

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено с учетом всех карт) О силе классов в Год Дракона. Часть 3: Охотник, Дриид и Чернокнижник

07.04.2019

Гайды

Гайды Раствахановы ирища

О силе классов в Год Дракона. Часть 3: Охотник, Дриид и Чернокнижник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Ротация Стандартного режима — важное и волнительное событие для всех поклонников Hearthstone. В этом апреле в Вольный режим уйдут дополнения Года Мамонта — самые влиятельные дополнения по мнению многих пользователей.

Безусловно, ротация 2019 года перевернет мету с ног на голову: в ней не останется легендарных задач, рыцарей смерти, многих привычных нейтральных и классовых карт.




В этой экспериментальной статье редакция сайта предлагает порассуждать о силе классов после ротации. Сегодня речь пойдет о трех классах: Жреце, Разбойнике и Воине. Далее вы узнаете, что они потеряют после ротации, с чем останутся и как будут чувствовать себя в Году Дракона.

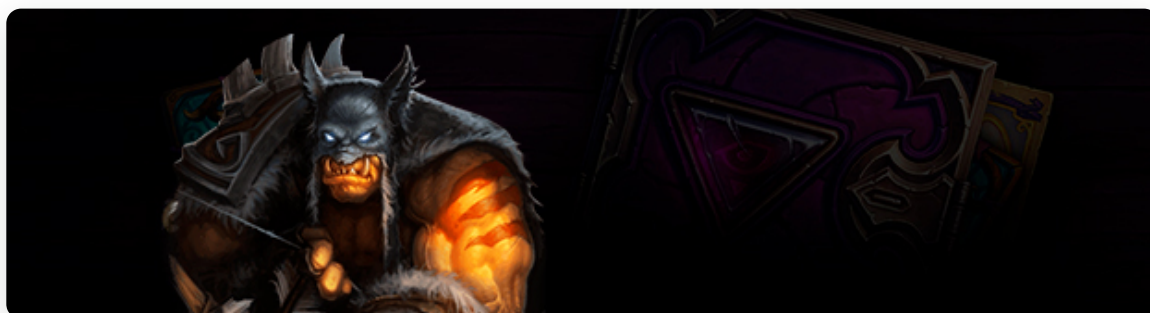
Разработчики показали все карты Возмездия теней, но новое дополнение, как это ни парадоксально, не так важно, как ротация. Основа всех архетипов в будущем — классический и базовый наборы, а также три дополнения Года Ворона. Возмездие теней может помочь классам, но все они получают не так много игральных карт. Blizzard не будет создавать слишком сильные карты в первом дополнении года, поскольку им предстоит существовать в Стандарте 2 года. Уход в Зал Славы [Генна Седогрива](#) и [Баку Пожирательницы Луны](#) — хороший пример того, как разработчики относятся к слишком сильным картам, выпущенным в начале года.

Читайте первую и вторую части статьи:

- [О силе классов в Год Дракона: Жрец, Разбойник и Воин](#)
- [О силе классов в Год Дракона: Маг, Паладин и Шаман](#)

Это обновленный материал, дополненный после анонса всех карт Возмездия теней. Далее полный список изменений:

-  *Изменено вступление*
 -  *Дополнены описания силы классов*
 -  *Дополнены разделы "Перспективы класса" с учетом всех карт Возмездия теней*



Какие колоды есть сейчас

Охотник — самый сильный и популярный класс, ставший проблемой в Растахановых играх. Blizzard понерфили [Метку охотника](#) и [Оберег: малый изумруд](#), но класс перестроился и продолжил диктовать свои условия.

Самая популярная и сильная колода в игре до ротации — Мидрейндж Охотник. Он способен победить любого противника, и даже открытые контр колоды не считают матч-ап с Охотником легкой прогулкой.

Куб Охотник или Охотник на хрипах — еще один мощный и популярный архетип, специализирующийся на медленных противниках. Его слабость — агро матч-апы, в которых Куб Охотник слабее Мидрейндж Охотника.

После нерфов Спелл Охотник и Секрет Охотник стали намного слабее и менее популярными, хотя сейчас они все еще встречаются в ладдере. Колоды с секретами лучше показывают себя в агро матч-апах, но слабее в нападении.

Все архетипы обращаются к [Ловчему смерти Рексару](#) — ключевой карте в любом медленном матч-апе. Темповые Охотники и вовсе не берут больше тяжелых опций,

полагаясь только на рыцаря смерти, который может победить Нечетного Воина или другую контрольную колоду самостоятельно.

Также класс всегда обращается к **Обходному удару** и **Свечкострелу** — универсальным инструментам борьбы за стол.

Мидрейндж Охотник

Куб Охотник



Спелл Охотник



Секрет Охотник



Важные потери класса



После ротации Охотник лишится большинства ключевых инструментов, которые обеспечивали его высокий уровень силы.



Мидрейндж Охотник останется без ранних зверей и кривой маны. Куб Охотник потеряет почти все актуальные карты, то же случится со Спелл и Секрет Охотниками. Все архетипы лишатся **Свечкострела** и **Обходного удара** — эти карты не всегда заметны, но делают многое.

Нельзя не отметить уход в Вольный **Ловчего смерти Рексара**. Без рыцаря смерти с бесконечным источником выгоды темповые Охотники не смогут давить на контроль колоды на поздних этапах игры. Классу придется или брать в колоду тяжелые дропы (**Катрена Зимний Шорох** тоже уйдет), или пытаться переиграть медленных противников рано.

Классический и базовый набор Охотника

Классический и базовый наборы Охотника однонаправлены и просты. Почти все карты здесь агрессивны и нацелены на то, чтобы "бить по лицу" противника.



Мощные агрессивные звери и темповые инструменты дополнены ремувалами, но все они специфичны и действуют с какими-либо условиями. Уход в Вольный Свечкострела и Искрящего острозуба лишит Охотника возможности легко убирать со стола тяжелых существ с помощью Метки охотника или мелких угроз.

Особенность класса со времен классического Hearthstone — отсутствие эффективных способов добора. Недавно выпущенный Зов хозяина изменил это правило, но вынудил Охотника отказаться от существ не зверей. В конце Года Ворона это работает великолепно, но что случится после ротации?

Что оставил Год Ворона

После ротации у Охотника все еще будет много полезных карт. Никуда не уходят Прыголап и Зов хозяина, но синергий с ними станет значительно меньше. Темповые Охотники все еще могут положиться на Ужасное бешенство, Топорик головореза и Стрелу с наживкой. Без Ловчего смерти Рексара Охотнику понадобятся дополнительные источники ресурсов, заиграть может Халаззи лоа-рысь, на которую в Растахановых игрищах не обращали внимание.



По медленным Охотникам ротация ударит сильнее, но в их распоряжении все еще останутся **Бомба-паук**, **Псарь Шоу** и самое главное — **Зул'джин**. Сейчас его силу затмевает **Ловчий смерти Рексар**, но после ротации у **Зул'джина** не будет столь весомых минусов. Этой карте нужно больше заклинаний, которые призывают существ на стол, ведь в Вольный уходят **Оберег: малый изумруд**, **Обходной удар** и **Ко мне!**.

Карты Охотника в Году Ворона активно продвигали медленные архетипы, синергии заклинаний, предсмертных хрипов и механизмов (бомб). В Году Ворона все эти идеи оставались в тени более мощных колод, но в Возмездии теней класс может обратиться к ним.

- **Перспективы класса в Год Дракона**

У класса есть несколько направлений развития в Возмездии теней:

- Сборки со зверями и **Зовом хозяина**
- Сборки с синергией предсмертных хрипов и/или механизмов
- Сборки с синергией заклинаний

В будущем дополнении Blizzard делает ставку на заклинания класса, чтобы усилить **Зул'джина**. **Звериная сила** не выглядит впечатляюще сама по себе, но работает с **Зул'джином** очень хорошо. То же можно сказать и о **Девяти жизнях**, и о **Прицельном залпе**, но для них нужны специфичные колоды.

Другие заклинания для синергии с **Зул'джином** или даже нового воплощения Спелл Охотника — **Чародейская лукодельница**, **Блестянка** и **Охотничий отряд**. Карты не так впечатляют сами по себе, но могут стать основой для своих архетипов в будущем.



Поддержку пока что получили не агрессивные колоды Охотника. **Аннигилятор** создан для самых медленных Охотников с механизмами и предсмертными хрипами. Пусть в Вольный ушла **Ложная смерть**, но остается **Пиротехник**. Также интересны **Токсикант**, **Некромеханик** и новое заклинание **Девять жизней**.

Без **Плотоядного куба**, **Яйца дьявозавра**, **Катрены Зимний Шорох**, **Ложной смерти** и **Ловчего злобноплава** Охотник на предсмертных хрипах будет вынужден меняться, новые синергии едва ли станут такими же сильными, особенно в первом дополнении Года Дракона, но пренебрегать ими не стоит. В Экспедиции в Ун'Горо и Рыцарях Ледяного Трона **Ложная смерть** и **Ловчий злобноплав** считались слабыми картами, но игрокам пришлось переоценить эти карты после Кобольдов и катакомб. То же может произойти и с новыми синергиями предсмертных хрипов Охотника.

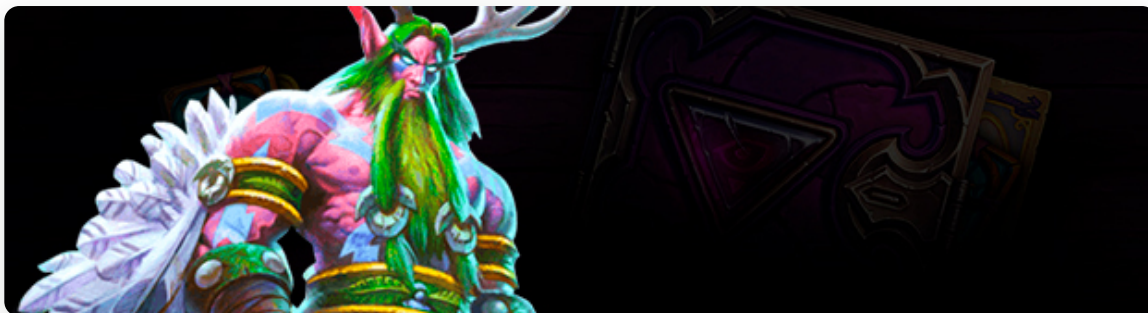
Вериса Ветрокрылая создает предпосылки для нового воплощения Охотника на заклинаниях. **Зул'джин** хорошо взаимодействует с **Тори'далом**, **Звездной Яростью**, но у новой легендарной карты есть недостаток. Пока что у Охотника не так много хороших наносящих урон заклинаний, особенно бьющих по герою противника, редко наносящие урон только по существам заклинания нуждаются в усилении, особенно если это точечные эффекты, а наносящих урон AoE у класса почти нет: **Взрывная ловушка** не считается, так как **Тори'дал**, **Звездная Ярость** ее не улучшит, **Болезненный укус** уходит в Вольный, а **Разрывной выстрел** не спасет ничего.

Вы можете взять **Чародейский выстрел** и **Быструю стрельбу**, но стоят ли четыре слота в колоде того? Учитывайте, что сами по себе эти заклинания слабы, и только после розыгрыша **Верисы Ветрокрылой** (случится на поздних этапах партий и только если вы ее найдете, что без добора не всегда легко) из них можно извлечь много выгоды.

Актуальная проблема любого медленного Охотника — отсутствие эффективных способов добора или генерации ресурсов. Способ добора получили только агрессивные версии со зверями и **Ужасным бешенством**, а также новый Спелл Охотник с **Чародейской лукодельницей**, но в последнем случае собрать подходящую колоду достаточно сложно.

Остальным архетипам для поиска ресурсов придется положиться только на **Выслеживание**, даже **Заштопанный следопыт** покинет Стандарт.

Среди нейтральных карт Возмездия теней Охотника могут заинтересовать **Ковер-самолет**, **Скаковой кабан** и другие опции.



Какие колоды есть сейчас

Друид стал значительно слабее после нерфа **Буйного роста** и **Дара природы**, но все же оправился после потери ключевых способов разгона по мане. К завершению Растахановых игрищ у Друида есть четыре медленных архетипа — все не так мощны и популярны, но все же конкурентоспособны.

Хаккар и **Меха-К'Тун** Друиды похожи друг на друга, иначе их называют **Миракл Друидами**. Одинаковы их способы добора и защиты, отличаются только ОТК финишеры, но оба требуют похожий набор заклинаний и легко убивают противника, игнорируя его запас брони и другие защитные способности.

Отличаются от **Миракл Друидов** два других представителя класса — **Вихлелых** и **Малигос Друиды**, но они, опять же, похожи друг на друга, так как обращаются к традиционным инструментам класса, столь популярным до нерфов. Сила этих архетипов в накоплении брони и **Ползучей чуме**, а их способы победы созданы в первую очередь для медленных поединков.

Малигос Друид

 **Вихлелых Друид**

 **Хаккар Друид**

 **Меха-К'Тун Друид**

Важные потери класса



Год Мамонта сделал из Друида самый мощный класс в игре. Недаром прошлые меты часто называли **DruidStone**. Помимо ротации трех дополнений, класс также потеряет **Близость к природе**, которая уходит в Зал Славы.

Заклинание не так сильно без **Тотального заражения**, но все же нарушает главную классовую идентичность Друида — отсутствие ремувалов. Без **Близости к природе** **Меха-К'Тун** и **Хаккар** Друиды потеряют всякий смысл, едва ли класс обратится к этим картам в будущем.



Прорывом для Друида стали Рыцари Ледяного Трона, в которых он получил огромное количество мощных и универсальных инструментов. С тех пор класс не так сильно менялся и почти всегда полагался на **Тотальное заражение**, **Ползучую чуму** и **Малфуриона Пагубного**. Их уход сделает Друида "честнее" — класс не сможет легко противостоять спаму стола, его снова можно будет переиграть по количеству карт в руке.

Кобольды и катакомбы закрепили силу и гибкость Друида. **Оберег: малая яшма**, **Ветвь Древа Жизни**, **Развилка**, **Магический деспот** и **Зов чащобы** стали ключевыми инструментами любой колоды. Друид мог также накапливать огромное количество брони в короткие сроки, чему могут позавидовать даже Воины.

Потери класса с ротацией велики и кардинальны, но, возможно, Друид уже пережил худшее — нерфы **Буйного роста** и **Дара природы**.

Классический и базовый наборы

Судьба классического и базового наборов Друида драматична: когда-то они были сильнейшими в игре, но 7 карт отсюда были понерфлены или отправлены в Зал Славы.

Классический и базовый наборы Друида



В начале Года Дракона у Друида не будет хорошей основы, на которую можно было бы положиться. Разгон по мане слаб и малоэффективен, мощные ремувалы отсутствуют. Не так сильно пострадали массовые баффы класса, **Сила дикой природы**, **Дикий рев**, **Душа леса** и **Кенарий** все еще в деле, они могут стать подспорьем для Друида в начале года.

Никуда не денется связка **Лунного огня** и **Малигоса**, которая из года в год дополняется разными опциями и показывает хорошие результаты. Без мощного "рампа" **Малигос** Друиды слабее, но потенциал в будущем все-таки есть.

Не забывайте о **Гоблине-аукционисте**, он хорошо работает с дешевыми заклинаниями, а у Друида их всегда было много.

Что оставил Год Ворона

Год Ворона дал Друиду не так много популярных ранее карт. Они не выдерживали конкуренцию с **Тотальным заражением**, **Ползучей чумой** и другими старыми опциями, так что в ладдере встречались редко.



В Году Дракона ситуация может измениться. **Лесные огоньки** дают надежду Токен Друиду, а **Культиватор мечтоцветов**, **Ухлюпистый Хлюп** и **Сочный псирбуз** — различным комбо вариациям.

Ранее непопулярные синергии зверей, древней и крупных существ также могут заиграть новыми красками после ротации, особенно если получат какую-то поддержку в будущих дополнениях.

Перспективы класса в Год Дракона

Друид потерял многое из-за нерфов в последние годы, также уходят три ключевых для класса дополнения, в которых он получил слишком сильные карты. Малфурион к началу Года Дракона остается со слабыми классическим и базовым набором, а также с экспериментальными и пока что не доказавшими своей силы картами и механиками. Возмездии теней Друиду нужна новая основа силы класса на следующие два года.



Хранитель Сталладрис, по заявлениям многих, одна из сильнейших легендарных карт в дополнении, с помощью которой Друид способен получать очень много выгоды. Легендарная карта универсальна и может найти место во многих архетипах. Рассматривайте Хранителя Сталладриса, как способ сгенерировать с помощью одной карты две: разыгрывая один **Гнев**, в руке окажутся два заклинания с разными эффектами **Гнева**. Противник будет знать об этом и обыгрывать ваши карты, но это не столь серьезный недостаток.

В последнее время Друид не получал много заклинаний с "выберите эффект", ведь это одна из сильнейших механик в игре из-за своей гибкости. Но даже с классическими заклинаниями с "выберите эффект" можно сделать многое: **Гнев**, **Сила дикой природы**, **Звездопад** и **Дар природы** — мощные метовые карты, также появится как минимум одна новая карта — **Сила кристаллов**. Чуть меньше шансов у **Знака природы** и **Знака лоя**. Обратите внимание, что Хранитель Сталладрис работает только с заклинаниями, но не существами и прочими.

Поддержку получает Токен Друид — пока что главная надежда класса в будущем. Из-за **Портала Хрустальной Песни** Токен Друид может задуматься о том, чтобы брать в сборку меньше существ и больше заклинаний, хотя архетип и ранее редко играл много существ. Колода также может задуматься о классических синергиях с Учительницей магии.

Агрессивные и токен версии класса могут задуматься о **Желудейнице**. Карта напоминает **Огневичка**, уходящего в Вольный режим, и отлично синергирует с массовыми баффами.

Стражницы Пути Снов открывают возможности не только для токенов синергий, но и генерации ресурсов через новый третий дроп **Исцелительница**. Пока что сложно представить другой путь, с помощью которого Друид сможет восстановить свое здоровье несколько раз в течение хода. Стражницы Пути Снов также похожи на уходящего в Вольный **Огневичка**, только заклинание не сыграть на первый ход без Монетки. **Похищение жизни** на 1/2 существах не выглядит особенно заманчивым само по себе, но в синергии с массовыми бафами сможет восстановить Друиду много здоровья. Другое дело, что если Малфурион сможет баффнуть несколько мелких угроз **Диким ревом** и другими способами, он предпочтет закончить партию, а не восстанавливать здоровье.

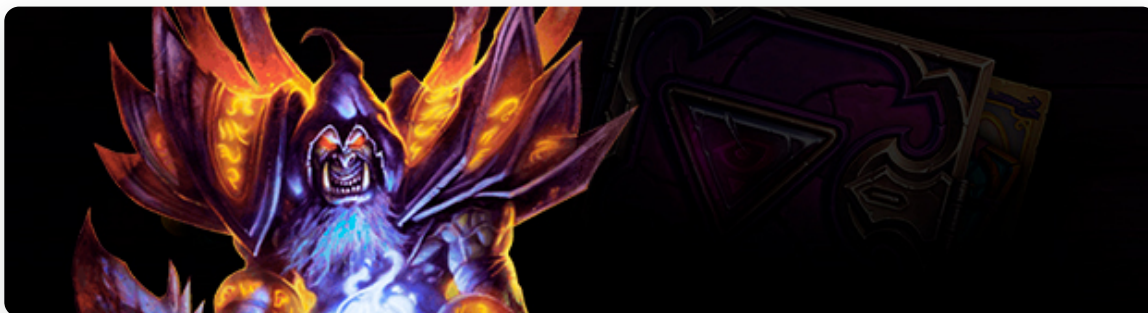
Другие токены синергии — **Благословение Древних** и **Сила леса** также могут помочь Друиду легко спамить и баффать стол из мелких угроз. Такая колода может обратиться к синергии древней из прошлых дополнений Гола Ворона или отказаться от нее.

Примечательно, что с **Силой кристаллов**, **Кристалльным оленем**, **Светодревом** и **Исцелительницей** Друид отходит от накопления брони к исцелению. Класс не должен копить броню лучше всех в игре, для этого есть Воин, и тем более по лору Друиды — целители с отдельной веткой талантов, посвященной восстановлению здоровья. Этот аспект классовой идентичности забыт со времен классического Hearthstone, но в Возмездии теней разработчики возвращаются к нему.

Синергии исцеления Друида пока что выглядят странно. Многие карты требуют, чтобы Друид восстановил 5 здоровья (за один ход или несколько), но у класса совсем немного способов сделать это: новая Сила кристаллов, Древо жизни и **Целебное касание**. Есть несколько нейтральных опций, но они часто не восстанавливают 5 здоровья.

Друиду нужна серьезная поддержка в будущем, он претерпел много лишений в последнее время. Хорошо то, что не пропадает главная особенность класса — гибкость и вариативность.

Среди нейтральных карт Возмездия теней Друида могут заинтересовать **Джепетто Таратор**, **Верховный маг Варгот**, **Маг Похитителей Солнца** и другие опции.



Какие колоды есть сейчас

Чернокнижник — разнообразный и гибкий класс, представленный в Растахановых игрищах 5 архетипами. **Жизнеотвод** — лучшая сила героя в игре, благодаря которой Гул'дан никогда не остается без ресурсов.

Все медленные колоды полагаются на мощных демонов и **Кровопийцу Гул'дана**, а также на **Осквернение**, **Оберег: малый аметист**, **Череп Ман'ари** и **Лорда Годфри**, если могут

взять их в колоду.

Вечный Зоолок уже более полугода играет синергии исцеления и Принца Келесета, а Четный Чернокнижник на максимум реализует силу героя класса и возможные четные синергии с ней. Не так популярен, но конкурентоспособен Меха-К'Тун Чернокнижник — единственная ОТК колода класса.

Зоолок

Четный Чернокнижник



Куболок



Меха-К'Тун Чернокнижник



Контроль Чернокнижник



Важные потери класса



В начале Года Мамонта дела у Чернокнижника были скверными, и даже мощные карты Рыцарей Ледяного Трона не смогли изменить ситуацию. Прорыв случился в Кобольдах и катакомбах: все классовые карты Чернокнижника из дополнения появились в метовых колодах, что беспрецедентно.

По завершению Года Мамонта Чернокнижник стал полноправным лидером меты с огромным набором сильнейших карт. Основой стал Кровопийца Гул'дан и другие синергии с демонами, но стоит отметить и другие карты: Кобольд-библиотекарь, Осквернение, Оберег: малый аметист, Плотоядный куб, Первоученица Рин и т.д.



С их уходом сила Чернокнижника существенно упадет, кардинально изменятся все медленные архетипы, им придется отказаться от привычных демонов и синергий с ними.

Многое потеряет и Зоолок: более никаких синергий исцеления, **Принца Келесета** и Стража ужаса.

Потеря Стража ужаса — важный этап развития класса. И медленные, и агрессивные Чернокнижники часто обращались к сильнейшему демону, находя способы ослабить негативный боевой клич. Уйдут и два других сильнейших демона: **Повелитель Бездны** и **Гадкий натрезим**.

Потеря **Генна Седогрива** поставит точку на Четном Чернокнижнике, хотя медленные архетипы все еще смогут обращаться к **Горным великанам** и **Сумеречным драконам**.

Класс после ротации потеряет все мощные исцеляющие эффекты. Сбалансировать их количество сложно. Если исцеления слишком много, Чернокнижник чрезмерно силен, слишком мало — беспомощен.

Особого внимания заслуживает **Осквернение** — главный источник борьбы с агро колодами и заспамом стола, а также хороший способ решать пазлы в рамках партии и для Чернокнижника, и для его противника.

Классический и базовый наборы

Выглядит скромнее без Стража ужаса, но все еще неплох. В нем есть предпосылки для агрессивных и медленных вариаций, но почти ничего для мидрейндж стиля игры. Также у класса в классическом и базовом наборах нет способов получить преимущество от негативных эффектов: сброса карт и нанесения себе урона.



Огненный бес, **Демон Бездны** и **Ожог души** — всегда желанные опции для Зоолока. Этот старейший архетип всегда найдет путь в мете, полагаясь на названные карты.

Медленные Чернокнижники могут взять много AoE зачисток, **Горного великана** и некоторые другие опции. Возможно, после ротации **Кровопийцы Гул'дана**, колоды вновь задумаются о **Лорде Джараксусе**.

Что оставил Год Ворона

После умопомрачительного Года Мамонта разработчики стали сдержаннее, когда речь заходила о Чернокнижнике. Они не могли давать ему слишком много, поскольку перед Ведьминым лесом и Проектом Бумного дня Чернокнижник был сильнейшим классом в ладдере.



В Год Ворона класс получал много синергий сброса карт, а также несколько непривычных синергий вроде баффа существ в руке или сомнительных взаимодействий с получением урона в этот ход.

Универсальные опции — Душеворот, Двойщийся бес и Лорд Годфри, но только их будет недостаточно в сочетании с классическими и базовыми картами.

После ротации Чернокнижник может задуматься о Безрассудном тролле и Пронзительном вопле, ранее они оставались в тени Осквернения и мощных провокаций.

Перспективы класса в Год Дракона

Зоолоки в Году Ворона и Дракона получают не только баффы существ в руке, но и способы заполнения стола токенами. Темная одержимость поможет реализовать мелкие угрозы, но ее одной недостаточно, особенно учитывая ротацию Грибоманта.

Чернокнижник



Карты Возмездия теней толкают Чернокнижника в необычных направлениях. У темповых версий появляется больше массовых баффов и способов заполнить стол — уже знакомые ранее направления развития Зоолока. **Рьяный прислужник** напоминает **Грибоманта**, но новая версия намного слабее, несмотря на скидку в 1 маны. Новое существо нужно сочетать с эффектами уничтожения союзных существ — у класса их достаточно (**Темная одержимость** ранее, в Возмездии теней — **Гений ЗЛА**), но заработает ли все это вместе, или Чернокнижнику проще обратиться к более самостоятельным картам?

Козни Рафаама — не самый удачный пример агрессивной карты, поскольку Чернокнижнику едва ли захочется играть ее на 3 ход, даже если карта в руке с муллигана. В отличие от других карт-козней, эта не так хорошо скалируется к поздним этапам: больше 7 **Бесов** не призовете. Зато Зоолок из-за **Жизнеотвода** может мириться с одной "мертвой" на какое-то время картой в руке в отличие от других агрессивных колод — это луч надежды для Козней Рафаама.

Многообещающе выглядят **Повелитель Скверны Бетруг** и новое заклинание **Неожиданный поворот**. Карты сильны и сами по себе в синергии с **Жизнеотводом**, но особенно опасны вместе. Разыграв их за один ход, Чернокнижник полностью зачистит стол и оставит 5/7 угрозу, с которой оппоненту придется что-то делать. Комбинация эффектная, но не агрессивная: пойти "в лицо" в стиле Куболока вы не сможете, из-за ухода в Зал Славы Стража ужаса классу станет еще сложнее рассчитывать на рывки. Возможно, Контроль Чернокнижники могут попросту взять в колоду **Круговерть Пустоты** для зачистки стола, однако новая комбинация позволяет перехватить инициативу, а не просто убрать все с игрового поля.

Интересна синергия Повелителя Скверны Бетруга с существами с предсмертным хрипом, которые не против умереть в конце хода Чернокнижника. Жаль, что многие из них уходят в Вольный ([Повелитель Бездны](#), [Яйцо дьявозавра](#), [Первоученица Рин](#), [Костяной дракон](#)), но в Стандарте все еще остаются [Механический дракончик](#), [Кэрн Кровавое Копыто](#), а также новый Рьяный прислужник. Как и другие колоды с предсмертными хрипами, потенциальный Чернокнижник на хрипах, скорее всего, будет ждать расширения коллекции новыми существами к концу Года Дракона.

Неожиданный поворот можно играть и самостоятельно, если медленного Чернокнижника не устраивает его рука. Подобная механика популярна и сильна в других карточных играх, настало ее время проявить себя и в Hearthstone.

Суперзлодей Рафаам — интересная техническая карта для турниров и медленной меты ладдера, а также основа для фановых архетипов. Его могут взять в сборку и агрессивные, и медленные Чернокнижники, но не обязательно будут делать это на постоянной основе, поскольку среднестатистическая легендарная карта слаба, и полные рука и колода таких карт не помогут перехватывать инициативу и чистить стол. С их помощью можно только давить на самые медленные контроль колоды.

Новый способ восстанавливать здоровье для медленных Чернокнижников — [Мать выводка](#). Едва ли она так же сильна, как и [Оберег: малый аметист](#), но это хоть что-то. Также можно создать необычную версию медленного Чернокнижника с **Темнейшим часом** и способами заспамить стол мелкими существами ([Козни Рафаама](#), [Гений ЗЛА](#) и другие).

Медленным архетипам нужно больше поддержки, особенно какие-то дополнительные способы восстанавливать здоровье и AoE эффекты, чтобы компенсировать силу героя. Без исцеления Гул'дана слишком легко пробить с помощью оружия и взрывного урона. Тем более уходит ключевая связка [Повелителя Бездны](#) с [Черепом Ман'ари](#) или [Одержимым лакеем](#), без которой сдерживать натиск агро колод станет намного сложнее.

По словам Thijs, надежда Чернокнижника в Возмездии теней — агрессивный Зоолок, возможно, утяжеленный Суперзлодеем Рафаамом, если мета станет медленной.

Среди нейтральных карт Возмездия теней Чернокнижника могут заинтересовать **Архивариус Элизиана**, **Ковер-самолет**, **Безумный призыватель**, **Сторожевой сейф**, **Безликий яростень** и другие опции.

Ротация Стандартного режима — всегда важное и интересное событие, в результате которого мета кардинально меняется. Серьезные перемены ждут игроков уже 9 апреля. Оставайтесь с нами, и вы узнаете все о мете Возмездия теней.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!