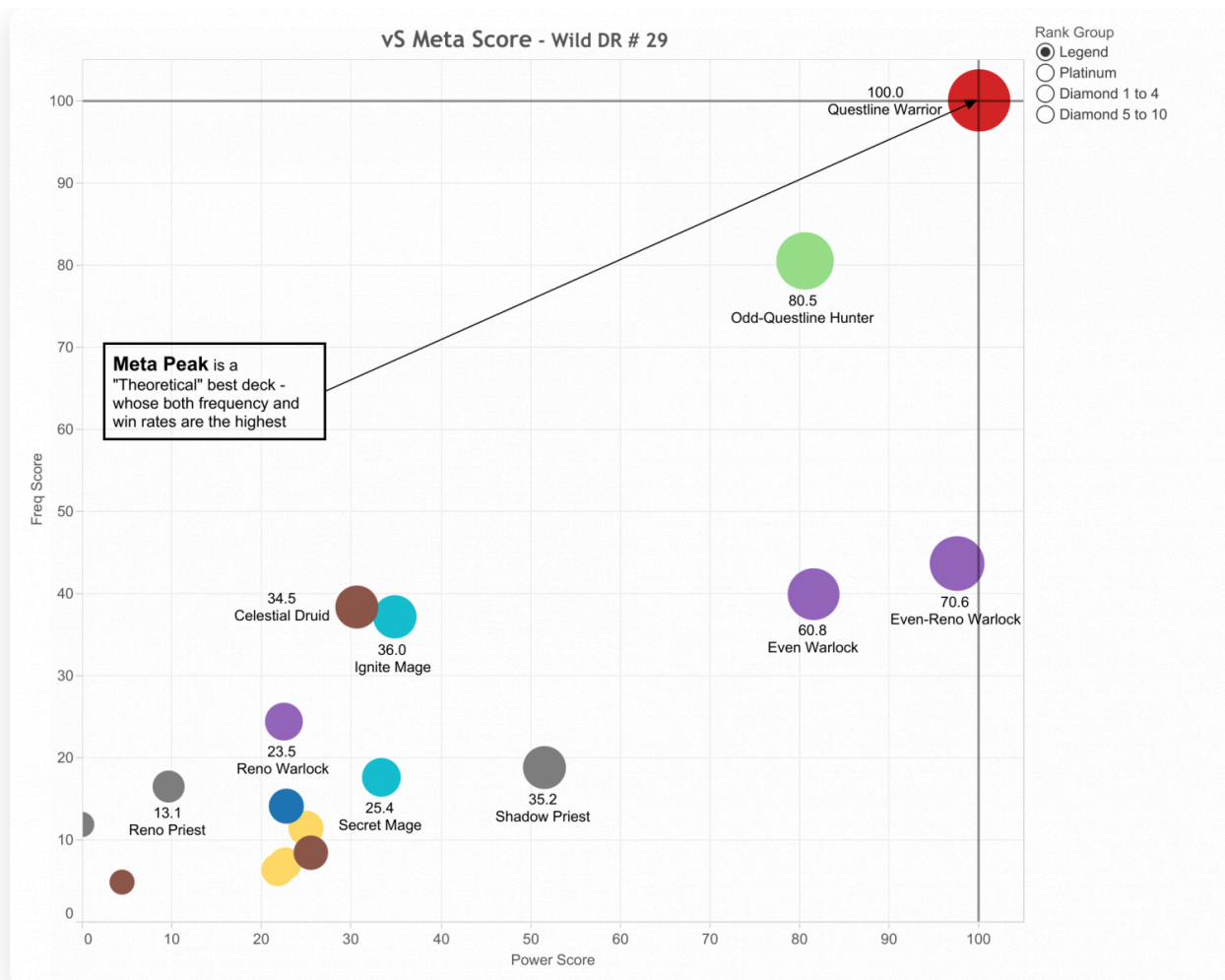
All Ranks
All Ranks
Legend
R4 to R1
R9 to R5
R14 to R10

Tiers	Hero Deck	vS Deck P..	Weekly Change	Power Score	Freq Score	Meta Score
Tier 1	Odd Paladin	54,38	0,70	100,0	100,0	100,0
	Token Druid	52,83	0,52	82,3	47,8	65,0

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.



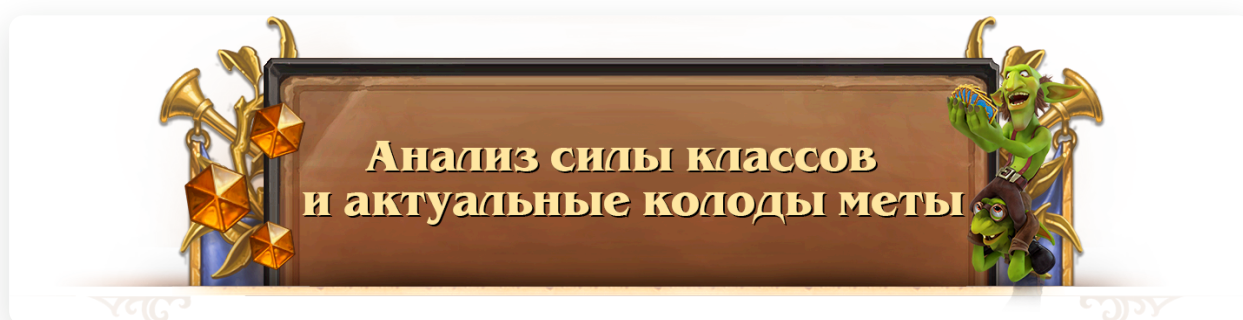
Несложно угадать, кто находится в четверке лучших колод формата. Однако дальнейшее распределение мест может удивить многих. Если вы хотите стабильно побеждать, у вас есть 4 выбора: Квест Пират Воин, Четный Чернокнижник, Четный Ренолок и Нечетный Квест Охотник. В Тир-2 с трудом смогла войти всего лишь 1 колода — Жрец Тьмы.

Квест Пират Воин — лучшая колода из всех перечисленных. Налет в порту добавляет позднее условие победы в дополнение к сильной ранней игре через пиратов и Пирата Глазастика, а также позволяет гарантированно получить в руку сильнейшую карту в колоде — Боевой якоррь. Разброс матч-апов колоды отлично отражает текущее положение Вольной меты. Только Чернокнижник и Охотник, другие представители Тир-1, способны победить Квест Воина. Во многом из-за доминанции Воина против всех остальных классов Чернокнижник и Охотник оказались так высоко.


Четный Ренолок и **Четный Чернокнижник** немного отличаются геймплеем. Четный Ренолок извлекает выгоду из хайлендер карт и синергий демонов. Четный Чернокнижник жертвует ими ради надежного выставления угроз в ранней/средней игре. У них похожее распределение матч-апв. Четный Чернокнижник эффективнее показывает себя против Охотника и Воина, а Четный Ренолок лучше сражается со всей метой в целом и в зеркальной встрече в частности.

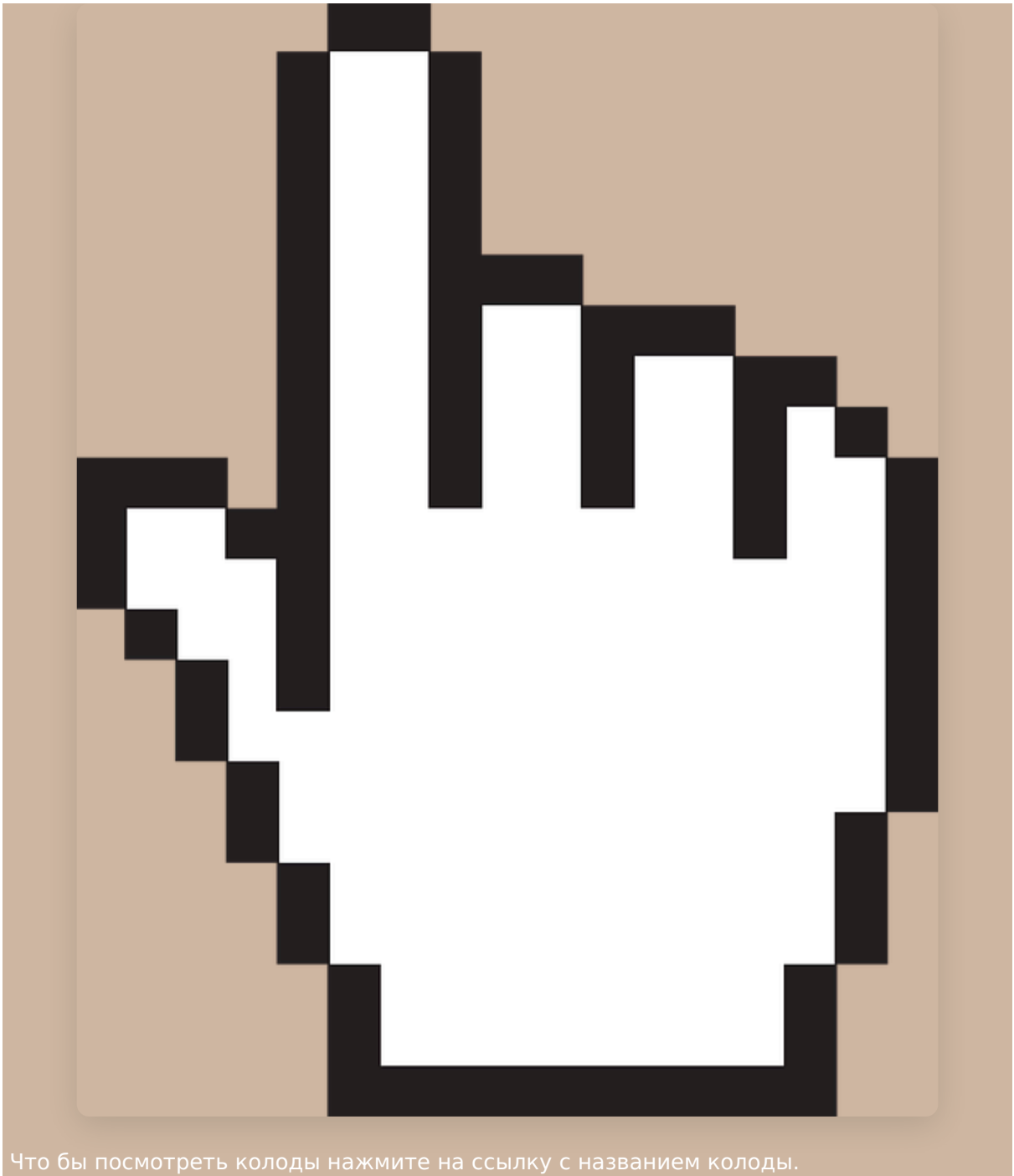
Нечетный Квест Охотник — последний из титанов Тир-1. **Защита квартала дворфов** не сразу пришлась по вкусу Вольному формату, но в итоге стала ключевой картой класса. И хотя колоду намного легче законтрить по сравнению с Воином или Чернокнижником (Квест Друидом или большим выбором технических карт), против других Тир-1 архетипов Охотник показывает себя потрясающе. Из мини-меты этих четырех колод Рексар определенно выходит победителем.

Нет смысла обсуждать какие-то другие колоды, поскольку все они значительно слабее представителей Тир-1. Пропасть в силе между лучшими и всеми остальными по-настоящему поражает. Конечно, обсуждение других колод вы найдете в описании классов, однако важно понимать, что вы ставите себя в заведомо худшее положение, выбирая что-то из них.



- **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец**
- **Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник**

1. 
2. Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.



- С самого релиза Сплоченных Штормградом колоды, основанные на **Демоновом семени** становились слабее и слабее с каждым патчем, пока сам квест вовсе не запретили в Вольном вслед за Похитителем душ, сделав его второй запрещенной картой Вольного за все время существования формата. Если основной проблемой Похитителя душ были однобокие комбинации, **Демоново семя** пострадало от собственной популярности и мощи.

Но даже эти запреты не становятся трудными препятствиями для Гул'Дана: он все еще остается одним из лучших классов формата. Две из четырех Тир-1 колод

Вольного принадлежат Чернокнижнику.

Начнем с Четного Хэндлока, пережившего огромные изменения в этом дополнении. Больше всего на статистику колоды повлияли ранние угрозы и хорошие финишеры. Ее популярность пропорциональна вашему рангу, но даже несмотря на это найти ее в ладдере нелегко.

Сильное ядро колоды обрамлено “серебряными пулями” против специфичных архетипов. **Нерубский мастер сетей** — частый выбор даже несмотря на то, что он почти неэффективен против Охотников и ужасен против Квест Воина и в зеркальных матчах. Причина тому заключается в том, что Миракл Маг и Целестиал Друид справляться с ним едва способны. В то же время **Темная бомба** внутри архетипа непопулярна, хотя, скорее всего, на нее следует обратить больше внимания.

Хоть **Четный Хэндлок** и хорош, он не так хорошо приспособлен к мете, как Четный Ренолок. Рено-вариация колоды выглядит сильнее почти на всех фронтах. Ее результат против Нечетного Квест Охотника и Квест Воина не так хорош, но показатели против прочих колод заметно лучше.

К примеру, сложности против Жреца не только исчезают вовсе, но и порой перерастают в преимущества. Также колода выглядит лучше других сборок против агрессивных архетипов. Ей достаточно часто выигрываются зеркальные матчи, и хоть против Целестиал Друида план колоды становится сложнее, Гул’Дан все еще остается в преимуществе. Обе вариации Четного Чернокнижника одинаково популярны, но, глядя на статистику, ожидается переход игроков к Рено-версии.

Ренолок — другая колода Чернокнижника, показывающая свое присутствие в мете, так как игроки начали тестировать его все больше в связи с запретом Демонового семени. Результаты показывают, что причин играть нечетные карты в колоде почти нет, и эта вариация выглядит весьма слабо.

Мини Зоолок и **Дискард Чернокнижник** выпали из ладдера, и недавно к ним присоединился Пэйнлок. Изменения баланса **Созерцательницы тьмы** и **Мясистого великана** значительно замедлили колоду в сравнении с тем, насколько быстрой она была раньше. Пэйнлок часто пропадает с радаров и возвращается с новой силой, так что неудивительно будет увидеть его вновь, но исходя из текущих показателей, его изменения были достаточно критичными, чтобы снизить процент побед против других сильных колод в ладдере до 50% и меньше.

- ■ ■ ■ **Колоды Чернокнижника :**

- **Четный Чернокнижник**



- **Четный Рено Чернокнижник**



- **Рено Чернокнижник**



- **Чернокнижник с Созерцателем**

Тьмы



Cute Чернокнижник



Дисколок



назад к выбору класса



- ▪ ▪ ▪ ▪ **Квест Воин** — лучший архетип текущей меты. Он имеет отличные показатели на всех рангах и своей стабильностью затмевает 20% всех колод в Алмазном ранге. С последними тенденциями сборки архетипа кривая маны снизилась, а фокус колоды сместился на быстрое завершение квеста. Странная ее особенность заключается в том, что она выигрывает почти у всех, но ничего не может противопоставить другим Тир-1 колодам — паре Четных Чернокнижников и Нечетному Квест Охотнику. Это не случайно: колоды заточены именно на то, чтобы справляться с Гаррошем.

Популярность **Ползунов Голакка** в сборках Четных Чернокнижников дает ему множество преимуществ против Квест Воина, но, к сожалению, другие колоды меты никак не могут найти к нему правильный подход.

Нечетный Квест Воин — интересная идея, не приводящая ни к чему полезному. Она не дает никаких преимуществ, отличных от обычного Квест Воина и из-за ненужных ограничений находится в самом низу списка метовых колод.

▪ Колоды Воина :

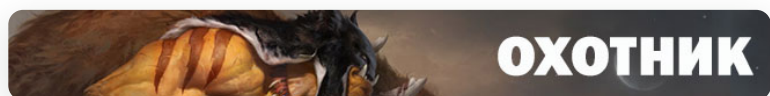
Квест Воин



Нечетный Квест Воин



назад к выбору класса



- ▪ ▪ ▪ ▪ Если Квест Воин — лучшая колода среди других Тир-1 колод, то **Нечетный Квест Охотник** — лучшая колода против них. И все же против архетипов ниже его показатели гораздо более спорные. Против этой колоды

очень просто найти контригру, ее слабости практически выставлены напоказ, а также большую роль играет отсутствие хороших карт для “полировки” и стабилизации колоды. К счастью для Рексара обилие Чернокнижников и Воинов позволяет ему стабильно продвигаться по ладдеру.

Результаты колоды против Целестиал Друида плачевны: 3-70 в пользу Малфуриона. Это одна из главных проблем архетипа, которая, к счастью, нивелируется ужасными результатами Друида против Чернокнижников. По такому же принципу Нечетный Паладин хорошо справляется с Охотником, но сталкивается со многими трудностями против Квест Воина (25-75 в пользу Гарроша). Эти колоды предоставляют отличную контригру, но не способны пробиться сквозь другие архетипы ладдера.

В каком-то смысле Нечетный Квест Охотник — полная противоположность Квест Воина. Последнему гораздо проще выживать в разнообразной мете, в то время как Рексару гораздо уютнее находиться в ладдере, кишасщем другими лучшими колодами формата. С учетом текущего богатого выбора колод Квест Воин смотрится значительно сильнее, но это вполне может измениться в ближайшее время.

Последние несколько слотов в сборках уже давно стали объектом экспериментов. Ни одна из карт добора на этом месте сильно не выглядит: Вайш’ирский оракул, хоть и силен против Чернокнижников, сдает позиции против других оппонентов, а **Зов хозяина** зачастую слишком нестабилен. В представленном списке колод на их месте пара опциональных карт, но это вряд ли лучшая вариация колоды.

- **Четный Охотник :**

Нечетный Квест Охотник

▪ **Четный Охотник**



▪ [назад к выбору класса](#)



о таких вариациях недостаточно, чтобы делать выводы (да и другие карты на их месте выглядят спорно).

Биг Жрец — полностью сформированная и абсолютно неиграбельная в текущей мете колода, а вот Рено Жрец ужасен из-за того, что большинство нынешних вариантов колоды основано на квесте. Несмотря на их растущую популярность эти сборки так же плохи, как стандартные (а возможно, даже хуже).

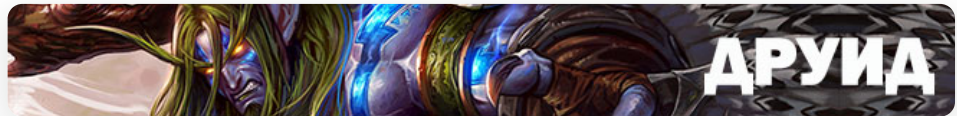
- ▪ ▪ **Колоды Жреца:**

Жрец Тьмы

- ▪ ▪ **Биг Жрец**



- ▪ ▪  [назад к выбору класса](#)



- ▪ ▪ ▪ ▪ **Целестиал Друид** из всех сил держится за свою позицию в Тир-3 и пытается не выпасть. Его “успех” практически единолично списывается на его статистику против Нечетного Квест Охотника, так как Малфурион способен получить большое количество брони и не дать противнику разыграть Тавиша. Колода станет стабильнее, если игроки начнут менять сборки Четного Хэндлока на Четного Ренолока: хоть процент побед против последних все еще не идеален, первые доставляют гораздо больше проблем. При выборе из вариантов колоды с **Малигосом** и Меха-К’Туном большинство игроков предпочитает первый.

Агро Друид слаб, но каким-то чудесным образом все еще умудряется пролезть в Топ-10 лучших колод формата. Сборки с существами с провокацией, похожие на Агро Таунт Друида Стандартного формата, начали неторопливо появляться в мете. Отсутствие ажиотажа вокруг колоды значительно замедляет ее развитие.

И, несомненно, колода с самым двояким результатом среди всех архетипов формата - **Квест Друид**. В его случае поражений заметно больше, чем побед. Стратегия имеет 80%-ное преимущество против Нечетного Квест Охотника и в то же время всего 20% против Четных Чернокнижников и Целестиал Друида. Вот что происходит, когда вся суть колоды заключается в “я ходить лицо — провокация — я сдаваться”.

- ▪ ▪ **Колоды Друида :**

После нерфа **Всадника** на крабе **Агро Так Паладины** в основном используют сборки с **На старт!** Игроки продолжают использовать **Властелина паутины**, как в изначальном варианте сборки архетипа, но существ с боевым кличем в мете стало значительно меньше, и данное решение, вероятно, больше не оправдывает себя. Отказ от **Властелина паутины** позволит исследовать разные возможности с картами секретов и **К оружию!** Но этим еще предстоит заняться игрокам, а пока в этом отчете представлен стандартный вариант колоды.

Хэндбафф Паладин и **Нечетный Паладин** встречаются даже реже **Агро Паладина**. Обе колоды хорошо играют с **Нечетным Квест Охотником**, но им приходится слишком тяжело против **Четного Ренолока** и **Квест Воина**.

■ Колоды Паладина :

Хэндбафф Паладин

■ Нечетный Паладин



■ Так Паладин



■  назад к выбору класса



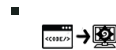
- ■ ■ ■ ■ Вокруг **Комбо Разбойника** с **Вороватым духом** возникла определенная шумиха, но колода не оправдала надежд. Архетип идеально противодействует **Нечетному Квест Охотнику** и уверенно смотрится против **Четного Чернокнижника**. Но во всем, что касается остальных его матч-апов, слишком много слабых мест. И у **Комбо Разбойника** нет никакой возможности выправить этот перекос.

Нечетный Разбойник крайне редко показывается в мете, но, возможно, это лучшее, что сейчас есть в распоряжении **Валиры**. В любом случае, хвастать тут нечем.

Агрессивные варианты **Разбойника с Погибелью Королей** и **Разбойника с Крючковатым ятаганом** также исчезли из ладдера.

- **Колоды Разбойника :**

▪ **Нечетный Разбойник**



- **ОТК Разбойник с Вороватым духом**



- назад к выбору класса

▪ **ОХОТНИК НА ДЕМОНОВ**

- Иллидана вновь можно назвать классом, существующим только для Стандарта. **ДХ на предсмертных хрипах** в прошлом дополнении казался перспективной колодой, которую могли упустить из вида, но теперь он окончательно исчез из ладдера.

Сборка **Нечетного Охотника на демонов** прилагается на тот случай, если вам понадобится выполнить ежедневное задание именно этим классом. Впрочем, даже в этом случае замена задания выглядит меньшим злом, чем мучения с Охотником на демонов в Вольном формате.

- **Колоды Охотника на демонов :**

Нечетный Охотник на демонов



- назад к выбору класса

- Источник www.vicioussyndicate.com на языке

оригинала