

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Биг Спелл колоды или как Злая призывательница основала новые архетипы

22.01.2018

Гайды

Общие гайды для всех классов

Биг Спелл колоды или как Злая призывательница основала новые архетипы

ПЛАТНЫЙ КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Сегодня вам предлагается познакомиться не с очередным гайдом на популярный архетип, а со статьей немного другого плана. В ней будет рассмотрена не одна колода, а несколько. Все их объединяет одно – [Злая призывательница](#).

Казалось бы, в игре есть много нейтральных карт, использующихся сразу в нескольких архетипах. Взять, например, существ [Костяная кобыла](#) или [Коридорный ужас](#) – кто только ни брал их в сборки, но почему же нет статьи «Колоды с Коридорным ужасом и Костяной кобылой»? Дело все в том, что эти существа, как и многие другие, самостоятельны, просты и однообразны. Кто-то скажет, что и слишком сильны и не сбалансированы, и трудно будет поспорить с таким утверждением.



Злая призывательница, впрочем, тоже достаточно мощная карта, но дело даже не в ее уровне силы, а в том, что это существо породило целый ряд принципиально новых архетипов, которые выстраивают всю свою сборку так, чтобы лучше взаимодействовать со Злой призывательницей. Таких существ, подталкивающих «декбилдеров» к принципиально новым способам создания колоды, за всю историю Hearthstone было несколько: **Рено Джексон** и **Казакус** положили начало целой массе архетипов, использующих только одну копию каждой карты в колоде, **Барнс** стал причиной появления «Биг» колод и колод, использующих только существ с Предсмертными хрипами и другими мощными эффектами, были и не столь очевидные примеры.




Злая призывательница мотивирует игроков отказаться в своих сборках от дешевых заклинаний, дабы на шестой ход совершить невероятно мощное и темповое действие. Помогает ей в этом другая карта Кобольдов и катакомб – **Великий архивариус**, хотя многие архетипы со Злой призывательницей отказываются от данного восьмого дропа, но об этом позже.

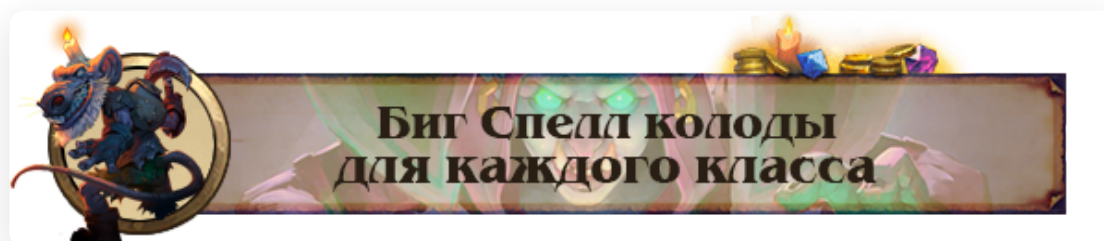
Колоды со Злой призывательницей называются по-разному. Если это существо создало принципиально новый архетип, обычно его называют «Биг Спелл», показывая, таким образом, что в сборке используются только дорогие заклинания, с которыми синергирует и данное существо за шесть кристаллов маны. Есть уже существующие ранее архетипы, в которые вписалась **Злая призывательница** – например, Пират Воин. В его случае изменений в названии не последовало, хотя суть колоды остается той же: в ней очень много существ, только дорогие заклинания и **Злая призывательница**.

Есть также Биг Спелл колоды и без Злой призывательницы, но это только случай Мага, о котором речь пойдет в соответствующем разделе. В целом в статье вы сможете ознакомиться со всеми Биг Спелл колодами, использующими либо не использующими Злую призывательницу. Также вы подробнее узнаете о механике данной карты: что она может призвать и с каким шансом, чего стоит опасаться при ее розыгрыше, а на что надеяться. Речь пойдет и о перспективах Злой призывательницы в грядущих метях, в особенности после неумолимо надвигающейся весенней ротации Стандартного режима.

Содержание статьи:

-  **Биг Спелл колоды для каждого класса**
 - 1. Колоды Воина
 - 2. Колоды Паладина
 - 3. Колоды Охотника
 - 4. Колоды Друида
 - 5. Колоды Разбойника
 - 6. Колоды Шамана
 - 7. Колоды Мага
 - 8. Колоды Жреца
 - 9. Колоды Чернокнижника
-  **Кого призывает Злая призывательница**
 - - существа за 7 маны

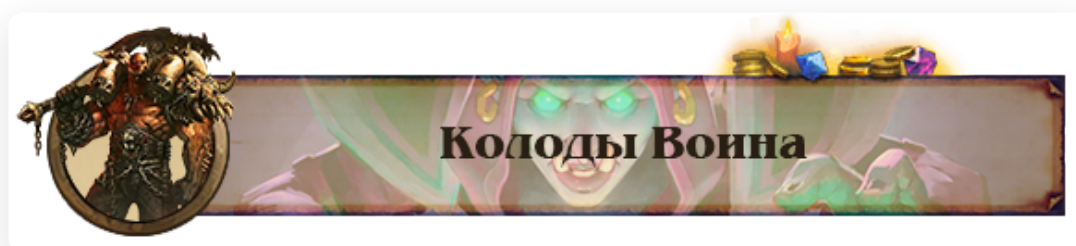
- - существа за 8 маны
- - существа за 9 маны
- - существа за 10 маны
-  Разбор механики Великого архивариуса
-  Будущее карт
-  Заключение



Поскольку **Злая призывательница** - нейтральное существо, любой класс может обратиться к концепции Биг Спелл архетипа и попробовать свои силы в безжалостной мете. Разумеется, у кого-то получается лучше, у кого-то хуже, на что есть свои причины, которые обязательно будут рассмотрены в данном разделе.

Есть несколько условий успешной или неуспешной Биг Спелл Колоды для каждого класса, о которых можно поговорить здесь:

1. Наличие всегда позитивно действующих заклинаний за шесть кристаллов маны и более
2. Наличие хорошей кривой маны из существ как минимум до шестого хода
3. Наличие существ, которые своим эффектом могут хотя бы частично заменить заклинания



Еще до появления Злой призывательницы дела у Воина шли не очень гладко. Ослабление ключевого оружия **Огненная секира** ударило по всем архетипам класса. Только Пират Воин как-то смог удержаться в мете, хотя и его популяция просто смешна по сравнению с прежними показателями.

Увы, карты Кобольдов и катакомб не изменили положение класса в мете к лучшему. Медленные архетипы, конечно, получили новые интересные инструменты, но их оказалось недостаточно. В своем нынешнем плачевном виде Воин пребудет, вероятно, до окончания Года Мамонта и меты Кобольдов и катакомб.

Один архетип класса, однако, сумел сохранить хоть какое-то присутствие в ладдере - это Пират Воин. А помогла ему в этом **Злая призывательница**.

Пират Воин от TwoBiers

Пират Воин от TwoBiers



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Примечательно, что Пират Воин вообще получил хоть какую-то новую карту, ведь колода была сильна на протяжении долгого времени и успела сыскать себе огромное число ненавистников. Казалось, что Blizzard больше не будет давать Пират Воину новых инструментов, но это все-таки случилось, хотя и в достаточно неожиданном ключе.

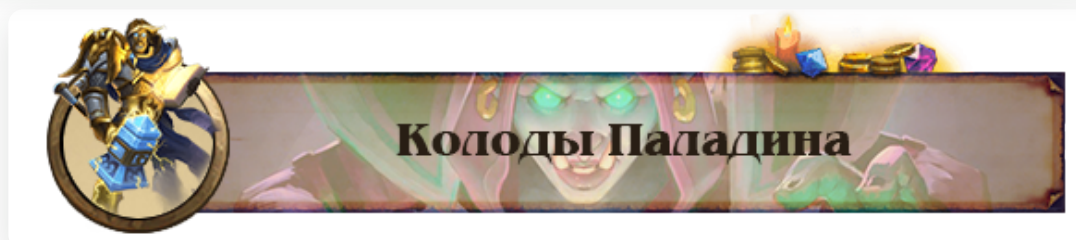
Злая призывательница обосновалась во всех сборках Пират Воина, она же их значительно изменила. Если год назад Пират Воин был быстрее и агрессивнее колодой в игре, которая могла расправиться со своим оппонентом за три-четыре хода, то сейчас он напоминает скорее мидрейндж архетип: кривая маны вплоть до седьмого хода, относительно скромное количество ранних дропов. После ослабления Огненной секиры Пират Воин уже не может стабильно бороться за стол рано и быстро заканчивать партии, так что ему приходится «утяжелиться», дабы иметь возможность выигрывать в более долгосрочной перспективе.

И **Злая призывательница** – отличная карта для утяжеления агрессивной колоды. Разыгранная на шестой или даже пятый ход, она способна оказать невероятное давление на оппонента, который уже потратил какое-то число ресурсов для сдерживания начального давления Воина.

Но, разумеется, нельзя просто так взять в колоду Злую призывательницу, у всего есть цена. И Пират Воин заплатил отказом от немногочисленных, но мощных заклинаний: **Удар героя**, **Смертельный удар**, **Улучшение**. Болезненнее всего, пожалуй, потеря Улучшения, а другие заклинания и так уже вытеснялись из сборок: **Удар героя** стал неактуален после нерфа Огненной секиры, так как Воин решил взять Принца Келесета, а для этого от всех вторых дропов нужно было отказаться, **Смертельный удар** часто убирали, чтобы взять в колоду Разрушителя чар.

Зато Пират Воину помогло другое заклинание, которое мало кто ожидал увидеть в сборке этого архетипа. Речь идет о карте **Оберег: малый мифрил** – это тот самый необходимый для синергии со Злой призывательницей компонент, без которого Воин не смог бы брать шестой дроп в колоду.

Насколько хорош обновленный Пират Воин? Архетип, конечно, стал лучше по сравнению с тем, что было в мете Рыцарей Ледяного Трона после нерфа Огненной секиры, но всё же это нишевая колода. Она может достойно показать себя против **Казакус Жреца**, **Биг Спелл Жреца** и **Жреца на драконах**, но в целом процент побед единственного жизнеспособного архетипа Гарроша оставляет желать лучшего. Хотя стоит отметить, что все же находятся игроки, которые выбирают для ладдера Пират Воина, а у некоторых даже получается двигаться вверх. Несколько раз архетип был замечен в топ-100 легенды, хотя это, скорее, исключения, чем правила.



У Паладина в мете Кобольдов и катакомб, наоборот, дела идут замечательно, особенно если сравнивать с Воином. Целых два архетипа Утера стабильно представлены в мете: Агро Паладин и Мурлок Паладин – хотя оба они достаточно похожи.

Сила данных колод во многом определяется такими картами, как **К оружию!**, **Печать королей** и **Божественная милость**. Эти дешевые заклинания, как вы сами понимаете, не так хорошо синергируют со Злой призывательницей, так что особого распространения в сборках Паладина это существо получить не может.

Однако, есть несколько предпосылок, которые все-таки подталкивают «декбилдеров» к экспериментам со Злой призывательницей. Эти предпосылки – тяжелые и эффективные заклинания **Динозаврение**, **Гнев карателя** и **Возложение рук**. Остается только решить: делать ли сборку с этими заклинаниями и Злой призывательницей, или же лучший «перформанс» покажут более традиционные версии с Печатью королей, Божественной милостью и **К оружию!**.

Если классический Агро Паладин зачастую старается захватить стол рано и выиграть в течение первых четырех-пяти ходов в контроле матч-апах, а в быстрых – запомнить стол огромным количеством мелких угроз, с которыми противнику будет непросто совладать, то Мурлок Паладин куда более медлителен, что делает противостояния с агрессивными колодами невыгодными, зато в некоторых контроле матч-апах (особенно против Джейд Друидов) версия с мурлоками куда мощнее. Добавляя в колоду Злую призывательницу, вы ее существенно утяжелите, так что агрессивные противостояния станут еще хуже, зато улучшатся все медленные: у Джейд Друида почти не останется шансов, тяжелее

придется **Казакус** Жрецу, **Контроль** Чернокнижнику и **Куболоку**. Поэтому логичнее добавить Злую призывательницу именно в Мурлок Паладина, который уже нацелен именно на борьбу с медленными оппонентами. Агро Паладин же стремится к максимальному темпу и скорости, так что утяжелять его не очень хочется.



Первооткрывателем Мурлок Паладина со Злой призывательницей стал Хіхо, взявший на турнир Seatstory Cup 8 лайн-ап с тремя Биг Спелл колодами, одной из которых стал Мурлок Паладин. Хіхо выиграл первый крупный турнир в мете Кобольдов и катакомб, обратив внимание сообщества на свой необычный и оригинальный лайн-ап и тем самым вдохновив массу игроков на эксперименты с Биг Спелл архетипами.

Мурлок Паладин от Хихо

Мурлок Паладин от Хихо



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Мурлок Паладин с Seatstory Cup 8 не отказывается от мощнейшего заклинания **К оружию!**, пусть оно и не очень хорошо сочетается со Злой призывательницей. Идея в том, что **К оружию!** всегда остается на муллигане в стартовой руке, так что шансы, что **Злая призывательница** достанет из колоды именно **Динозаврение**, намного выше. Само по себе это дорогое заклинание тоже имеет смысл в агрессивной колоде Мурлок Паладина, потому что позволяет оказывать дополнительное давление огромнейшей угрозой на столе. Отсутствие Божественной милости, то есть добора, Мурлок Паладин компенсирует не только заклинанием **К оружию!**, которое фактически не добирает карты, но попросту уменьшает колоду, но и существом **Мурлиндзя**, ставшим в нынешнее время ухудшенной версией заклинания Паладина за четыре кристалла маны.

Примечательно, что в колоде нет существа **Смотритель**, хотя в колоде есть мурлоки, звери и даже дракон. Xixo посчитал данный седьмой дроп слишком медленным и неповоротливым и, кажется, оказался прав на его счет.

Версия Мурлок Паладина от Xixo сейчас выглядит сыровато и даже наивно, всё-таки мета движется вперед, а сборки меняются и эволюционируют. Пусть Биг Спелл Мурлок Паладин и не получил широкого распространения, кое-какие успехи у архетипа все-таки есть.

Мурлок Паладин от AmazingDM

Мурлок Паладин от AmazingDM



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Например, данная сборка и ее автор AmazingDM не так давно вошли в топ-99 легендарного ранга, что является неплохим достижением. В данной версии появились [Зообот](#), [Ползун](#) [Голакка](#) и [Неопознанный молот](#), зато пропали такие карты, как [Мурлиндзя](#) и [К оружию!](#). Данная колода рассчитывает только на свою кривую маны, а вот как-то восполнить недостаток ресурсов в руке и на столе она не в состоянии, что невыгодно отличает ее от классических версий Мурлок и Агро Паладинов.

История знает и Агро Паладинов, которые попытались освоить Злую призывательницу и даже Великого архивариуса. Игрок Weghus в январском рейтинговом сезоне решил поэкспериментировать следующей необычной версией Биг Спелл Агро Паладина.

Агро паладин от Weghus

Агро Паладин от Weghus



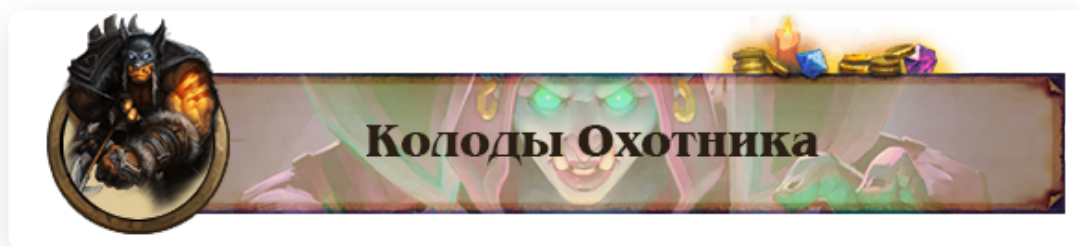
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Поскольку [Великий архивариус](#) выбирает целью заклинания случайного персонажа, Weghus решает отказаться от Динозаврения, взяв другие тяжелые и не очень заклинания, которые не могут навредить Паладину почти никак (разве что [Возложение рук](#) исцелит вражескую цель, но это не так страшно, как сделать ей 10/10 характеристики). В данной версии снова появляется [К оружию!](#), а также забытое и необычное заклинание [Гнев карателя](#) – достаточно тяжелое для синергии со Злой призывательницей и Великим архивариусом.

Хороши ли Биг Спелл Агро Паладин и Биг Спелл Мурлок Паладин? Пожалуй, да. Лучше ли они традиционных версий Агро Паладина и Мурлок Паладина – нет. В случае с Агро Паладином – наверняка, а вот две версии Мурлок Паладина еще могут посоревноваться в эффективности, а исход данного соперничества будет зависеть от меты. Если в ней мало агрессивных колод, то Биг Спелл Мурлок Паладин, пожалуй, выглядит ярче.

Не забывайте посетить [гайд по колоде Агро Паладина](#), чтобы подробнее узнать о данном архетипе и его позициях в нынешней мете.



Охотник занимает самые шаткие позиции среди всех конкурентоспособных и играющих классов в мете Кобольдов и катакомб (это семерка героев за исключением Воина и Шамана), зато разнообразных архетипов у Рексара очень и очень много. На низких рангах вы еще относительно часто можете встретить Охотника на заклинаниях и Секрет Охотника, но чем выше вы заберетесь в ладдере, тем, во-первых, реже будете встречать Охотника, а, во-вторых, всё чаще это будут именно Фейс Охотники.

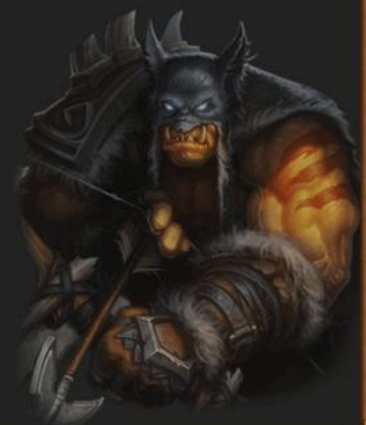
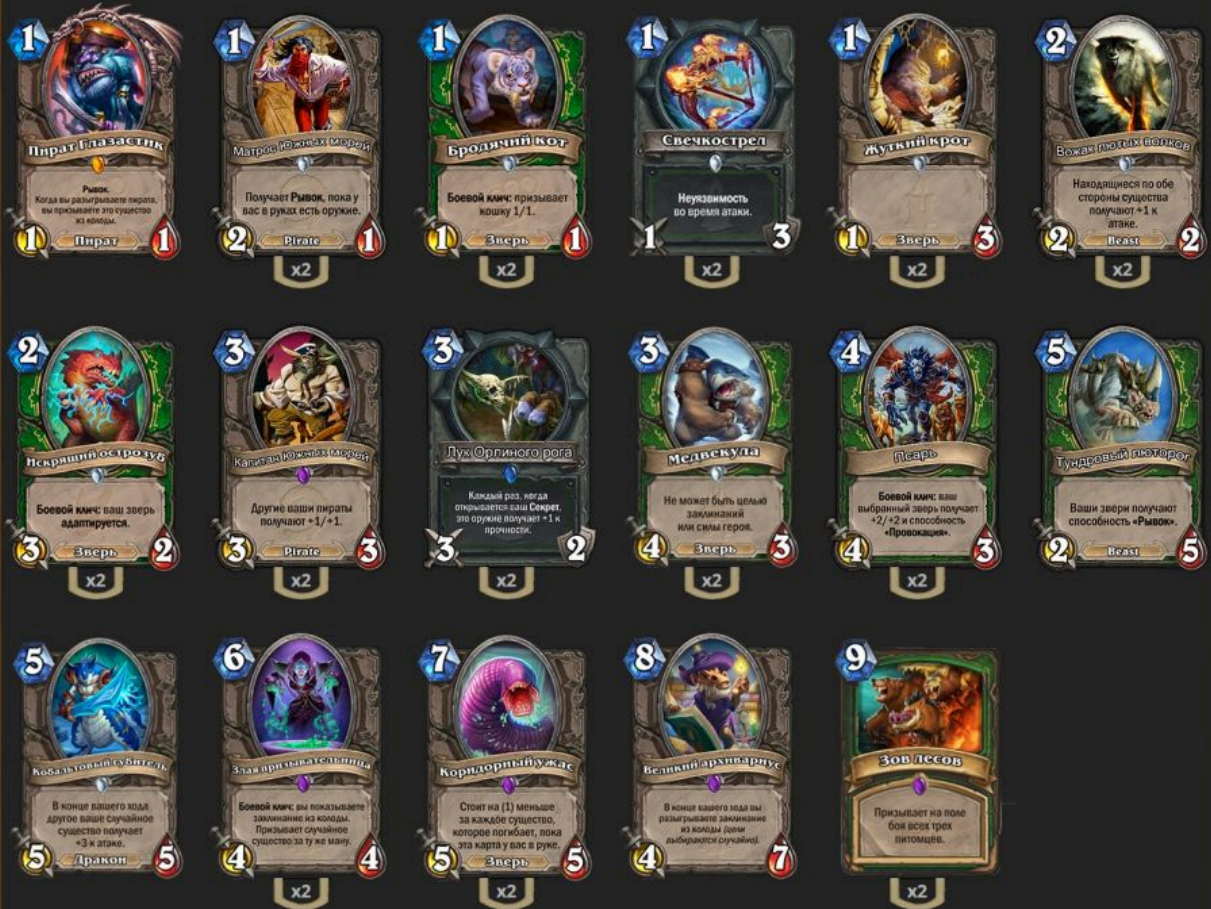
Ни один из упомянутых архетипов класса не хочет брать Злую призывательницу в свою сборку. Охотник на заклинаниях не может позволить себе обзавестись существами помимо [Барнса](#) и [И'Шараджа](#), потому что это испортит его синергии. Секрет Охотник не может отказаться от основы своей колоды – Секретов, а все они стоят всего лишь два кристалла маны, чему не рада [Злая призывательница](#). Фейс Охотник рассчитывает, как и Агро Паладин, на молниеносную скорость и высочайший темп, к шестому ходу архетип уже планирует выиграть или подобраться близко к этому, а все эти манипуляции со Злой призывательницей кажутся излишними. Да и такие карты, как [Питомец](#) и [Команда «Взять!»](#) слишком хороши в агрессивной стратегии.

Пожалуй, именно наличие мощнейших Питомца и Команды «Взять!» не позволяет Охотникам часто обращаться к Злой призывательнице, эти заклинания являются основой всех архетипов и уже очень давно буквально тащат на своих плечах Рексара. Хотя у Охотника всё же есть хорошая причина задуматься о Злой призывательнице и даже о Великом архивариусе – [Зов лесов](#). Это дорогое и невероятно мощное заклинание идеально подходит для синергии с рассматриваемыми существами.

Как и в случае с Мурлок Паладином, к Биг Спелл Охотнику одним из первых обратился Xixo все на том же турнире Seatstory Cup 8. Его колоду вы можете увидеть ниже.

Мидрейндж Охотник от Хіхо

Мидрейндж Охотник от Хіхо



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

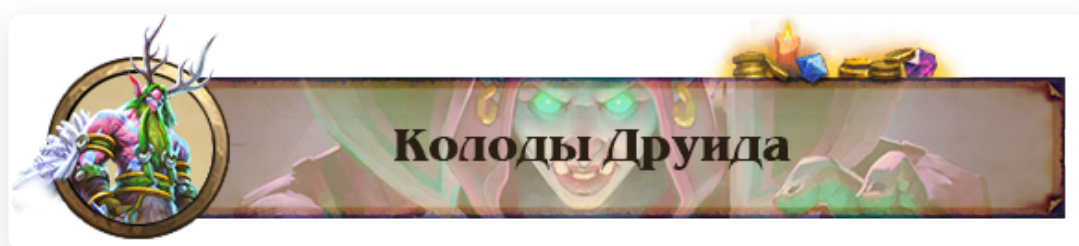
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

По сути, это достаточно привычный Мидрейндж Охотник, использующий вместо Питомца и Команды «Взять!» Злую призывательницу, Зов лесов и Великого архивариуса. Интересно, что Злая призывательница вытесняет из колоды Высокогрива саванны, так как четырех «шестерок» сборке не нужно.

Такой Охотник достаточно слаб при встрече с агрессивными оппонентами, ставку же он делает именно на медленные противостояния, как и все Биг Спелл колоды в принципе. Очевидно, что у Рексара это получилось не лучше всех во многом из-за того, что у архетипа нет никакого инструмента для возвращения на стол, если вдруг что-то пойдет не так. А в нынешней мете очень многие противники могут сделать что-то, чтобы нарушить планы Охотника. Класс, действительно, очень слаб в игре от обороны, и не получив идеальную кривую маны, которая бы позволила ему играть первым номером вплоть до шестого-девятого ходов, он с трудом одерживает победы.

Хіхо, однако, смог, так что совсем уж безнадежным такого Охотника называть, пожалуй, не стоит. Другое дело, что после успеха этого кибератлета Биг Спелл Охотник так и не показал себя в мета-отчетах, на высших позициях в легенде и в ладдере в целом. Мало кто встречал его хотя бы раз в рейтинговых играх или брал самостоятельно.

Очевидно, архетип слабее других представителей класса, причем он намного уступает тому же Фейс Охотнику. Что, может быть, даже прискорбно, все-таки Зов лесов вот-вот покинет Стандартный формат, и было бы здорово увидеть возвращение в мету этого заклинания, когда-то, еще до своего нерфа, наводившего ужас на мету Пробуждения древних богов.



Так исторически сложилось, что у Друида есть очень хорошие заклинания: Буйный рост, Озарение (до нерфа, конечно), Дар природы, Гнев, Размах, Ползучая чума, Тотальное заражение, Нефритовый идол, Нефритовый цветок, Знак «Лотоса», Живая мана, Дикий рев и многие многие другие. И еще не было Друида, который бы отказался от данных подарков судьбы. В первую очередь сила класса именно в его заклинаниях, и эти заклинания часто достаточно дешевы.

Так, про Злую призывательницу в колодах Друида мало кто подумал, даже увидев силу этого существа. Все-таки условные Буйный рост или Живая мана, казалось бы, намного лучше. Но у Друида есть одна веская причина обратиться к тяжелым заклинаниям – это небезызвестное любому игроку в Hearthstone заклинание, получившее массу прозвищ от «Доктор 10» до «ultimate drawback», Тотальное заражение. Такое заклинание, пожалуй, является неплохой основой для Биг Спелл Друида, остается только собрать колоду из двадцати восьми существ, что сделать достаточно непросто.

Биг Spell Друид от JakePhinney

Биг Spell Друид от JakePhinney



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Большую помощь Биг Спелл Друиду оказывают существа с разгоном по мане, благо, с последним дополнением их стало намного больше. Малфурион все равно не сможет так быстро добраться до восьми-десяти кристаллов без Буйного роста, Нефритового цветка и Дара природы, но оторваться от остальных противников все же способен. Кривая маны Биг Спелл Друида до шестого хода не столь выразительна и нацелена скорее на подготовку к серьезным ходам позднее. Первый серьезный ход – конечно же, [Злая призывательница](#), которая даст случайный десятый дроп, а далее становятся доступны всё более и более опасные угрозы.

Интересна синергия Предсмертных хрипов, к которой из всех Биг Спелл колод обращается только Друид. [Барнс](#) способен призвать массу мощных даже с характеристиками 1/1 существ, хотя есть и некоторые бесполезные. Особо любопытна [Стражница авангарда](#), которую редко можно увидеть в конкурентоспособных колодах нынешней меты. Своим Предсмертным хрипом она способна призвать и Короля лича, и Великого архивариуса.

Предсмертные хрипы, может быть, не особенно действенны в мете, где все или почти все обращаются к Разрушителю чар, даже у Биг Спелл Друида он есть. Но их у Малфуриона так много, что противник едва ли напасется нужными эффектами на каждого.

Биг Спелл Друида можно назвать достаточно «хайролльным» архетипом, то есть нестабильным, способным как запросто обыграть любого при идеальном заходе, так и проиграть любому, если фортуна отвернется от вас. Так, впрочем, можно сказать про многие Биг Спелл архетипы, но к Друиду это относится в большей степени, чем к остальным.

На вопрос о том, достаточно ли хорош Биг Спелл Друид, пожалуй, можно ответить уже легко и однозначно, исходя из написанного выше. Едва ли он сильнее Джейд Друида, Агро Друида да и многих других Биг Спелл архетипов, представленных здесь, хотя Малфурион и не самый слабый, что приятно. Вы можете попробовать эту колоду, если вам хочется немного отдохнуть, развеяться и удивить оппонентов – во всем этом Биг Спелл Друид поможет, возможно, как никто другой. Это яркая и забавная колода, которая порой позволяет совершать безумные и даже нечестные комбинации.

Чего ей не хватает, так это каких-то способов возвращения в игру, если все пошло не по плану. Может быть, вы захотите обзавестись заклинанием [Ползучая чума](#), оно достаточно дорого для неплохой синергии со Злой призывательницей. Еще одно потенциально полезное заклинание для данной колоды – [Древние огоньки](#).

Не так давно игрок AlwaysLucky взял топ-18 легенды своей сборкой Биг Спелл Друида, которую вы можете увидеть ниже.

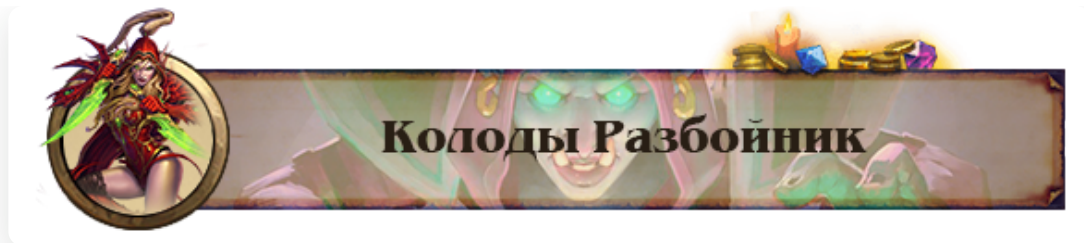
Биг Спелл Друид от AlwaysLucky

Биг Спелл Друид от AlwaysLucky



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Разбойник – еще один класс, всегда прочно связанный с заклинаниями. И эти заклинания стоят зачастую еще меньше, чем у Друида: [Удар в спину](#), [Шаг сквозь тень](#), [Потрошение](#), [Ошеломление](#), [Фальшивая монетка](#) и так далее.

Пусть Друид тоже страдает без своих мощнейших заклинаний, но у него хотя бы есть «доктор 10», а вот Разбойника разработчики не наделили чем-то подобным. У него есть всего лишь три заклинания с высокой стоимостью, которая хоть сколько-нибудь бы оправдывала включение в колоду Злой призывательницы: [Спринт](#), [Скорополоховый чай](#) и [Исчезновение](#).

Проблемы Исчезновения в том, что, во-первых, это реактивная карта, созданная для обороняющихся колод, а Биг Спелл архетипы преимущественно играют в мидрейндж стиле, во-вторых, [Исчезновение](#) не хочется использовать без Подготовки, взять которую в колоду со Злой призывательницей не получается никак. [Спринт](#) и [Скорополоховый чай](#) выглядят нынче как чрезвычайно слабые пародии Тотального заражения, но это еще полбеды.

Вы можете возразить, что Темпо Разбойник в своей сборке использует всего лишь четыре заклинания: [Удар в спину](#) и [Шаг сквозь тень](#) в двух экземплярах. Это, конечно, так, но посмотрите, насколько данные карты ценны для архетипа: они помогают бороться за стол, активировать Серию приемов бесплатно, совершать мощнейшие комбинации и те самые знаменитые перевороты в темпе, благодаря которым архетип и получил свое название.

И на что Темпо Разбойник променяет все это? На сомнительный [Спринт](#) и [Скорополоховый чай](#), которые делают почти то же самое, что и [Эльф-менестрель](#). [Злая призывательница](#), конечно, неплохая опция, а шестого дропа у Темпо Разбойника нет. Однако он этой колоде и не нужен, она не играет по стабильной кривой маны и не нуждается в выставлении каждый ход существа на все кристаллы.












Взвесив все «за» и «против», вы, вероятно, и сами придете к тому, что обычный Темпо Разбойник – лучшая колода, возможно, даже не только класса, но и меты в целом, и незачем портить архетип не подходящей ему синергией, к которой еще и не так много предпосылок. Все другие Разбойники тем более не могут задуматься о Злой призывательнице, поскольку заклинаний они используют намного больше.

Может быть, после ротации и с выходом нового дополнения класс получит мощные дорогие заклинания, тогда появится причина задуматься о Злой призывательнице. А пока что лучше оставить это существо другим классам.

Если вы хотите на своем опыте убедиться в несостоятельности Биг Спелл Разбойника, можете собрать колоду самостоятельно или попробовать что-то подобное. Автор статьи предупреждает, что эта колода ни в коем случае не претендует на серьезность и конкурентоспособность.


Биг Spell разбойник

Биг Spell Разбойник


 <p>Пират-Плазистик Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы призываете это существо из колоды. 1 Пират</p>	 <p>Огневичок Боевой клещ: вы кладете в руку элементалю 1/2. 1 Элементаль</p>	 <p>Матрикс Кожаных мизерей Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие. 2 Пират</p>	 <p>Пират-пройдоха Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класса противника). 1 Пират</p>	 <p>Принц Келесет Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. 2</p>	 <p>Смошной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. 1 Элементаль</p>
 <p>Капитан Кожаных мизерей Другие ваши пираты получают +1/+1. 3 Пират</p>	 <p>Агент ШРУ Серия приемов: наносит 2 ед. урона. 3</p>	 <p>Элдричский клич Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу. 2</p>	 <p>Разрушить чар Боевой клещ наказывает эффект немоты на выбранное существо. 4</p>	 <p>Дрепел-кагоржанин Провокация Боевой клещ призывает копию этого существа. 2</p>	 <p>Кобальтовый субтитл В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке. 5 Дракон</p>
 <p>Кровавая дымка боевост Серия приемов: уничтожает существо. 3</p>	 <p>Злая призывательница Боевой клещ вы показываете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману. 4</p>	 <p>Костяная кобыла Боевой клещ если выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация». 5</p>	 <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. 5</p>	 <p>Спринт Вы берете 4 карты. 7</p>	 <p>Вспыль архапаркус В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание из колоды (оно разыгрывается случайно). 4</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



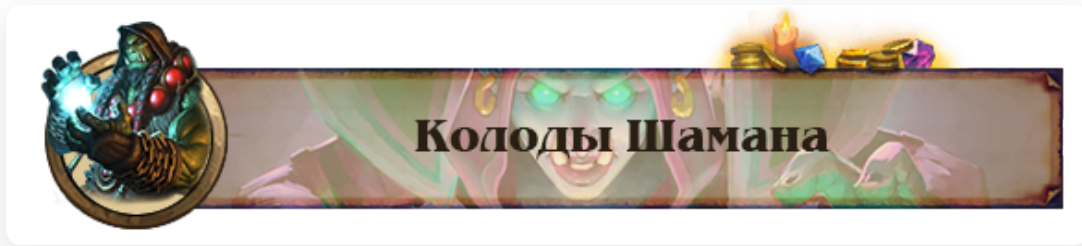
9280



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Кстати, найти хорошие колоды Темпо Разбойника и разобраться в том, как играть данной непростой колодой, вы можете в отдельном гайде по архетипу.



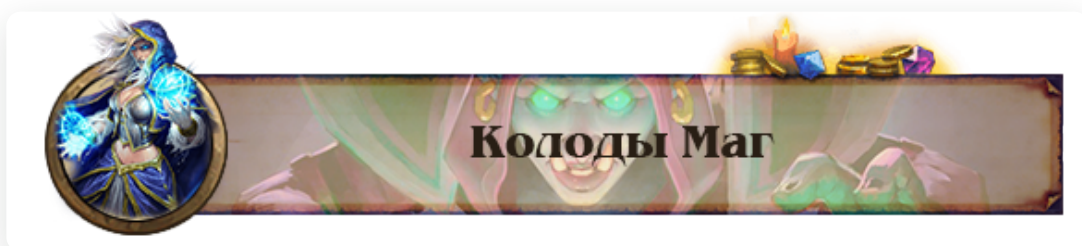
Еще один аутсайдер меты Кобольдов и катакомб наравне с Воином. Ни один архетип класса не может показать стабильные результаты в нынешней мете, какие-то попытки разорвать порочный круг совершают Агро Шаман и Токен Шаман, но ничего особенно примечательного у них не получается.

Это была только первая проблема. Вторая – отсутствие у Шамана достойных дорогих заклинаний. У Шамана в принципе есть только одно заклинание дороже шести кристаллов маны – [Оберег: малый сапфир](#). Ближайшие по стоимости – [Вулкан](#) и [Жажда крови](#), но карты за пять кристаллов маны уже не стоят того, чтобы заморачиваться со Злой призывательницей.

И это была только вторая проблема, есть же еще одна. Шаман в течение полутора лет «терроризировал» ладдер благодаря своей мощнейшей кривой маны: [Туннельный трогг](#), [Тотемный голем](#) и так далее. Игроки очень устали от такого порядка вещей, и когда эти существа наконец-то ушли прочь из Стандартного формана, разработчики не предоставили им достойной альтернативы. Все нынешние ранние дропы Шамана достаточно скромны по своим характеристикам и/или ситуативны, а основной упор на ранней стадии игры архетипы класса делали на заклинания [Портал: Водоворот](#) и [Инволюция](#), а также на [Нефритовые когти](#). С последней картой проблем нет, а вот без заклинаний за два кристалла маны и без того слабый класс становится совершенно беспомощным.

Итак, общая слабость, отсутствие особенно полезных дорогих заклинаний и невероятно слабые существа на ранней стадии не особенно предрасполагают к появлению Биг Спелл Шамана.

Пожалуй, ситуация с Траллом настолько плачевна, что даже плохую и фановую колоду приводить здесь смысла нет. Вы, впрочем, вольны поупражняться в «декбилдинге» самостоятельно. Будет здорово, если своими творениями вы поделитесь в комментариях.







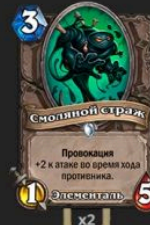






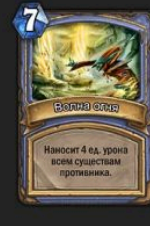








Маг – единственный класс в Hearthstone, которому разработчики намекнули о возможности Биг Спелл архетипа не только Злой призывательницей и Великим архивариусом, но и классовыми существами и заклинаниями.

Благодаря таким картам, как **Ворон-фамильяр**, **Ярость дракона** и **Дракономант Аланна** на свет появилась Биг Spell колода, которой даже не нужна **Злая призывательница**. И эта колода себя замечательно чувствует в нынешней мете, как показал Чемпионат мира. Разумеется, классовые карты Мага predisполагают к появлению рассматриваемого архетипа изначально: они дороги и эффективны. Возможно, разработчики и вдохновились на создание Биг Spell колод, изучая классовую специфику Джайны.


Биг Spell маг от Sintolol

Биг Spell Маг от Sintolol


 1 Матисский Бронник Когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости. Элементаль x2	 2 Арканолог Боевой мисс: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды. Элементаль x2	 2 Грязная крыса Провокация. Боевой мисс: противник призывает случайное существо из своей руки. Элементаль x2	 2 Ворон-фамильяр Боевой мисс: противник получает случайное заклинание из своей колоды. Если вы не смогли больше, вы кладете его в руку. Элементаль x2	 3 Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. Элементаль x2	 3 Недкая плыба Секрет: при получении критического удара противник получает урон и дает вам возможность атаковать врага. Элементаль x2	 3 Сколпной страж Провокация +2 в начале во время хода противника. Элементаль x2
 4 Древарица Превращает выбранное существо в ошу 1/1. Элементаль x2	 5 Матисский деспот Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (0) или больше на этом ходу. Элементаль x2	 5 Ярость дракона Вы получаете случайное заклинание из своей колоды. Все заклинания имеют приоритет его стоимости. Элементаль x2	 6 Кралунище мушкетер Боевой мисс: уничтожает все заклинания за (1) в руке и колоде обоех игроков. Элементаль x2	 6 Снежная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их. Элементаль x2	 6 Метсорт Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него. Элементаль x2	 7 Вална оша Наносит 4 ед. урона всем существам противника. Элементаль x2
 7 Позолоченный шар Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны. Элементаль x2	 8 Хранитель Медни Боевой мисс: снижает вас Алтешем, великим покровителем Хранителей. Элементаль x2	 9 Алехи-брав Боевой мисс: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15. Элементаль x2	 9 Мэлоной пуч Джайны Боевой мисс: призывает заклинание за (1) в руке и колоде. Если заклинания больше, вы кладете их в руку. Элементаль x2	 9 Дракономант Аланна Боевой мисс: призывает дракона. Если вы не смогли больше, вы кладете его в руку. Элементаль x2		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



11400



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

В отличие от других Биг Спелл архетипов этот – традиционная и стопроцентная контроль колода, которая в первую очередь собирается обороняться, а не действовать агрессивно. Хотя давление существами – важнейшее условие победы колоды на позднем этапе игры в медленных матч-апах, где простого истощения ресурсов оппонента недостаточно. А в вопросе истощения ресурсов Биг Спелл Маг хорош, как никто другой: масса мощнейших AoE ремувалов, дополняющихся другими защитными механиками, не позволят пройти большинству агрессивных колод.

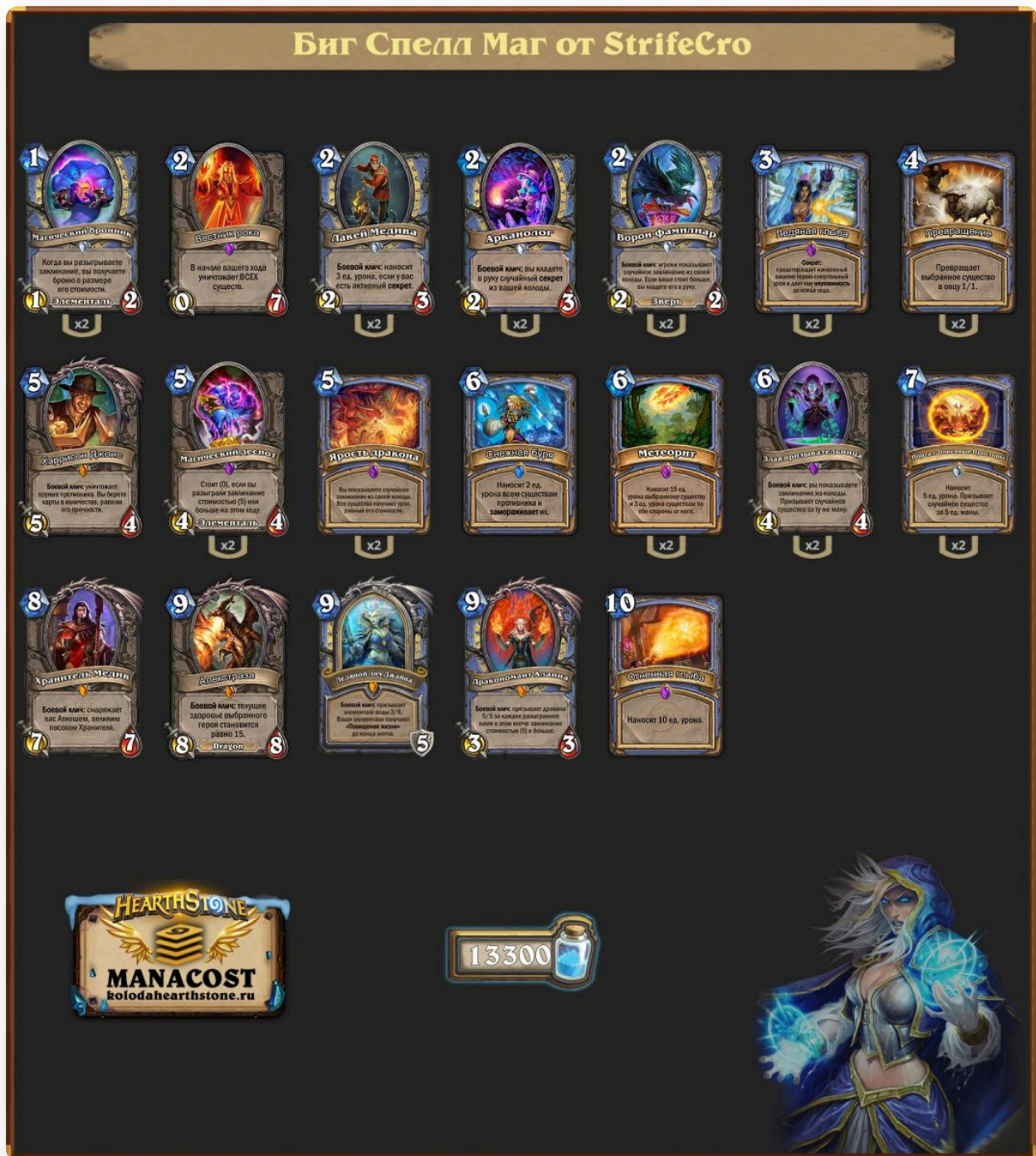
Архетип силен и потому, что имеет достойные шансы в противостояниях с Джейд Друидом и [Казакус Жрецом](#), однако в этих, безусловно, труднейших матч-апах от игрока Биг Спелл Магом требуется безукоризненное знание матч-апа, своего способа победы и путей его достижения. Колода, определенно, не для новичков или не желающих играть вдумчиво пользователей.

Примечательно, что Биг Спелл Маг использует не только «большие» заклинания, есть в его сборки и достаточно скромные по своей стоимости [Ледяная глыба](#) и [Превращение](#). Но это буквально минимум недорогих заклинаний, в котором нуждается медленная колода Мага для выживания. Без невероятно мощной Ледяной глыбы ни один Контроль Маг (а Биг Спелл Маг – это вариация Контроль Мага, новый виток его развития) не обходился никогда, [Превращение](#) же – единственный ультимативный ремувал в колоде, к тому же хорошо синергирующий с силой героя Ледяного лича Джайны, что немаловажно.

Из-за нескольких не самых дорогих заклинаний [Ярость дракона](#) – главная причина существования Биг Спелл Мага – не всегда максимально сокрушительна и не всегда стабильна, но это попросту необходимая жертва. Важно, что почти все другие Биг Спелл колоды не могут позволить себе взять даже одно «лоуролл» заклинание, которое испортит эффект Злой призывательницы.

Кстати о ней, есть и такие Биг Спелл Маги, которые все-таки решают взять это существо в сборку.

Биг Спелл маг от StrifeCro



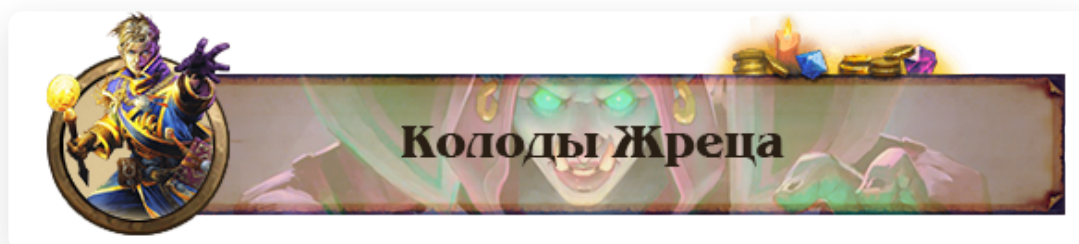
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия от StrifeCro не рассчитывает выиграть медленные колоды на стадии усталости, она намерена перехватить инициативу и начать давление своими тяжелыми угрозами. В этом **Злая призывательница** очень помогает, поскольку дает значительное количество характеристик на столе. В колоде игрока Cloud9 есть и **Огненная глыба**, помогающая закончить противостояние. Плюс ко всему это еще одно дорогое заклинание для синергии с **Яростью дракона**, **Злой призывательницей** и другими картами.

Какого бы Биг Спелл Мага вы ни выбрали – реактивного, как у Sintolol, или проактивного, как у StrifeCro, – вы получите мощнейшую колоду для восхождения по ладдеру, правда, требующую не только умения, но и терпения. Биг Спелл Маг даже, возможно, является более предпочтительным выбором для ладдера, чем его визави Секрет Маг – очень хороший против [Казакус Жреца](#), [Контроль Чернокнижника](#) и [Куболока](#), но слабый в любом агрессивном поединке.

Единственный действительно неудачный матч-ап для Биг Спелл Мага – медленные архетипы Чернокнижника, также проблемы доставляет Секрет Маг, но этот поединок не столь популярен сейчас. Со всеми остальными Биг Спелл Маг может играть на равных или в плюс.



Биг Спелл колода Жреца, пожалуй, является самой успешной среди всех аналогов у других классов. Лучше ли он Биг Спелл Мага – вопрос открытый, однако это совсем не похожие друг на друга колоды.

Что делает Биг Спелл Жреца таким сильным? Как вы помните, все классические Биг Спелл архетипы невероятно сильны в медленных матч-апах, у них много тяжелых и опаснейших угроз с большими характеристиками, но вот в агрессивных поединках все они уязвимы, на ранний темп ответить трудно, а способов переворота игровой ситуации нет, так как существа редко позволяют проворачивать подобное.

У Жреца, однако, есть такое существо, которое позволяет рано сдержать агрессию противника – это [Вестник заката](#). И именно [Вестник заката](#) – залог успеха Биг Спелл Жреца, с этим существом колода способна сдержать давление большинства агрессивных противников в начале, а позднее – переиграть по выгоде любого.

Важно и то, что в распоряжении Жреца есть мощнейшие тяжелые заклинания – невероятно гибкое [Нечто из янтаря](#) и великолепный в медленных матч-апах [Контроль разума](#). В результате это приводит к тому, что Биг Спелл Жрец буквально не оставляет шансов многим контрольным колодам. Особенно страдает от него [Контроль Чернокнижника](#) и даже [Куболок](#), неприятна встреча с Биг Спелл Жрецом и медленным архетипам [Андуина](#).

Биг Spell Жрец от TisTas

Биг Spell Жрец от TisTas



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Интересно, что существует две вариации Биг Спелл Жреца: одна, представленная выше, использует единственный второй дроп – [Принц Келесет](#), добавляя также набор пиратов, а вторая сборка ниже берет массу вторых дропов, дабы иметь стабильную кривую маны в начале. [Историк гнева Пустоты](#) к тому же позволяет раскопать дополнительных мощных классовых драконов, крайне важных в большинстве поединков.

Биг Спелл Жрец от Vicious Syndicate

Биг Спелл Жрец от Vicious Syndicate



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2

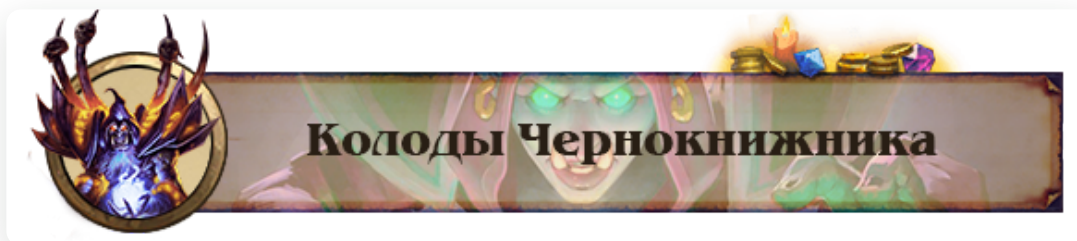


x2





В данной статье не стоит слишком долго останавливаться на Биг Спелл Жреце, поскольку этому архетипу был посвящен целый гайд, прочитать который вы можете [здесь](#). Стоит только сказать, что Биг Спелл Жрец – достойный конкурент [Казакус](#) Жрецу и другим колодам класса. Вам точно стоит обратить свое внимание на эту колоду, так как матч-апы с очень многими противниками у нее невероятно хороши. Страдает Биг Спелл Жрец разве что от некоторых быстрых колод, которые умудряются защититься от раннего Вестника заката или Божественными щитами (Агро Паладин), или большим количеством здоровья (Пират Воин). Плюс ко всему, конечно же, есть шанс, что в нужный момент ключевой ремувал не придет в руку, хотя такой риск есть у любой колоды.





















Чернокнижник представлен в мете множеством архетипов. Отлично чувствуют себя Куболок и Контроль Чернокнижник, отстает от них, но всё же встречается в ладдере Зоолок. Ни один из названных архетипов не обращается к Злой призывательнице. Проблема ее в колоде Чернокнижника в том, что класс обладает очень ситуативными дорогими заклинаниями: [Круговерть Пустоты](#), [Погибель!](#), [Зелье огня Скверны](#). Единственное достойное заклинание для мидрейндж колоды, которое не уничтожит стол самого Чернокнижника – [Вытягивание души](#), но это уже достаточно дешевое заклинание для синергии со Злой призывательницей.

Не забывайте, что классический Зоолок сейчас и так не очень агрессивный, как и Пират Воин, он напоминает скорее мидрейндж колоду: там есть [Костяные кобылы](#) и [Кровопийца Гул'дан](#). И этот Зоолок намного комфортнее себя чувствует с таким заклинанием, как [Ожог души](#), пусть это и единственная карта-заклинание в его сборках.


Келесет Зоолок Кобольды и катакомбы

Келесет Зоолок Кобольды и катакомбы


 <p>Пират Глазастик Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы призываете это существо из колоды. Пират</p>	 <p>Демон Бездны Провокация Демон</p>	 <p>Ожог Души Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.</p>	 <p>Огненный Боец Боевой клич наносит 3 ед. урона вашему герою. Демон</p>	 <p>Боец Малчезара Когда вы сбрасываете карту, вы берете карту. Демон</p>	 <p>Огненный Элементаль Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2. Элементаль</p>
 <p>Кобольд Бомботаска Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою. Кобольд</p>	 <p>Пират Келесет Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. Пират</p>	 <p>Капитан Кожаный Мешок Другие ваши пираты получают +1/+1. Пират</p>	 <p>Кобольд Туннельщик Когда вы призываете существо, это существо получает +1 к атаке. Кобольд</p>	 <p>Разрушить Чар Боевой клич наказывает существо, эффект немощи на выбранное существо. Волшебник</p>	 <p>Дрепел-Вторгивщик Провокация. Боевой клич призывает копию этого существа. Демон</p>
 <p>Страж ужаса Рывок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайных карты. Демон</p>	 <p>Гадкий патрешник В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника. Кобольд</p>	 <p>Костяная Кобыла Боевой клич: если выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация». Кобольд</p>	 <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. Зверь</p>	 <p>Кровожадный Глотатель Боевой клич: призывает один ваших демонов, погибших в этом матче. Демон</p>	



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

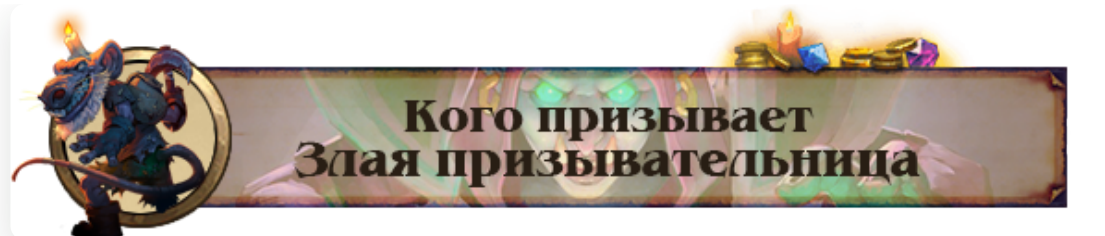


7520



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Следует, конечно же, поговорить о том, какие именно угрозы могут появиться на вашей половине стола, если вы поставите на нее Злую призывательницу. Все зависит, конечно же, от того, какое именно по стоимости заклинание вы получите, а это зависит от того, какое заклинание вы возьмете в колоду.

Важно отметить, что [Злая призывательница](#) способна призвать любое коллекционное существо в игре за конкретную стоимость: общее или любого класса. Это значит, что Жрец может получить на стол [Ал'акира](#), а Охотник – Обсидиановую статую. Очень много о статистике всех дропов в игре было сказано в [специальной статье](#), здесь же можно привести только некоторые ключевые выдержки из нее.

Существа за семь кристаллов маны

Общее количество существ – 38

Чаще всего появится существо с характеристиками – 5/5 или 6/6 с равной вероятностью

Среднее количество ед. атаки существ – 5,34

Среднее количество ед. жизни существ – 5,84

Оценка силы дропов – 3,2

Шанс найти [Рывок](#) – 0%

Шанс найти Провокацию – 13,2%

Количество существ с важными эффектами – 13 (34%)

Важные существа за семь кристаллов маны.



Седьмых дропов в игре совсем мало. Вы можете свободно призывать существ до или после получения случайного седьмого дропа, а вот заклинания надо стараться играть строго после, ведь вам с высокой долей вероятности может попасться [Архимаг Антонидаас](#) или [Пророк Велен](#) (вероятность намного выше, так как количество существ меньше по сравнению с дропами дешевле).

Среди седьмых дропов тоже попадают слабые, особенно примечательна здесь [Линесса Печаль Солнца](#) с характеристиками 1/1. Зато среди седьмых дропов уже нет чего-то такого, что сыграло бы против вас, кроме Барона Геддона. Это легендарное существо, впрочем, может и спасти вас в других ситуациях.

Еще одна примечательная карта за семь кристаллов маны из Кобольдов и катакомб – **Стражница авангарда**. Этот слабый по характеристикам седьмой дроп может сыграть вам как в плюс, так и в минус: все зависит от наличия в вашей колоде восьмого дропа. Есть **Тирион Фордринг** или **Ал'акир**? Великолепно. Нет ничего? Очень жаль.

В целом, седьмые дропы Кобольдов и катакомб значительно подпортили выборку существ данной стоимости. Ни одна новинка не хороша, имеются средние, зато есть несколько очевидно слабых.

Существа за восемь кристаллов маны

Общее количество существ – 26

Чаще всего появится существо с характеристиками – 8/8 или 7/7 с равной вероятностью

Среднее количество ед. атаки существ – 6

Среднее количество ед. жизни существ – 7

Оценка силы дропов – 3,2

Шанс найти **Рывок** – 11,5%

Шанс найти Провокацию – 23,1%

Количество существ с важными эффектами – 14 (54%)

Важные существа за восемь кристаллов маны.



Представленные выше цифры впечатляют: восьмые дропы – абсолютные рекорсмены по количеству Рывков, Провокаций, важных эффектов и общей силы. Даже чаще всего встречающиеся характеристики их наконец-то почти достигли среднего значения.

Такая мощь «восьмерок» связана с тем, что за такую высокую цену существо должно быть крайне эффективным. Как вы догадываетесь, именно восьмые дропы по всем

показателям являются лучшими в Hearthstone, хотя конкуренцию им могут составить «девятки». Впрочем, вы немного рискуете, когда получаете случайный восьмой дроп, поскольку вам может попасться **Аномалус** – чаще всего это обернется большими неприятностями. Все другие неблагоприятные исходы являются таковыми просто из-за своих не лучших характеристик: Тортольская шаманка (5/4), Букамонстр (6/7), **Марин Лис** (6/6), **Король Вихлепых** (5/5)

Особое внимание следует уделить Заряженному дьявозавру. Это существо интересно тем, что обладает плохим Боевым кличем, который не сработает при получении его после Эволюции или ей подобных механик, то есть **Заряженный дьявозавр** станет только лучше, он сможет атаковать по героям.

Что касается последовательности действий, то существ и заклинания лучше оставить до момента, когда вы увидите полученную «восьмерку». Так вы обыграете и **Аномалуса**, и другие карты. Например, вы сможете усилить существо с Рывком или нанести нелетальный урон по **Гниломорду**.

В Кобольдах и катакомбах восьмых дропов очень много, правда, многие из них достаточно ситуативные или откровенно слабые, так что в целом «восьмерки» стали чуть слабее. Есть просто два слабых существа с Боевыми кличами, есть также едва ли делающая что-то для вас Катерина Зимний Шорох. Далеко не всегда особенно мощным будет **Геоскульптор Йип**, ведь для его эффективной реализации нужна броня. Крайне ситуативен **Великий архивариус**, этот восьмой дроп может сыграть и против вас, хотя чаще он все же будет помогать. Относительно неплох **Косолапый страж**, пусть тоже не всегда.

Зато кто всегда хорош, так это **Лиловый червь**.

Существа за девять кристаллов маны

Общее количество существ – 23

Чаще всего появится существо с характеристиками – 8/8

Среднее количество ед. атаки существ – 5,3

Среднее количество ед. жизни существ – 8

Оценка силы дропов – 3,1

Шанс найти **Рывок** – 4,4%

Шанс найти Провокацию – 26%

Количество существ с важными эффектами – 9 (39%)

Важные существа за девять кристаллов маны.



Среди девяток дропов впервые наблюдается тенденция снижения среднего количества атаки существ, да и в целом качество «девяток» похуже «восьмерок», но не столь значительно. Наряду с очень достойными существами есть и те, которых вы едва ли захотите иметь на столе. К ним относится, например, **Мэр Гогельмогель**, также проблемы может доставить **Ноздорму**. А еще встречаются просто существа с достаточно низкими характеристиками за свою стоимость, например, **Клинок К'Туна 4/4**, **Дракономант Аланна 3/3** или **Озрук 5/5** (последний, благо, хотя бы с Провокацией).

Три существа могут в значительной мере повлиять на ваши действия: **Малигос**, **Мэр Гогельмогель** и **Король Круш**. Первые два иногда наказывают вас за неправильную последовательность. Жаль только, что **Малигос** и **Мэр Гогельмогель** противоречат друг другу: вы хотите разыграть заклинания с дополнительным уроном, но не направлять их

на случайные цели. Трудно дать точное правило, что же предпочесть обыграть, многое зависит от вашей руки. Но, конечно же, постарайтесь сначала атаковать всеми вашими существами, а уже потом призывать случайную «девятку», дабы [Мэр Гогельмогель](#) не нарушил ваши планы.

В Кобольдах и катакомбах много слабых «девяток»: уже упомянутая [Дракономант Аланна](#), [Мастер Сердцедуб](#). Крайне нестабилен и, скорее всего, бесполезен [Драконозаводчик](#). Из безусловно полезного разве что [Повелитель Бездны](#): невероятно прочная и «липкая» стена лишней не бывает. Часто вы будете не против получить существо [Спящая драконица](#).

Существа за десять кристаллов маны

Общее количество существ - 11

Чаще всего появится существо с характеристиками - 12/12

Среднее количество ед. атаки существ - 8,72

Среднее количество ед. жизни существ - 9,36

Оценка силы дропов - 2,8

Шанс найти [Рывок](#) - 0%

Шанс найти Провокацию - 0%

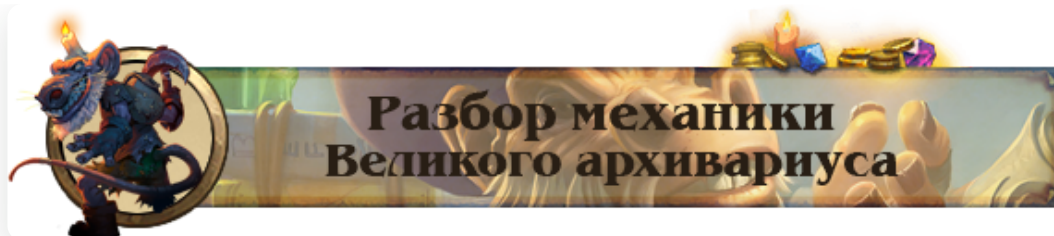
Количество существ с важными эффектами - 3 (27%)

Важные существа за десять кристаллов маны.



Десятых дропов очень мало, а значительная их часть является Древними Богами, и лишь один из них (И'Шарадж) эффективен. Остальные же сильны своими Боевыми кличками, которые не срабатывают. Призывая десятый дроп, рассчитывайте в первую очередь на большое количество характеристик. По сути, только троица Древних Богов и [Морской великан](#) подведут вас, но чаще вы получите просто большое «тело», иногда приправленное каким-нибудь дополнительным полезным эффектом, не всегда таким уж важным.

Последовательность действий при получении случайной «десятки» не имеет значения, так что сначала получите ее, посмотрите, что пришло, а потом совершайте остальные действия.



Разбор механики Великого архивариуса

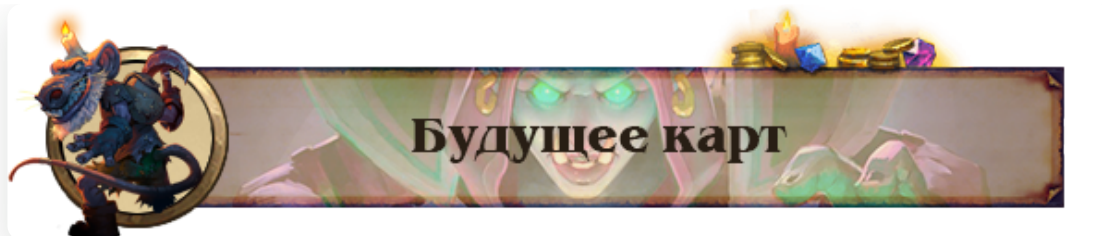
Некоторые Биг Спелл колоды обращаются не только к Злой призывательнице, но и к Великому архивариусу. Пожалуй, важно отметить несколько ключевых особенностей этой угрозы, разобраться в ее механике.

Во-первых, **Великий архивариус** уничтожит любое заклинание, которое достанет из колоды и разыграет. В вашей колоде его больше не будет.



Во-вторых, **Великий архивариус** выберет цели случайно, если их несколько. Но он не может выбрать ту цель, на которое заклинание не действует по своей механике. Например, **Контроль разума** не может подействовать на вражеского героя или на ваше собственное существо. А вот **Тотальное заражение** может поразить любую цель, в том числе вашего героя или самого Великого архивариуса.

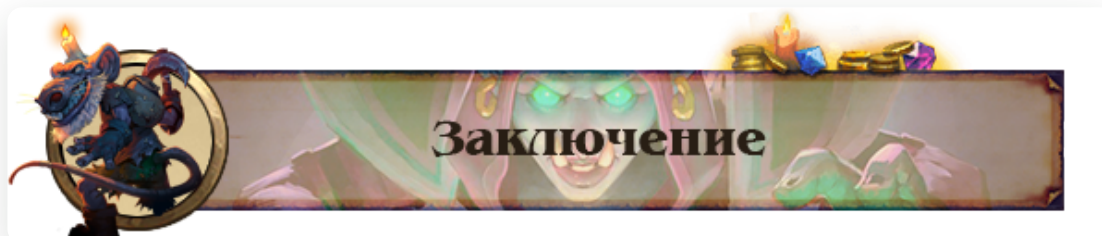
В-третьих, если цели для вашего заклинания на столе теоретически нет (показательный случай: **Великий архивариус** разыгран тогда, когда на столе нет вражеских угроз, а в колоде есть **Контроль разума**), **Великий архивариус** не сможет достать и разыграть неприменимое заклинание. Ваш восьмой дроп обязательно выберет другое заклинание, которое возможно применить, если оно в колоде есть. Если и его в колоде нет, **Великий архивариус** не сделает ничего, а заклинание останется в колоде.



Великий архивариус и [Злая призывательница](#) – новички в Hearthstone, и в Стандартном режиме они останутся вплоть до весны 2019 года. Это значит, что в игре появится еще три дополнения, следовательно – новые дорогие заклинания для каждого класса и другие синергии.

И если уже сейчас [Злая призывательница](#) и [Великий архивариус](#) оказали огромное влияние на мету, создав массу новых интереснейших архетипов, то нетрудно представить, что же будет дальше. Автор статьи определенно не советует распылять Злую призывательницу и Великого архивариуса никому. Более того, начинающие f2p-игроки (те, кто не вкладывают в Hearthstone реальные деньги) могут задуматься даже о том, чтобы создать хотя бы Злую призывательницу. Это очень дешевая карта, которая позволяет создать на своей основе много бюджетных и сильных архетипов. Посмотрите на цену Биг Спелл Жреца – создать его может почти каждый без больших проблем, особенно версию без Принца Келесета и Пирата Глазастика.

Вероятно, в будущем Биг Спелл колоды останутся достаточно бюджетными и эффективными, что очень приятно для новичков, которые смогут создать приличную и интересную колоду почти для каждого класса на основе Злой призывательницы.



Спасибо за ознакомление со статьей о Злой призывательнице и колодах, которые эта карта создала в мете Кобольдов и катакомб. Если вам понравился данный формат статьи, оставляйте положительные отзывы и ваши мысли по улучшению контента. В ближайшем будущем вас ждет второй выпуск MullyHelper с новыми колодами и изменениями в старых, а также подробный гайд на необычную колоду, заслужившую любовь многих в дополнении Кобольды и катакомбы.

До скорых встреч!