

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Большой гайд по стратегии Нежити на Полях сражений

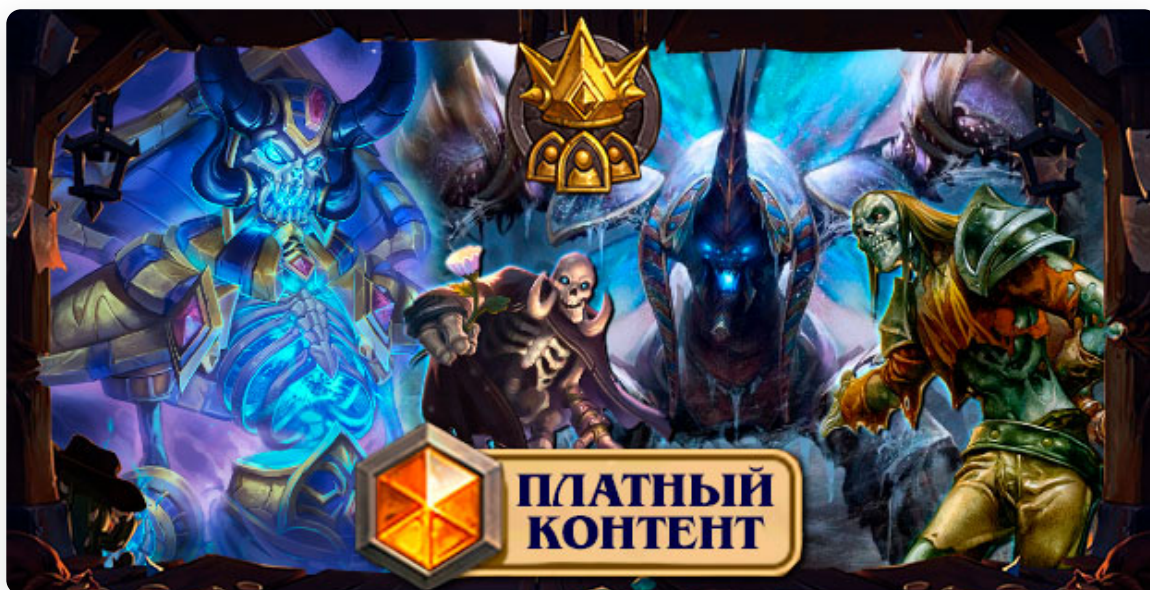
03.11.2024

Поля сражений

Поля сражений

Большой гайд по стратегии Нежити на Полях сражений

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Нежить — уже давний и важный участник меты Полей сражений. Разработчики несколько раз перерабатывали концепцию этого типа существ, но всегда неизменным оставался акцент на заспаме стола мелкими юнитами.







В нынешнем патче Полей сражений нежить занимает ключевое место. Это точно не имбалансный тип существ, но сильный и популярный. Нежить сильна, потому что столы с ней просто собрать — и сделать это можно целым рядом способов. Хорошие столы нежити могут легко взять топ-1 лобби, а законтрить их не так уж легко.

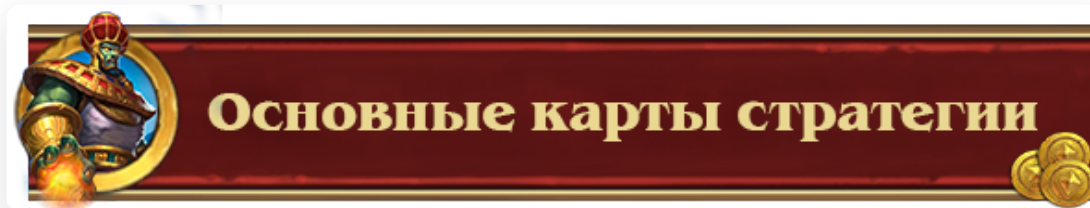
Разбираемся в большом гайде, как играет нежить в актуальной мете Полей сражений. Мы обсудим каждый юнит и распределим их по тирам от сильнейшего к слабейшему. Вы найдете основные типы столов нежити, важные моменты механики, позиционирования и многое другое.

Другие большие гайды по Полям сражений читайте в [специальном разделе сайта](#).

Переработали гайд 3 ноября 2024 года с учетом актуальной меты Полей сражений.

Разделы гайда:

-  [Основные карты стратегии](#)
-  [Тир-лист нежити](#)
-  [4 способа собрать стол нежити](#)
-  [Особенности геймплея](#)
-  [Позиционирование нежити](#)
-  [Лучшие и худшие герои](#)



Всего в игре 22 существ-нежити, не считая юнитов всех типов существ и с учетом только 1-6 тиров. Рассмотрим каждый уровень нежити по отдельности в обычном и золотом видах.

1-й уровень таверны





Восставший всадник — юнит не так плох в начале партии просто за счет своих характеристик, пусть особо сильных синергий у него и нет. Вместе с тем он может остаться на столе и до лейтгейма из-за ценности двух провокаций. Для этого вы должны разбаффать атаку всей нежити. Обычно с Восставшим всадником играют, пока на столе есть какой-то важный юнит, которого нужно оберечь от снайпа (Ривендер, Заступник Примаса и т.д.)

Золотая копия отличается от обычной только статками, поэтому собирают ее лишь ради триплета. Иногда есть смысл оставлять на столе две обычные копии, хотя чаще всего в освободившийся слот можно найти юнит сильнее.

Безобидная черепушка — слабое существо, которое есть смысл брать только под синергии призыва или мести на первый ход или в крайнем случае в ходы с 5-6 монетами. Уже взятую черепушку можно временно оставить на столе и дольше ради разгона существ с мезью. Но желательно баффнуть ей хотя бы 1 ед. атаки, чтобы она самостоятельно разменивалась, особенно если вы пытаетесь активировать месть. Вы можете сгенерировать двух Скелетов, уничтожив Черепушку каким-либо способом на стадии вербовки. Из Скелетов можно собрать триплет (с помощью Музейной мумии) или просто продать из за 2 золотые.

Золотая копия мало чем отличается от обычной — только характеристиками, которые особой роли не играют. Не рекомендуем брать вторую копию и тем более собирать триплет.





Музейная мумия — чаще всего есть смысл брать только в ход с 5 монетами, чтобы тут же продать Скелета и взять второго юнита. Полезен и дальше, если нужна дополнительная 1 золотая и есть место на столе. Из Скелета можно собрать триплет, уничтожив Безобидную черепашку. В мид и лейтгейме Музейную мумию не покупают. В теории работает с Бранном, но такие комбинации сейчас не исполняют.

Золотая копия призывает одного золотого Скелета, из которого не получится собрать триплет. Золотую Музейную мумию есть смысл собирать только ради заклинания-раскопки. Постарайтесь сыграть две обычные копии до сбора триплета, хотя для этого нужно 4 слота на столе.

Вечный рыцарь — неплохой 2-й дроп, который можно купить в ходы с 5 или 6 монетами. Даже одна копия полезна в перспективе, а с парой можно уже всерьез задумываться об игре нежитью и поиске дополнительных копий Вечного рыцаря и Вечной призывательницы. Вечный рыцарь растет сам по себе и не требует от игрока никаких усилий, а в мид- и лейтгейме открывает путь к композиции нежити.

Золотая копия получает +2/+2 за каждого убитого ранее Вечного рыцаря. Ее собирают в основном из-за возможности раскопать тир-6 существо и для того, чтобы освободить место на столе.



Неруб-смертороевик

Боевой клич: ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни была).

1

Нежить

4



Неруб-смертороевик — бафф +1 к атаке полезен потому, что его получит вся нежить после перерождения на любом этапе партии. Но при этом Неруб-смертороевик все еще достаточно слабый и ситуативный. Обычно его берут в ходы с 5-7 монетами просто потому, что не заходит ничего лучше. Хотя если у вас уже есть несколько юнитов с перерождением или хрипом на призыв нежити, это неплохая покупка. Позднее этот юнит практически никогда не покупают. Может работать с Рилаком-металлистом и стать самостоятельным источником баффов атаки нежити.

Золотая копия дает +2 к атаке, но собирают ее преимущественно ради раскопки существа высокого уровня. Постарайтесь до сбора триплета сыграть две обычные копии.

Переработчица трупов — ситуативное существо, которое есть смысл брать только на столы, где уже много провокаций и способов призыва мелких юнитов. Это могут быть столы не только нежити, но и зверей, а порой и механизмов, и пиратов. В любом случае Переработчицу трупов есть смысл брать только в ходы с 5-8 монетами, если ее эффект можно активировать хотя бы 2 раза в течение боя. Продают Переработчицу трупов в ходы, когда вы возьмете 5-й или 6-й уровень таверны.

Золотая копия получает +2 золотых к продаже за каждую активацию мести. В теории ее можно разогнать до больших значений, но обычно ее продают сразу же после сбора или через один бой. Золотая версия сохранит всё накопленное золото от обычных копий.



Безрукая Отрекшаяся

Предсмертный хрип:
призывает руку 2/1 с
«Перерождением».

2

Нежить

1



Безрукая Отрекшаяся — сильное боевое существо-нежить, потому что без каких-либо баффов еще дважды призывается на стол после смертей и при этом не требует лишних мест на столе. Вместе с тем Безрукую Отрекшуюся можно сделать значительно сильнее, удвоив предсмертные хрипы Титом Ривендером или баффнув ей самой перерождение. В этом случае даже одна копия может заполнить весь стол после смерти. Все это, конечно же, отлично работает с постоянными баффами атаки.

Безрукую Отрекшуюся можно брать всегда в ходы с 6-8 монетами, даже если на столе нет других синергий нежити — она может стать основой будущей композиции этого типа. Но даже и без другой нежити у нее хорошие статьи для 3-го дропа, и с ее помощью можно разгонять существ с мезью, что полезно многим композициям. Безрукая Отрекшаяся остается на столе нежити вплоть до лейтгейма, а порой и в двух экземплярах.

Золотая копия отличается от обычной только бонусными характеристиками. Часто две обычные копии сильнее, чем одна золотая, так что триплет из этого юнита собирают редко.

Смрадный студент — есть смысл брать только в ходы с 6-8 монетами, если уже есть способ хотя бы раз прокнутть его эффект в течение боя. Условий много и они достаточно сложно выполнимы, поэтому юнит редкий и ситуативный. Хотя если всё сходится, он приносит много выгоды. Как и всегда, вы можете получить любой спелл вашего уровня

или ниже. Если Смрадный студент есть на столе, выгодно быстрее брать тир-5, но при этом существо чаще всего продают к лейтгейму.

Золотая версия дает два Заклинания таверны за призыв 5 юнитов.



Переодетый грабитель могил — сильный юнит, который подходит многим столам нежити и в разных ситуациях. Берут его или ради активации предсмертного хрипа (Мороуз, Мумификатор, Анубарак, Безобидная черепушка) или ради сбора триплета — для этого целью должен стать любой андед с перерождением.

Золотая версия дает 2 копии уничтоженной нежити, так что из нее очень просто собрать триплет. Но Грабителя могил редко держат в руке так долго, чтобы нашлось 3 его копии.

4-й уровень таверны



Ануб'арак король нерубов

Предсмертный хрип: ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни была).

4

Нежить

3



Ануб'арак король нерубов — это сильное существо, если найти его рано. Ануб'арак должен успеть баффнуть всей нежити дополнительную атаку в течение нескольких боев, иначе от него нет особого смысла. Порой с заходом Ануб'арака можно начинать играть нежитью, хотя какие-то предпосылки для этого должны быть заранее. Полезно баффать Ануб'араку перерождение и провокацию. Вместе с Ануб'араком берут и Тита Ривендера чтобы удвоить предсмертный хрип.

Золотая копия баффает всю нежить в два раза быстрее, но чаще всего ее собирают ради раскопки тир-6 существа и для экономии места.

Громогласное чудовище — юнит для композиций вокруг недостаточного места на столе. Но при этом юнит слабый, которому нет места на оптимальном столе. Берут временно, пока не найдут что-то лучше на замену. Еще можно взять его на столы просто с призывом ради небольшого баффа — опять же временно, потому что это не оптимальное существо.

Золотая версия сильнее, но все еще для нее нет места на идеальных столах. Поэтому слишком сильно заботиться об этом существе не нужно. Даже если обычная версия уже получила большие статьи, выгоднее съесть ее Поддержанием пожирателя.



Попечительница трупов

Предсмертный хрип:
призывает четырех
скелетов 1/1.

4

Нежить

4



Попечительница трупов — ключевое существо для столов с нехваткой места и хорошее существо для простых столов с призывом андедов. Ей не так нужен бафф перерождения, потому что чаще всего места для всех 5 юнитов не хватит, а раньше срабатывает предсмертный хрип. Еще можно уничтожить ее на стадии вербовки, чтобы собрать триплет из Скелетов, но для этого тоже нужно много места на столе, что редко возможно.

Золотая версия призывает золотых Скелетов и тоже лишь 4 штуки. Чаще всего две обычные копии Попечительницы трупов сильнее, чем одна золотая.

Мумификатор — это сильный юнит, в первую очередь потому что его эффект можно сделать постоянным с помощью Переодетого грабителя могил, Кел'Тузада и Разделки туши. Еще сильнее станут эти эффекты, если на столе есть Тит Ривендер. На стадию боя Мумификатора оставляют реже, хотя и такое возможно.

Золотая версия дает бафф перерождения двум юнитам. Собирают ее очень редко, потому что уже обычную копию нужно попытаться как можно быстрее уничтожить.



Рука-протез — еще один источник баффа перерождения. Берите, если на столе есть хорошая цель для баффа. Руку-протез можно намагнитить, даже если на столе стоит 7 существ.

Золотая версия отличается от обычной только стататами, чаще всего ее не собирают и 2 обычные копии сильнее.

5-й уровень таверны



Дворецкий смерти Мороуз

Перерождение
Предсмертный хрип:
ваша нежить
получает +2/+6.

6

Нежить

1



Дворецкий смерти Мороз — юнит для отдельной композиции нежити, построенной вокруг него и КелТузада. Порой берут временно на другие столы нежити — обычно в мидгейме. Отлично работает с Титом Ривендером, который тоже расположен на 5-м уровне. Морозу также станет топовой целью для баффа провокации.

Золотая версия дает в два раза больше характеристик. Ее легко собрать с помощью КелТузада и эффектов уничтожения существ на стадии вербовки.

Заступник Примаса — можно взять в мидгейме с раскопки после розыгрыша триплета или сразу же после взятия 5-го уровня таверны. Не дает моментального преимущества и требует время для раскачки, да и финальная композиция с Заступником Примасом не будет оптимальной, поэтому берут его не так часто. И все же юнит не так плох — он станет аналогом Ануб'арака и в перспективе сможет дать больше бонусных характеристик.

Золотая версия дает в два раза больше атаки за срабатывания мести, что полезно в любой ситуации, но собрать ее тяжело. Порой не стоит тратить 3 золотых на второго Заступника Примаса, особенно если ему нет места на столе.





Надоеда из катакомб — ключевой юнит для столов с нехваткой места на столе. Не подходит всем другим композициям нежити. На нужных же столах надо собирать как можно больше копий Надоеды.

Золотая версия дает +2/+2 характеристики, то есть станет в 2 раза эффективнее.

Тит Ривендер — подходит не только столам нежити, но и на них часто раскрывает себя. Нужен всем андед композициям, часто ищут 2 и 3 копии этого юнита.

Золотая версия повторяет хрипы уже 2 раза, а не 1, так что ваши столы будут куда сильнее. Можно держать на столе две золотые версии или одну золотую и одну обычную. Вместе работают и 2 обычные копии.

6-й уровень таверны



Вечная призывательница

Перерождение
Предсмертный хрип:
призывает 1
вечного рыцаря.

8

Нежить

1



Вечная призывательница — хороший юнит для столов с Вечным рыцарем. Такие композиции не очень популярные, да и собрать их тяжело, но потенциал у них, безусловно, есть. При этом Вечная призывательница хороша и без бафнутых Вечных рыцарей, если вы уже раскатали атаку всей нежити в игре, потому что в течение боя вы призовете много юнитов после смерти Вечной призывательницы, особенно с эффектом Тита Ривендера. У Вечной призывательницы сначала срабатывает хрип на Вечного рыцаря, а только потом она перерождается. Это не очень выгодно, потому что на столе может не хватить места для ее перерожденной копии.

Золотая версия отличается от обычной только тем, что призывает на стол золотую копию Вечного рыцаря. Это здорово, если вы раскатали Вечных рыцарей до огромных статов, но в остальных случаях эффект не такой сильный. Часто две обычные Вечные призывательницы сильнее, чем одна золотая.

Верховный лич Кел'Тузад — существо только для столов с Мороузом и реже для Вечной призывательницы или Анубрекана. С ним легко собирать триплеты из ключевых бафферов — Мороуза, Вечного рыцаря и Вечной призывательницы, а еще баффать столу перерождения за счет Мумификатора.

Золотая версия Кел'Тузада уничтожает существ слева и справа от себя, что очень сильный бафф для некоторых столов, но порой эффект бесполезный или даже вредный. Собрать триплет из Кел'Тузада сложно, а две обычные копии на столе держат редко.

Подробнее о механиках Кел'Тузада и использовании этого юнита мы поговорим в разделе "Особенности геймплея".



Вурд-акабра

После того как погибает
ваше существо
с «Предсмертным хрипом»,
ваши существа навсегда
получают +2/+1.

4

Нежить
Зверь

13



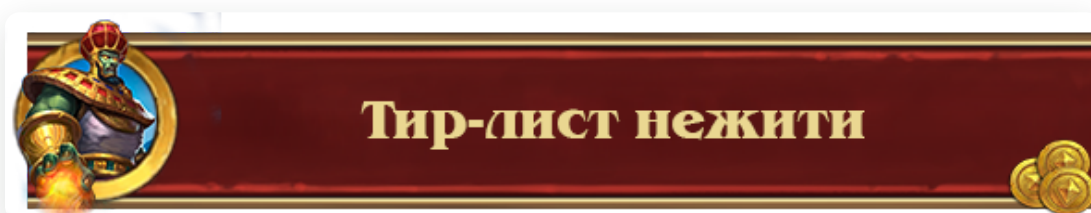
Вурд-акабра — на столы нежити берут разве что временно, но редко делают основной композицией, разве что сразу же заходит 2+ копии этого юнита. Тогда можно сделать стол вокруг хрипов, но не только андедов.

Золотая версия дает в 2 раза больше статов и станет неплохой основой для стола.

Колосс солнца — темповый юнит, которого чаще всего берут в мидгейме, чтобы стать сильнее в ближайших боях. На постоянной основе появляется разве что на столах нежити с постоянным разбаффом к атаке, и то это не обязательный юнит для такой композиции.

Золотая версия отличается от обычной разве что стататами. Порой две обычные копии лучше одной золотой.

[к оглавлению](#)



В прошлом разделе мы подробно разбирали всю нежить — от механик до основных синергий и способов применения, и много говорили о том, сильны существа или нет. По

итогам этих оценок можно расставить всех существ нежити от лучших (тир-1) к худшим (тир-4).

Тир-1 (универсальные)





Мумификатор

Предсмертный хрип:
другое ваше существо-
нежить получает
«Перерождение».

5

Нежить

2



Переодетый грабитель могил

Боевой клич: уничтожает
ваше существо-нежить и
дает вам его
простую копию.

4

4



Это универсальные и сильные существа нежити, которые почти всегда используются на топовых столах этой расы. Многие карты тут используют как баффы, а не держат на столе отдельно. Важно, что все эти юниты подойдут всем типам столов андедов.

Тир-2 (основы композиций)





Вечная призывательница

Перерождение
Предсмертный хрип:
призывает 1
вечного рыцаря.

8

Нежить

1



Вечный рыцарь

Получает +1/+1 за каждого
вашего вечного рыцаря,
погибшего в течение матча
(где бы он ни был).

4

Нежить

1



Эти карты станут основой для конкретных композиций, и без них вы не обойдетесь, если хотите собрать определенный стол. Но все другие стратегии нежити могут играть без этих юнитов.

Тип-3 (опциональные для композиций)



Верховный лич Кел'Тузад

В конце вашего хода
уничтожает существо-нежить
слева от себя и снова
призывает его.

10

Нежить

8



Заступник Примаса

Мечь (3): ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни находилась).

2

Нежить

9



Ануб'арак король нерубов

Предсмертный хрип: ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни была).

4

Нежить

3



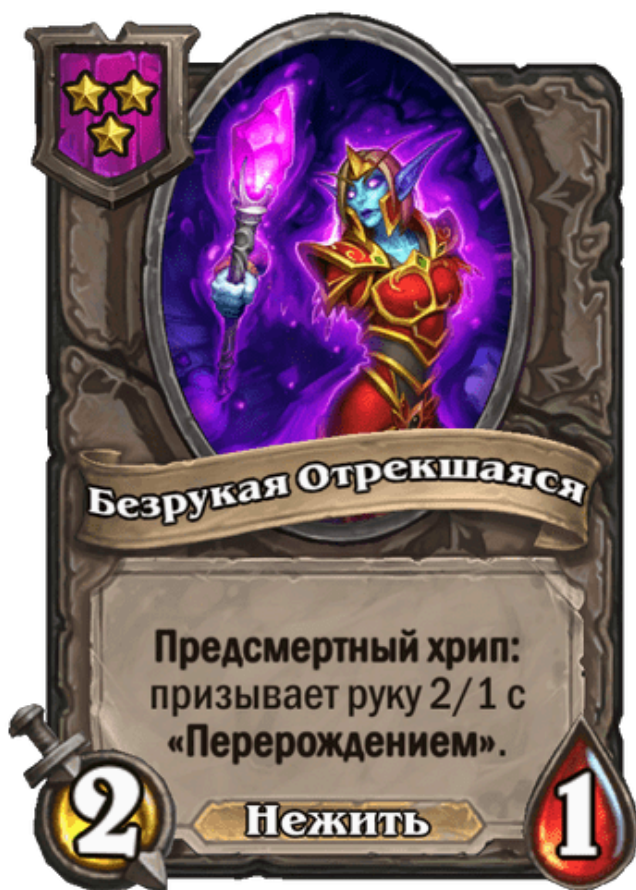
Громогласное чудовище

Когда вы призываете существо во время боя, оно получает +3/+3.
Если для него нет места, чудовище навсегда получает +3/+3.

2

Нежить

6



Безрукая Отрекшаяся

Предсмертный хрип:
призывает руку 2/1 с
«Перерождением».

2

Нежить

1



Смрадный студент

После того как вы
призываете 5 существ за бой,
вы получаете случайное
заклинание из таверны.
(Еще 5!)

2

Нежить

7



Эти юниты могут появляться на столах нежити, хотя это и не обязательно.

Тир-4 (редко используются)



Вурд-акабра

После того как погибает
ваше существо
с «Предсмертным хрипом»,
ваши существа навсегда
получают +2/+1.

4

Нежить
Зверь

13



Колосс солнца

Божественный щит
Перерождение

9

Нежить

9



Неруб-смертороевик

Боевой клич: ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни была).

1

Нежить

4



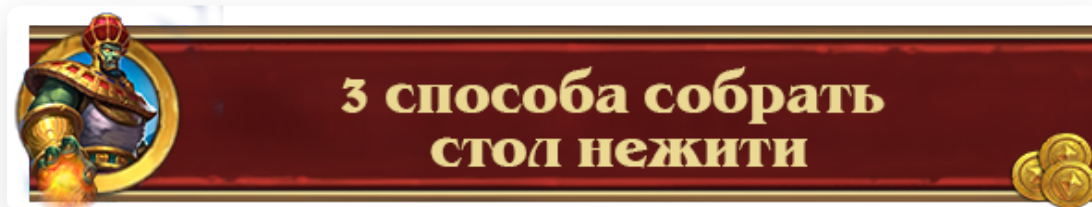




**Заступник Примаса, Вечный рыцарь, Могильный падальщик,
Переработчица трупов, Непреклонный дух**

Специфичные существа с не самыми популярными и сильными синергиями и комбинациями — как внутри стратегии нежити, так и вне нее.

[к оглавлению](#)



Есть несколько способов собрать столы нежити в мид- и лейтгейме, которые будут стабильно расти по характеристикам и претендовать на топовые строчки в лобби. Эти композиции чаще всего работают отдельно и не пересекаются друг с другом. Разве что в мидгейме можно собирать гибридные версии, пока вы не найдете ключевых юнитов.

Все композиции нежити расположены от топовых к самым редким и слабым.

1.

Переполнение стола



Это самая сильная композиция нежити в игре, но для ее реализации нужны звери в лобби. Только вместе со Страшным ара комбинация будет достаточно сильной и эффективной.

Основой стола станет комбинация Попечительница трупов + Надоеда из катакомб. В дополнение ищите Страшного ара и Тита Ривендера. Далее надо собирать дополнительные копии этих юнитов. Особенно важно взять две копии Попечительницы трупов и дать таунт одной из них.

Всегда берите Переодетого грабителя могил и играйте его на Попечительницу трупов.

1.

Призыв мелких существ





У нежити есть много способов призвать на стол мелких существ. Лучше всего с этим справляется Безрукая Отрекшаяся, Вечная призывательница и Попечительница трупов. Но есть и другие юниты, которые призывают токенов.

Все они смогут выгодно размениваться с юнитами противника за счет постоянных баффов к атаке нежити. Проще всего эти баффы дают Ануб'арак, Заступник Примаса и Разделка туши. Еще есть несколько Аксессуаров — как малых, так и Больших, которые дают постоянную атаку нежити или просто существам на вашей половине стола. Все эти способы можно комбинировать и сочетать друг с другом.

Есть еще один способ бафнуть нежити постоянную атаку — очень редкий и специфичный. Для этого нужна комбинация Неруб-смертороевик + Рилак-металлист. Потенциально комбинация дает очень много атаки, особенно если дать Рилаку-металлисту перерождение, держать на столе эффекты Тита Ривендера и Бранна Бронзоборода, а также собрать золотые версии всех этих существ.

Все столы с массовыми баффами могут оставаться такими вплоть до конца партии и даже не использовать другие способы сбора столов нежити. Хотя можно делать и комбинации, сохраняя постоянные баффы атаки и добавляя к ним другие синергии андедов.

1.

Мороуз + Кел'Тузад





Старый по своей идее тип столов вокруг Мороуза и Кел'Тузада, которых дополняет Тит Ривендер и другие комбинации андедов.

Сила комбинации состоит в том, что она позволяет очень быстро собрать золотого Мороуза с помощью Кел'Тузада, а впоследствии размножать уже золотую копию. Мороуз будет давать как постоянные бонусы статов на стадии вербовки, так и временные характеристики в бою.

В лейтгейме стол может полностью состоять из одних лишь Мороуза, Кел'Тузада и Тита Ривендера, хотя часто на нем появляются Безрукая Отрекшаяся и другие липкие андеды.

Композиции с Кел'Тузадом почти всегда заканчивают ход с 6 юнитами на столе, а 7-я копия появляется только перед самым боем после срабатывания Кел'Тузада.

1.

Синергии Вечных рыцарей



Синергиями Вечных рыцарей играют редко, потому что они достаточно медленные и требуют очень хорошего захода, а также Малый Аксессуар Портрет вечности. Если нужный Аксессуар не зашел, чаще всего Вечными рыцарями не играют вплоть до лейтгейма — или собирают их в дополнения к другим комбинациям.

В конце партии на столе можно держать только Вечных призывательниц в золотой версии вместе с Ривендером. Собрать так много копий Вечных призывательниц помогает КелТузад. Другой вариант — держать только Вечных рыцарей, которым баффнет перерождение Портрет вечности.

[к оглавлению](#)



Нежить в начале партии

Пока вы находитесь на 1-3 тирах, вы не можете наверняка решить, что играете нежитью, даже если заходит много юнитов этого типа. Для этого надо как минимум дождаться захода Малого Аксессуара, с которым уже можно выходить в стратегию андедов в мид, а потом и в лейтгейме.



В начале партии полезно брать Вечного рыцаря в ходы с 5-6 монетами. Он не так плох сам по себе, а потенциально можно зароллить Портрет вечности. Даже с одним Вечным рыцарем вы уже сможете собирать эту композицию. Если есть один Вечный рыцарь, до

хода с 8 монетами найдите любого другого андеда — сыграйте его или оставьте в руке. Так вы увеличите шанс, что вам предложат Аксессуар с синергиями нежити.

Сами по себе юниты нежити как правило слабы. Они работают лишь в связке, например с одним Нерубом-смертороевиком сильными станут все анеды с призывом существ по ходу боя. Они же неплохи, если вы найдете и Переработчицу трупов. Совсем самостоятельно полезно брать разве что Безликую отрекшуюся. У нее просто хорошие характеристики для тир-3 существа.



Неруб-смертороевик

Боевой клич: ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни была).

1

Нежить

4



Если вы оставите на столе только нежить к ходу с 8 монетами (и уберете все дубли других типов), то почти наверняка игра предложит хотя бы один Малый Аксессуар с синергией андедов. Все они неплохи, хотя редко имбалансны. Если Аксессуары с синергиями андедов не заходят, берите жадные или универсальные опции — на дубль Большого Аксессуара, Озолотитель и т.д. Все они помогут в лейтгейме, а сейчас вам нужно будет собрать максимально сильный стол, что нежить легко делает. Ниже мы подробнее обсудим все Аксессуары.

Как понять, что нужно играть нежитью

Самые ранние сигналы для игры нежитью среди существ — это или способы разгона атаки андедов (Анубарак или Заступник Примаса), или основы для конкретных столов — несколько Вечных рыцарей или Надоеда из катакомб в нескольких копиях и с синергиями призыва. Что-то из этого достаточно просто найти, и если на столе уже есть задатки композиции нежити вместе с нужным Аксессуаром, берите эти синергии и развивайте их дальше.



Вечный рыцарь

Получает +1/+1 за каждого
вашего вечного рыцаря,
погибшего в течение матча
(где бы он ни был).

4

Нежить

1





Ануб'арак король нерубов

Предсмертный хрип: ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни была).

4

Нежить

3



От захода существ вы будете отталкиваться, если выбрали универсальный Аксессуар, подходящий для всех стратегий, а также в случаях, если нужный юнит зашел в руку раньше хода с 8 монетами.

Но чаще всего вы начнете играть нежитью, потому что до хода с 8 монетами соберете 2+ существа этого типа на столе — специально или случайно — и с высокой вероятностью получите Малый Аксессуар с андед синергией. И далее уже будете выходить в один из типов столов в зависимости от захода. В идеале собрать самый сильный стол с переполнением юнитами. Но если не получаются, хороши и другие типы столов. Исходите из ситуации и захода.

Кел'Тузад и **Мороуз** — еще два существа, которые точно помогают определиться с выбором стратегии, если у вас есть хоть какая-то основа из нежити на столе. В идеале быстро найти и того, и другого, но можно развивать столы и отдельно с каждым из них.



Верховный лич Кел'Тузад

В конце вашего хода
уничтожает существо-нежить
слева от себя и снова
призывает его.

10

Нежить

8



С заходом Мороуза всё очень легко: он тут же дает весомый бафф характеристик в бою, так что к нему нужно найти только цели для баффа и способы сделать этот бафф сильнее — Кел'Тузада и Тита Ривендера. Спешите взять 5-й уровень таверны и ищите триплеты, а если пар существ мало, то берите тир-6, чтобы отыскать Кел'Тузада.

Ранний заход Кел'Тузада еще не значит, что стоит играть исключительно нежитью. Эти комбинации достаточно медленные и без других предпосылок работают плохо.

Триплеты и улучшение таверны

На 4-м, 5-м и 6-м тирах есть юниты, которых можно взять за основу столов нежити. По этой причине многое зависит от того, какой именно стол вы собираете.

Чаще всего столы нежити могут дольше остаться на 4 уровне таверны и играть золотых существ на ней, в надежде раскопать сильный бафф на тир-5 (Морроуз, Заступник Примаса, Надоеда из катакомб, Тит Ривендер) — и уже с их заходом спокойно брать тир-5, чтобы найти больше копий нужных юнитов. Если у вас нет пар юнитов, но очень надо найти существ 5 тира, берите тир-5 быстрее. То же можно делать, если ситуация хорошая, стол сильный и вы не потеряли много здоровья. И наоборот, если всё плохо, можно дольше играть на тир-4.



Дворецкий смерти Мороуз

Перерождение
Предсмертный хрип:
ваша нежить
получает +2/+6.

6

Нежить

1



Заступник Примаса

Мечь (3): ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни находилась).

2

Нежить

9





Взяв 5 уровень таверны, вы получите доступ и к сильным Заклинаниям таверны. Многие могут сделать Очи Матери Земли и другие спеллы. Но вот играть триплеты на тир-5 не всегда полезно: порой на 6 таверне просто нет нужных для стола юнитов. Временно могут быть полезны Вурд-акабра, Кел'Тузад и Колосс солнца, но они редко станут ключевыми юнитами. Только Вечная призывательница станет имбой для столов с Вечными рыцарями.

На 6 уровень таверны стоит подниматься в некоторых редких ситуациях. Первая — вам нужна Вечная призывательница или другой тир-6 юнит. Вторая ситуация — у вас ну очень хорошая ситуация, некуда тратить золото и т.д.

Реализация синергий с Кел'Тузадом

Кел'Тузад — интересный юнит для столов с нежитью, с которым можно провернуть очень сильные комбинации. Его эффект можно сделать сильнее несколькими способами. Но не всё это достаточно очевидно.



Самый простой прием — **съесть юнит с перерождением**, пока на столе стоит 6 существ. Так вы получите на столе копию существа без перерождения и съеденный юнит со всеми старыми бафами. Эта комбинация позволяет легко собирать триплеты из юнита слева от Кел'Тузада. Чаще всего целями для поедания становятся Мороуз, Анубарак, Мумификатор и Вечная призывательница, но можно копировать и любого андеда с реборном. Все триплеты соберутся уже после боя.

Вторая сильная комбинация — **"Кел'Тузад + Мумификатор"**. Так вы сможете баффнуть всей нежити на столе перерождение, что всегда полезно. Позднее Мумификатора продают или уничтожают его во время вербовки.

Можно **объединить две эти комбинации с золотым Кел'Тузадом**. Поставьте слева существо с перерождением, а справа — Мумификатора. Сначала Кел'Тузад съест юнит слева, призовет копию без перерождения, а после умрет Мумификатор и даст перерождение только что призванному слева новому юниту.



Топовые синергии с Кел'Тузадом в дополнение к названным выше — **Тит Ривендер и Чародейка драккари**.

С Титом Ривендером всё просто: вы съедаете предсмертный хрип в конце хода и активируете его дважды. Куда интереснее механика работы Кел'Тузада с Чародейкой драккари. Тут важно понимать порядок действий: Кел'Тузад съест юнит слева, в результате чего сработают его предсмертные хрипы и перерождение, и только после этого случится повтор эффекта Кел'Тузада.

Таким образом съеденный Мороуз с перерождением призовет между собой и Кел'Тузадом еще одного Мороуза без перерождения. Далее он вновь появится на столе на том же месте — слева от новой копии. А вот вторая активация Кел'Тузада придется уже на нового Мороуза без перерождения, поэтому больше одного свободного места не понадобится и заканчивать ход всё еще можно с 6 юнитами на столе.

Всё изменится, если у вас есть золотой Кел'Тузад. В этом случае выгоднее поставить Мороуза справа от него и закончить ход с 4-5 существами на столе. 5 существ подойдет, если золотой Кел'Тузад будет стоять в крайней левой позиции и дважды активирует перерождение справа от себя. 4 существа нужны, если и слева, и справа от золотого Кел'Тузада есть существа с перерождением.



Главная ошибка в реализации Кел'Тузада — заканчивать стадию вербовки с 7 юнитами на столе, если Кел'Тузад уничтожает юнит с хрипом на призыв или с перерождением. Так вы **не вернете съеденное существо**, потому что в первую очередь призовется его более слабый хрип или копия без перерождения.

Если вы боитесь испортить уже сильную композицию, ставьте Кел'Тузада так, чтобы он ничего не ел или ел юнит без перерождения. В лейтгейме Кел'Тузада можно и вовсе продать, чтобы взять на стол что-то более полезное для финального боя.

Нежить и Заклинания таверны

Далее отметим самые важные Заклинания таверны для столов нежити, когда их стоит брать и как использовать.



Очи Матери Земли — чаще всего играют на Страшного ара или Анубарака. Реже целью могут стать Мумификатор, Вечный рыцарь или Громогласное чудовище.

Поддержание Пожирателя — убирает со стола юнита, не активируя его предсмертные хрипы и эффекты перерождения в отличие от Разделки туши. Берите, только чтобы передать большие статьи с бесполезного юнита.

Разделка туши — активирует предсмертные хрипы и перерождение. Заклинание сильное, помогает в сборе триплетов и баффах к атаке.

Потерянный посох Хамуула — хороший спелл для поиска триплетов и ключевых юнитов, который можно брать практически всегда, если вы и так обновляете таверну в поиске нежити.

Аксессуары для нежити

Если хотите увеличить шансы на заход Аксессуара с синергией андедов, соберите на столе или в руке 2+ копии нежити. Не важно, какой именно. И чем меньше других типов существ в двух экземплярах у вас будет, тем выше будет шанс дропа Тринкетов нежити.

6

Кровоточащее сердце

Мечь (7): вы призываете случайное существо-нежить и получаете его копию.

Малый

5

Уютный гроб

После того как вы применяете заклинание из таверны, ваша нежить получает +1 к атаке до конца матча (где бы она ни была).

Малый



Кровоточащее сердце — один из самых сильных Аксессуаров в игре и идеальный Тринкет для любого стола нежити. Берите не задумываясь и форсируйте любой стол андедов.

Уютный гроб — берите, если уже есть нежить на призыв и старайтесь найти другие способы раскочки атаки или построения стола андедов в дополнение к этому. Только на Заклинания полагаться не стоит. Не стоит и скупать все подряд, берите только дешевые спеллы за 0-1 монету, если в других случаях бы не купили их.

Портрет вечности — топ Тринкет, если на столе уже есть хотя бы один Вечный рыцарь. После можно выходить в эту композицию и собирать как можно больше этих юнитов вместе с Вечной призывательницей.



Ожерелье Ветрокрылых

В бою ваше крайнее
левое существо получает
+8 к атаке.

Малый

3



Посох Плети

Мечь (5): ваше случайное существо получает «Перерождение».

Малый



Ожерелье Ветрокрылых — делает вас куда сильнее при выборе, так что после можно жадно улучшать таверну до 5 тира и искать жадные способы победы (не только среди андедов).

Посох Плети — неплохой Тринкет для любого стола нежити, а еще универсальный, хотя и не лучший из всех.

Урна ручной работы — делает вас куда сильнее при выборе, так что после можно жадно улучшать таверну до 5 тира и искать жадные способы победы (не только среди андедов).

2



Филактерия смерти

Вы раскапываете существо с «Предсмертным хрипом». Ваш первый «Предсмертный хрип» за бой срабатывает еще раз.

Малый



Филактерия смерти — не берите этот Тринкет, если вы еще на 3 уровне таверны. В пуле просто нет хороших предсмертных хрипов. Двойной прок хрипа полезен Анубаруку, Морозу или композициям с переполнением стола.

Рыбная наклейка — берите, только если на столе уже есть Анубарак или другая предпосылка для раскачки атаки юнитов. Но обычно к ходу с 8 монетами всего этого на столе нет.

Перед заходом Большого Аксессуара вы уже наверняка будете знать, что играете только нежитью. Если так, убирайте со стола и из руки все дубли других типов существ, чтобы не раскопать Аксессуары для них.

1

Портрет манипулятора

Вы получаете
безликого манипулятора.

Большой

7

Серп мясника

Вы получаете «Разделку туши»
и случайное существо-нежить
с «Предсмертным хрипом».
В начале каждого хода
эффект повторяется.

Большой



Портрет манипулятора — старайтесь сделать копию золотого андеда или Тита Ривендера. Потенциал у Аксессуара высокий.

Серп мясника — сильный Аксессуар для стабильной раскачки атаки нежити и для сбора триплетов из юнитов с реборном. Уверенно берите, если играете нежитью.

Уютный гроб — уже самостоятельный способ раскачки атаки андедов. Не стоит и скупать все подряд, берите только дешевые спеллы за 0-1 монету, если в других случаях бы не купили их.



3

Урна ручной работы

Ваша нежить
получает +8 к атаке.

Большой



Ожерелье Ветрокрылых — берите, если слабы и нуждаетесь в приросте силы здесь и сейчас. В перспективе слаб, но до топ-4 лобби вас дотащит.

Урна Ручной работы — берите, если слабы и нуждаетесь в приросте силы здесь и сейчас. В перспективе слаб, но до топ-4 лобби вас дотащит.

Звериный талисман — берите, если слабы и нуждаетесь в приросте силы здесь и сейчас. В перспективе слаб, но до топ-4 лобби вас дотащит.



Удочка Пэгла

Вы получаете случайное существо 7-го уровня.
В начале каждого хода вы получаете еще одно.

Большой

5

Каражанские шахматы

Начало боя: призывает копию вашего крайнего левого существа.

Большой

3



Портрет Ривендера

Вы получаете Тита Ривендера. **Начало боя:** удваивает здоровье ваших Титов Ривендеров.

Большой

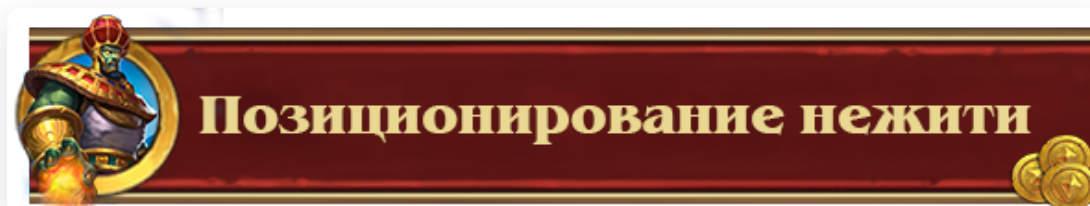


Удочка Пэгла — открывает доступ к Преследующему кошмару, а также универсальным тир-7 юнитам (Мойра, Вариан Ринн, Капитан Сандерс, Морская ведьма Зарджира). Столы с Преследующим кошмаром работают лишь в случае, если у вас есть Тит Ривендер и вы уже раскачали нежити высокий показатель атаки.

Каражанские шахматы — делайте копию Страшного ара, Анубарака или Мороуза. Все другие юниты в дубле не так хороши.

Портрет Ривендера — хороший Тринкет для большинства столов нежити, особенно для композиций с переполнением стола.


[к оглавлению](#)





Композиции нежити обычно достаточно просто позиционировать. У расы есть существа, которые точно нужно ставить как можно левее и как можно правее. Между ними обычно располагаются провокации с перерождением.

При позиционировании важно учитывать массовые атаки противника — проверьте, есть ли в лобби пираты и механизмы и есть ли они у противника.



-  **Тит Ривендер, Заступник Примаса, Переработчица трупов, Смердный студент, Надоеда из катакомб, Вурд-акабра** — всегда стоят как можно правее, потому что они должны не должны умереть или сделать это последними в бою. Как расположить их относительно друг друга — вопрос тяжелый, поскольку на это влияют множество других факторов (ваша конкретная композиция, наличие посторонних баффов, композиция противника, расы в лобби и т.п.). Действуйте по ситуации — в каждом случае оптимальное решение может быть разным.
-  **Ануб'арак, Мороуз, Мумификатор** — обычно стоят как можно левее и первыми получают бафф провокации. Они должны умереть первыми, чтобы активировать свои предсмертные хрипы.
-  **Провокации, Безрукая Отрекшаяся и другие способы призыва существ** обычно располагаются в центре стола. Если провокация одна, ее можно поставить или максимально справа, или максимально слева, но помните про массовые атаки, и не ставьте рядом уязвимые юниты.
-  **Кел'Тузад** обычно стоит во втором слоте слева, чтобы уничтожить юнит слева от себя.



-  Не бафайте **провокацию** Безрукой Отрекшейся и другим существам с предсмертным хрипом на призыв. Все они будут плохо работать с эффектом Тита Ривендера.
-  **Композиции с переполнением слота** держат Страшного ара в самом левом слоте, далее идут две Попечительницы трупов (одна с таунтом, другая без), а после все другие юниты.

[к оглавлению](#)

Лучшие и худшие герои

Любой герой в лобби может играть нежитью — всё куда больше зависит от захода этого типа существ, чем от способности вашего персонажа. И все же есть несколько героев, которые либо лучше других играют нежитью, либо наоборот — хуже. Далее мы разберем особенности их геймплея.



Галакрод — не так рад рано раскапывать нежить 4-6 тиров, потому что она редко работает сама по себе. Чаще всего берут разве что Заступника Примаса или Вечную призывательницу.

Король-лич — один из лучших героев для игры нежитью и с Кел'Тузадом за счет своей силы героя. На столе нежити почти всегда будут хорошие цели для перерождения. Даже если все андеды уже получают этот бафф, целью может стать Тит Ривендер.

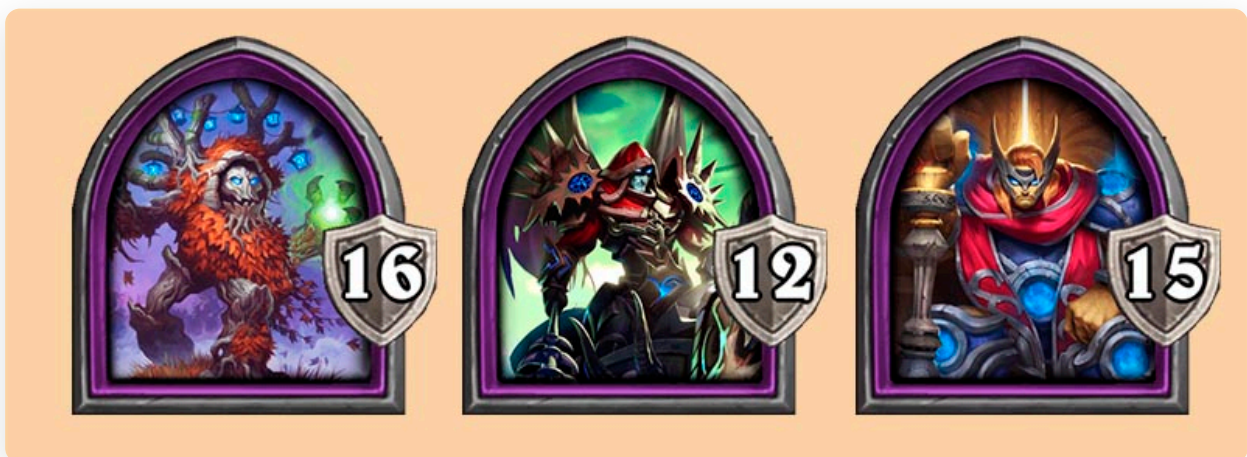
Миллхаус Манашторм — не любит играть нежитью, потому что стратегия требует постоянного обновления таверны в поисках оптимальных существ.



Н'Зот — отлично играет нежитью за счет своей Рыбы. Хороши комбинации почти со всеми предсмертными хрипами 4-6 уровней, а также с Безрукой Отрекшейся. Вот только сама Рыба занимает драгоценный слот на столе, ее часто убивают в начале боя и сама по себе она не растет по статам. Иногда ее выгоднее продать.

Профессор Мерзоцид — хороший герой для игры нежитью с уникальной силой героя. Мерзоцид обычно раньше других начинает улучшать таверну. Первый раз силу героя он использует на 3-4 тирах и ищет комбинацию "предсмертный хрип с Монеткой + перерождение". С дополнительными Монетками Мерзоцид быстро берет тир-6 и раскапывает юниты высоких уровней своей силой героя. Часто на тир-6 получается отыскать дополнительные способы генерации экономики, а иногда и триплетов.

Рено Джексон — топовыми целями для силы героя станут Анубарак, Заступник Примаса, Тит Ривендер или Вурд-акабра.



Серокрон — топовый герой для игры нежитью. Форсировать ничего не нужно, но если есть хотя бы какие-то предпосылки для игры андедов, Серокрон уже будет очень сильным в мидгейме и сможет быстро взять высокие тир-ы.

Терон Кровожад — один из лучших героев для игры нежитью. В начале топовыми целями станут любые перерождения или предсмертные хрипы, а еще Вечный рыцарь. В мид- и лейтгейме можно уничтожать те же хрипы и перерождения, делать комбинации с Титом Ривендером. Если играете силу героя на Вечную призывательницу, начинайте бой с 6 юнитами на столе. Только так хватит места для хрипа и перерождения Вечной призывательницы. Новая копия появится позднее, когда для нее освободится место.

Торим — единственный, кому с первого хода доступна тир-7 нежить в лице Преследующего кошмара. Эта угроза интересна, но не работает без постоянного баффа к атаке андедов, а его можно и не найти к мидгейму. И если так, никакого толка от Преследующего кошмара не будет. Поэтому за Торима это плохая раскопка.



[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!