



Гайды от пользователя @Pollosatiy
Из чата ТГ forbidden_stars

Созданы чтобы новичкам или впервые играющим на расе против опытных противников было легче влиться.

Каждый со временем и исходя из противников выбирает свою тактику и колоду.



Тут надо понимать с кем биться за цели, играю через две тактики. **1) раш**, если рядом орки, Эльдары, иг, хаос на кхорне, механикус, тау. Беру сразу **разрушителей**, сбрасываю **фалангу**, к раунду третьему нужен второй город для **фаланги судного дня** и первого монолита. Сбрасываю **лорда**, потому что с кубами уже проблем нет.

Из приказов обязательно **врата вечности**. Больше карт не докупаю. Играю этой колодой. Можно конечно заменять **криптек** на **триарха** и вообще себя комфортно чувствовать, но как правило уже дело до этого не доходит. Плюсы такой игры в темпе. Войска легко размниваешь, не боишься терять, всегда можно легко пополнить через **криптек/доминацию/ врата вечности**. Огневой мощи с карт хватает, чтоб зачищать маленькими группами начальные цели. Лучше иметь две группы из двух Т0 и одного Т1, которые двигаются в разных направлениях. Море кубов, много дамага на начало игры. Цели не защищаю в такой тактике, как правило на ставлю войска на первый тайл(если я первый или второй игрок).



2) Играю в быстрый т3, если цели на тиранидах, хаосе через культистов, см, сестры битвы, маханикус. Первый ход играю два города. Стараюсь максимально быстро выйти в т3. Нужно много материалов, желательно мир с тремя материалами. При такой игре никуда не торопиться и качаешь экономику. Ключевые карты будут **лич страж**, **триарх** и **несущий ночь**. Меняю так же сначала **фалангу**, потом **лорда** и **криптек**. Обязательно брать улучшенный приказ **«загробные миры»**. В центре карты нужно иметь хаб из бастиона с войсками, который будет прилепать к мирам соседнего тайла. Если его потерять, то времени выиграть игру уже не останется. К раунду 4-5 некронов становится силой, которая сметает все на своем пути.