

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

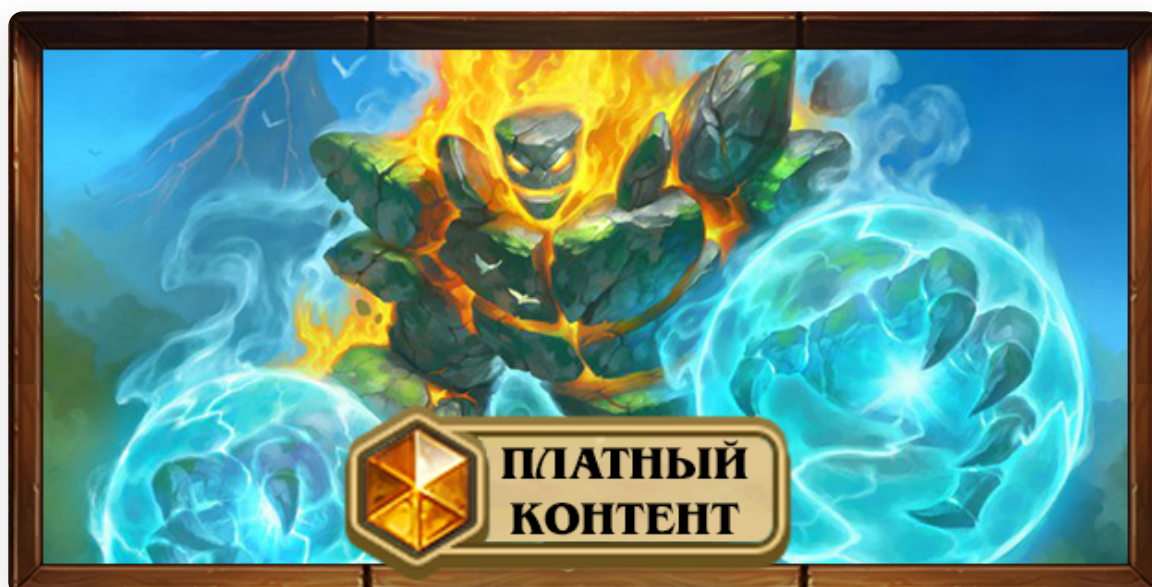
Гайд на обновленного Элем Шамана v.2.0

15.07.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Гайд на Элем Шамана



Версия гайда 2.0. Обновление 15 июля 2017



Введение

Здравствуйте, уважаемые подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется подробный гайд на обновленный архетип, которым еще месяц назад редко пользовались, но небольшие исправления карт с обновлением от 10 июня изменил приоритеты. Речь пойдет об Элем Шамане. Элем Шаман стал невероятно популярен после 10 июня, но что же произошло? Большинству игроков этот день запомнился как день, когда были изменены Подземные пещеры. Квест Разбойник

стал слабее, и это, конечно, помогло Элем Шаману, так как именно с этим архетипом Валиры справиться герою статьи было достаточно трудно. Но это далеко не все.



Элем Шаман — колода, завязанная на синергии, в первую очередь на синергии элементарей. Их добавили в Hearthstone только с последним дополнением Экспедиция в Ун'Горо, именно в комплектах этого дополнения больше всего карт-элементарей. Но помимо этого и некоторые старые карты неожиданно стали элементарями, так как они относятся к этому виду существ по лору и логике. Например, элементарями стали [Ал'акир](#), [Рагнарос](#), [Элементаль земли](#), [Элементаль огня](#) и многие многие другие.

Но и это не все. С тех пор, как старых существ сделали элементарями, игровое сообщество стало задаваться вопросами: "Почему, [Ал'акир](#) стал элементарем, а [Джинн ветров](#) — нет?" или "Почему [Смоляной страж](#) — элементаль, а [Магмовый яростень](#) нет?" Разработчики никак не смогли обосновать подобные мелкие детали, поэтому им приходилось постепенно добавлять все новым и новым существам, являющихся по лору Warcraft элементарями, эту приписку. Она появилась и у очень важного существа, что и послужило возрождению Элем Шамана и его стремительному взлету в ладдере. Имя этому существу — [Нефритовый дух](#).





Нефритовый дух, честно говоря, мог бы и не становиться элементарем 10 июля. Это выдуманное разработчиками Hearthstone существо без какой-либо предыстории вне Злачного города Прибамбаска. [Нефритовый дух](#) и не так похож на элементаря внешне, как, например, [Магмовый яростень](#). Так в чем же дело? Возможно, разработчики хотели немного подтолкнуть Элем Шамана, дать игрокам повод обратить внимание на этот забытый на фоне Токен Шамана архетип. И у них это получилось. Итак, [Нефритовый дух](#) стал элементарем, но почему это так важно?

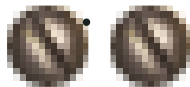
Во-первых, еще до этого существовало очень много гибридных сборок Элем Джейд Шамана, и они были достаточно сильны. Теперь появилась еще одна причина использовать именно гибрид: [Нефритовый дух](#) синергирует не только с механикой призыва Нефритовых големов, но и с механикой элементарей.

Во-вторых, лишний сильный элементаль никогда не будет лишним для Элем Шамана, особенно если этот элементаль стоит четыре кристалла маны. Это место раньше было вакантным у архетипа, особенно если он не использовал джейд синергию и не мог взять Нефритовую молнию. Действительно, что мог взять Элем Шаман в качестве четвертого дропа? [Тол'вирский камнемаг](#) — отлично, но это элементаль, с ним не получится скомбинировать Слугу Калимоса на следующий ход или другие зависимые от синергии элементарей карты. Феникс Огненного Венца — элементаль, однако достаточно посредственный, его играли в основном от безысходности, просто потому что другой "четверки" в распоряжении не было.

Что же, теперь она появилась, а значит Элем Шаман готов покорять ладдер!

Содержание:

-  **Варианты сборок**
-  **Выбор карт и советы по использованию**
-  **Муллиган**
-  **Стратегия игры**
- **Матч-апы**



Заключение



Варианты сборок

Сборки Элем Шамана очень и очень много, игроки только начали экспериментировать, и лишь время покажет, чья же версия окажется лучше. Вполне возможно, что ее еще даже не открыли. Однако в распоряжении игроков уже сейчас есть очень много вариантов Элем Шамана. Все они, конечно же, используют и механику призыва Нефритовых големов, а некоторые идут еще дальше, комбинируя Элем Джейд Шамана с Контроль Шаманом и Токен Шаманом. Все версии вы увидите ниже в этом разделе.

Элем Шаман от RayC



Код для игры



В настоящее время эту версию можно назвать классической. Здесь есть все: элементали, Нефритовые големы, AoE эффекты, точечные ремувалы, а вишенкой на торте становятся **Отголоски духов** — способ извлечь огромное количество выгоды в матч-апах, где это необходимо.

Элем Шаман от Thijs



Код для игры




Версия от Thijs похожа на предыдущую, к ней добавляется некоторая синергия тотемов (Тотем прилива маны вместо Защитника холмов, а также Нечто из глубин), плюс некоторые другие скорее технические карты. Примечательно, что Thijs отказывается от Инволюции, видимо, нидерландский игрок не так боится Агро Друидов,


Жрецов на немоте и Мурлок Паладинов, против которых это заклинание просто великолепно.


Элем Шаман от Zananan

<p>1</p> <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>1 Элементаль 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Пират Глазастик Рыбак. Когда вы разыгрываете карту, вы призываете это существо из колоды.</p> <p>1 Пират 1</p>	<p>1</p> <p>Кровожадный скореер Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1.</p> <p>1 Pigate 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Тотем палеомурлоа В конце вашего хода призывает мурлока 1/1.</p> <p>0 Тотем 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Портал: Водоворот Наносит 1 ед. урона существам противника. Призывает случайное существо за 1 ед. маны.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Нефритовые когти Боевой клич: призывает нефритового голема. Перегрузка: (1)</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Тотем языка пламени Находящиеся по обе стороны существа получают +2 к атаке.</p> <p>0 Тотем 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Инволюция Призывает существ противника в случайный, который стоит на 1 ед. маны меньше.</p>	<p>3</p> <p>Защитный холмов Провокация. Боевой клич: вы расширяете существо с «Провокацией».</p> <p>1 4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Тотем прилива мамы В конце вашего хода вы берете карту.</p> <p>0 Тотем 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Нефритовый дух Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>2 Элементаль 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Нефритовая молния Наносит 4 ед. урона. Призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Молот Сумерек Предсмертный крик: призывает на поле боя элементалей 4/2.</p> <p>4 2</p>	<p>5</p> <p>Жажда крови Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода.</p>	<p>6</p> <p>Аня Черная Лапа Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема.</p> <p>5 3</p>	<p>6</p> <p>Нечто из глубин Провокация. Стоит на (1) ману меньше за каждый призванный вами в течение матча тотем.</p> <p>5 5</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Элементаль огня Боевой клич: наносит 3 ед. урона.</p> <p>6 Элементаль 5</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Калинос Перегородки Боевой клич: если на прошлом ходу вы разыграли элементалей, вы вызываете к столику.</p> <p>7 Элементаль 7</p>



6940






Код для игры


Данная версия Элем Шамана от Zananana очень агрессивна, в ней присутствуют и некоторые инструменты Токен Шамана (пираты, [Жажда крови](#)), а также Молот сумерек — все для того, чтобы быстро заполнить стол и нанести летальный урон. Элементали играют в колоде не первостепенную роль, они скорее утяжелители сборки, способствующие успехам архетипа на поздних этапах игры. Огненный элементаль подарит такой сборке отличный темп, а [Калимос Первородный](#) позволит или нанести неожиданный урон по герою, дабы добить его, или же в очередной раз заполнить стол токенами, дабы закончить партию Жаждой крови чуть дальше.

Zananana взял данной сборкой топ-6 легенды после обновления 10 июля.

Элем Шаман от wiReR

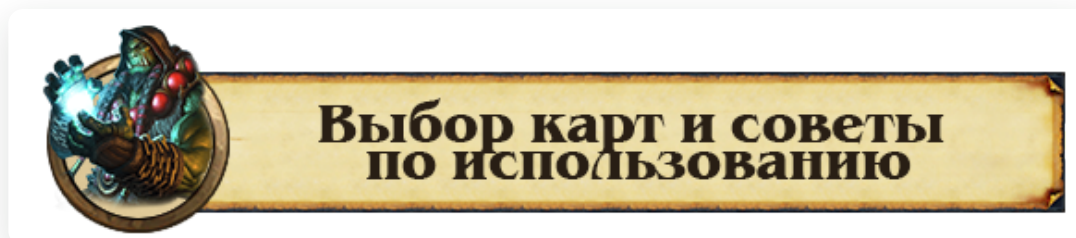


Код для игры



Наконец, последняя версия Элем Шамана уже напоминает Контроль Шамана. Выше не было упомянуто еще одно изменение от 10 июля, связанное с новым членом братства элементалей. Вместе с Нефритовым духом туда вступил и Халлазил Перерожденный, которого вы можете наблюдать в этой сборке.

Удивительно, как wiReg смог поместить так многое в одной колоде: массу AoE ремувалов, элементарей, джейд механику, а еще и Н'Зота и синергию с ней. Медленным контролем колодам очень не повезет столкнуться с таким Контроль Элем Шаманом, да и с агрессивными оппонентами он легко расправится благодаря массе AoE ремувалов на любой вкус и цвет. Особенно пожалеют обладатели популярной нынче Гидры Горьких Волн.



Следует определиться с картами, которые всегда или практически всегда используются Элем Шаманом. К каждой из них будут даны и некоторые комментарии.

Огневичок — определенно важная карта Элем Шамана, которая только на первый взгляд кажется незначительной. Во-первых, это хороший первый дроп в агрессивных матч-апах, который можно в последствии усилить Тотемом языка пламени. Во-вторых, что важнее, это элементарь, как и тот токен, которого он дает. Не обязательно разыгрывать их обоих в первый попавшийся момент, когда у вас есть лишний кристалл маны. Иногда они нужны для активации боевого клича важнейшего элементаря на следующий ход. Первый и очень важный аспект игры за Элем Шамана — правильно рассчитывать синергию элементарей, планировать на несколько ходов вперед. Немаловажно учитывать и потенциальных элементарей, которые могут прийти в вашу руку на следующий ход. Вы можете столкнуться с ситуацией, когда ресурсы в руке иссякли и только топдек сильнейшего существа спасет вас (**Калимос Первородный**, **Вестник зарева**, Тол'вирский камнемаг). Тогда вы должны будете сыграть Огневичка в надежде на то, что удача будет на вашей стороне и ключевое существо придет в руку. Это достаточно трудноопределимая ситуация, в которой вы должны понять, что без риска не сможете победить.



Портал: Водоворот, **Гроза** — два сильнейших AoE эффекта Шамана, без которых трудно представить мидрейндж или контроль колоду этого класса. Очень полезны в агрессивных матч-апах (Пират Воин, Агро Друид) и являются веской причиной, почему Элем Шаман в них чувствует себя комфортно. Не так хороши против контроль колод из-

за низкого урона и отсутствия у противника мелких существ. Если вы столкнулись с медленной колодой, не стесняйтесь размениваться Грозой один к одному с мелким существом (например, с Маназмеем Берн Мага), вы едва ли сможете извлечь из карты больше выгоды. **Портал: Водоворот** можно использовать и для того, чтобы создать присутствие дополнительного токена на столе, если на следующий ход вы хотите нанести больше урона с помощью Жажды крови или Тотема языка пламени.

Немного о том, кого же призывает Портал: Водоворот. Вам может выпасть как нейтральное существо, так и существо любого класса: всего на данный момент их доступно 59. Чаще всего характеристики призванного существа будут 2/1. Нужно держать в голове возможность получения следующих первых дропов: Клирик Североземья, Огненный нетопырь, Маназмей, Самоотверженная героиня, Страж порядка, Кристаллический оракул, Пыледемон, Изумрудная королева, Мастерница микстур, Лепрогном, Матрос Южных морей, Пират Глазастик, Руническое яйцо, Пронырливая ласка, Стражница Света, Щупальце Н'Зота, Хранительница тайн — эти существа могут значительным образом повлиять на ход игры. По возможности вы можете обыгрывать существ с рывком (можно сделать так, чтобы они были тут же усилены Тотемом языка пламени) и Изумрудную королеву (разыгрывать существ до того, как используете **Портал: Водоворот**), но помните о низких вероятностях получения этих существ, поэтому если необходимо обыграть какой-то другой эффект, предпочитайте тот, шансы на который выше.

Шансы призвать Изумрудную королеву из Портала: Водоворот — **1,7%**, шансы найти существо с рывком — **3,4%** или **5%**, если у вас экипировано оружие. Шансы найти провокатора — **5%**.

Инволюция. Учитывая, сколько карт ушло с обновлением ротации, **Инволюция** стала одним из лучших вариантов в нынешней мете. Паладин крайне популярен, этот класс имеет множество очень сильных и опасных угроз, от которых нужно бы избавиться. **Тирион Фордринг** — лучшая цель для Инволюции, но, например, **Рагнарос Слуга Света** тоже будет выгодной мишенью. Помимо карт Паладина **Инволюция** поможет справиться с Высокогривом саванны, Живой маной, Древом войны или с каким-нибудь случайным существом Жреца, имеющим много здоровья. Но не всегда нужно разыгрывать Инволюцию в очевидной ситуации. Чаще всего с ее помощью нужно избавляться от одной-двух больших целей, ведь это поможет контролировать стол.



Сила **Инволюции** в том, что она очень сильно бьет по существам с особыми эффектами, например, с бафами, как в данном случае, или с предсмертными хрипами. Поэтому **Инволюция** особенно хороша против Паладина: не только этого редко встречающегося Бафф Паладина, но и Мидрейндж или Агро Паладина на мурлоках, которые используют Гребнистого скакуна, Печать королей, Тириона Фордринга и так далее.

Одна из самых важных вещей, о которой нужно помнить, когда вы используете **Инволюцию** — это то, что с ее помощью вы снижаете характеристики существ противника. Зачастую они станут слабее предыдущих. Этот факт играет ключевую роль, поскольку сама по себе **Инволюция** практически не снижает потенциальный урон (так как противник все еще имеет существ на столе), зато вместе с этой картой можно использовать **Вулкан**, **Грозу** или **Портал: Водоворот**. Чаще всего нужно будет использовать **Инволюцию** вместе с другим ремувалом. Также заклинание помогает избавиться от уже забавфанных существ. Но помните: лучше приберечь **Инволюцию** как крайнее средство, так как на одиночную цель предпочтительнее использовать **Сглаз**.

Сглаз — как уже было сказано, сильнейший точечный ремувал в игре, вокруг которого ваш оппонент всегда должен играть.

Смоляной страж, Страж гейзера — пара очень сильных третьих дропов-элементалей, которые помогут Шаману пережить начальную стадию игры против агрессивных колод, защитить ключевых существ в контроле матч-апах, да и вообще сделать много чего полезного.

Тол'вирский камнямаг — поскольку все нынешние сборки используют джейд механику, места для Тол'вирского камнямага просто не остается, на его место встанут куда более сильные (хотя и не во всех ситуациях) **Нефритовый дух** и **Нефритовая молния**.

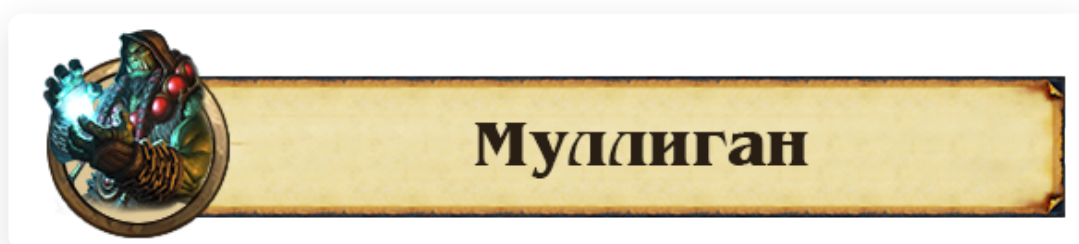
Слуга Калимоса — интересная и очень перспективная общая карта, о которой важно знать одну неявную деталь: шанс раскопать классового элементалю в четыре раза выше, чем шанс раскопать конкретного нейтрального элементалю. Поэтому сначала следует обратиться к классовым картам Шамана, среди них в Стандартном режиме есть 12 элементалей: **Пыледемон**, **Элементаль воздуха**, **Вестник Огненного Венца**, **Вольный элементаль**, **Страж гейзера**, **Элементаль земли**, **Каменный часовой**, **Ал'акир**, **Калимос Первородный**, **Халлазил Перерожденный**, а также **Нефритовый дух**, который будет считаться именно классовой картой при раскопке. Есть также и 16 нейтральных элементалей, среди которых интерес представляют в первую очередь следующие: **Смоляной страж**, **Слуга Калимоса**, **Вестник зарева**, но могут быть полезны и некоторые другие.

Выбор правильного элементалю при раскопке труден, и здесь непросто дать какой-то совет. Но не будьте предвзяты, иногда лучшим выбором окажется какой-то совершенно неожиданный элементаль, которым никто и никогда не играл в конкурентоспособных колодах Шамана, например, **Ледниковый осколок**, **Ледяной элементаль** или, кто знает, даже **Пыледемон**.

Вестник зарева — еще один очень хороший и очень сильный элементаль, к сожалению, пока что вытесненный другими картами из сборок. У Вестника зарева, не сомневайтесь, есть потенциал вернуться в колоды Элем Джейд Шамана, так что не спешите распылять эту карту.

Калимос Первородный — самая дорогая карта Элем Шамана, а вместе с этим и сильнейшая. Очень мало ситуаций, в которых боевой клич этого существа вам не пригодится: **Калимос Первородный** умеет все, кроме точечного уничтожения опасной угрозы оппонента, но для этого в вашей колоде есть **Сглаз**, **Вестник зарева** и так далее. Выбор правильной опции с помощью Калимоса Первородного, опять же, может быть неоднозначен, но едва ли здесь есть какие-то универсальные советы. Не забывайте, что урон от заклинаний никак не влияет на урон от эффектов с боевого клича этого существа.

Опциональных карт для Элем Шамана очень много, некоторые из них используются чаще (например, **Маг крови Талнос**), некоторые реже (**Халлазил Перерожденный**). Говорить о каждой из них особого смысла нет, все-таки время и силы читателя необходимо беречь. Самыми ходовыми, но не всегда используемыми картами Элем Шамана являются **Маг крови Талнос**, **Тотем языка пламени**, **Тотем прилива маны**, **Феникс Огненного Венца**, **Вулкан**, **Элементаль огня**, **Жажда крови**, **Молния** и некоторые другие.



Неоценимую помощь при муллигане за Элем Шамана (как и за большинство других популярных архетипов) вам окажет [данная статья](#). Здесь же можно еще раз отметить то, что визуально показано там. В любом матч-апе вы оставляете только **Огневичка** и **Нефритовые когти** (если они есть в вашей сборке) при любых обстоятельствах,

остальные же карты останутся или не останутся в руке, если соблюдены какие-то условия. **Тотем языка пламени**, например, вы оставляете только в случае, если у вас уже есть первый дроп (пират или **Огневичок**).

В идеале вы всегда ищите хорошую кривую маны, дабы максимально эффективно реализовывать ее каждый ход. За Шамана делать это несколько труднее из-за эффекта перегрузки, так что всегда думайте, если разыгрываете карту с таким эффектом, что вы будете делать на следующий ход, сможете ли вы придерживаться вашего плана по выставлению угроз или нейтрализации угроз соперника.



В данном игровом моменте автором было решено оставить все 4 карты на стадии муллигана. На 5-1 рангах можно с высокой долей вероятности говорить о том, что оппонент на Друиде будет играть агрессивно, поэтому **Огневичок** будет хорош как никогда. Если Друид пропустит первый ход или выставит хотя бы двух существ 2/2 и больше (с помощью **Кровожадного корсара** и **Знака «Лотоса»**, например), разыгрывать **Монетку** и ставить второй первый дроп будет не нужно. В остальных ситуациях можно будет рассчитывать на то, что существа 1/2 переживут ход оппонента и их можно будет усилить **Тотемом языка пламени**. **Вулкан** — спорный выбор в данной ситуации, все-таки он достаточно тяжел. Но, во-первых, у Шамана уже есть отличный старт и **Монетка**, которые позволяют «пожадничать». Во-вторых, часто Агро Друиды (а ожидается именно он) используют **Гидру Горьких Волн**, а разыграть **Вулкан** на нее практически равносильно победе. Плюс ко всему, **Вулкан** — единственный надежный способ вовремя уничтожить другой опаснейший пятый дроп — **Мурниндзю**, да и против заполненного стола он в целом хорош.

Не забывайте о том, что здесь представлен муллиган не для конкретной сборки Элем Шамана, но для архетипа в целом. Если в выбранной вами версии нет какой-то карты ниже, ничего страшного, в колоде еще много других опций для муллигана.

Муллиган против Друида



Муллиган против Охотника



Муллиган против Чернокнижника



Муллиган против Мага



Муллиган против Паладина



Муллиган против Жреца



Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана



Муллиган против Воина



Стратегия игры

В целом стратегия игры Элем Шаманом достаточно незамысловата: вы разыгрываете ваших существ про кривой маны, отбиваетесь от угроз оппонента с помощью точечных и AoE ремувалов, наращиваете преимущество, обыгрываете AoE эффекты оппонента и так далее. Но это все актуально практически для всех колод в Hearthstone.



Впрочем, совет «разыгрывать существ по кривой маны» не всегда актуален, особенно если дело доходит до элементалей. В данном случае для розыгрыша доступны четыре существа: два четвертых дропа и два третьих. Стража гейзера можно сразу же исключить, так как он не сможет даже разменяться с опаснейшим Маназмеем оппонента. Тол'вирский камнемаг способен на это, но не разыгранный в прошлый ход элементаль не позволяет активировать его боевой клич, поэтому он станет простым существом 3/5, которое еще и не является элементом, следовательно, не позволит на следующий ход активировать синергию. Смоляной страж, между тем, станет тем же существом 3/5 для оппонента, но с провокацией, а значит Маг будет вынужден отдать еще один точечный ремувал в него (а он скорее всего есть, раз Джайна так агрессивно действует, уничтожая Огненным шаром Тотем прилива маны), дабы сохранить жизнь опаснейшему Маназмее. Феникс Огненного Венца не делает абсолютно ничего, если Шаман не найдет Портал: Водоворот или Грозу. Ставить его и действовать «манаэффективно» слишком рискованно. Таким образом, лучшим выбором в данной ситуации станет Смоляной страж, но важно и то, что на следующий ход, если предположение о наличии еще одного ремувала у Мага верно (оно оказалось верно), нужно будет разыграть именно Тол'вирского камнемага, что опять же будет являться не манаэффективным ходом. Но только так Шаман сможет остановить Маназмея и заставить Мага совершать неудобные ходы: использовать силу героя для сбивания божественного щита с Тол'вирского камнемага, теряя темп.

В данном разделе следует остановиться на нескольких важных аспектах игры Элем Шаманом. Какие-то из них достаточно просты, какие-то труднее, но упомянуть и поговорить следует о каждом из них.

Итак, первая очень простая рекомендация: думайте о последовательности ваших действий: сначала о том, на что вы потратите все доступные кристаллы маны в этот ход, а затем о том, в какой именно последовательности вы это сделаете. Поверьте, ошибка «сначала дать AoE эффект, а потом призвать базовый тотем силой героя» случается не только с игроками на 20 ранге, но и в Легенде. Не поступайте так никогда, если вы планируете разыграть наносящее урон заклинание, задумайтесь о том, хватит ли у вас маны для силы героя. И, может быть, вам стоит рискнуть и с шансом 25% или выше найти **Тотем гнева воздуха**, благодаря которому вы одержите победу в партии.

Вторая рекомендация: планируйте ваши ходы наперед, учитывая и взаимодействие элементарей в том числе.



Данный игровой момент отлично демонстрирует, как должны правильно работать два вышеперечисленных совета. Ситуация Шамана очень непростая, Охотник захватил стол и разыграл опаснейшего Коварного птенца, которого бы очень хотелось уничтожить в этот ход. Итак, варианты действий. Первый: разыграть Слугу Калимоса, и надеяться найти **Ледниковый осколок**, который остановит Коварного птенца. Шансы на подобный исход крайне малы (6%), и в случае неудачи вы, вероятнее всего, проиграете, да и если найдете **Ледниковый осколок**, потратите Монетку, а на следующий ход надежного ответа на угрозы Охотника не будет. Второй вариант: выставить с помощью Монетки два третьих дропа. Вариант уже не так плох, Коварному птенцу будет трудно атаковать героя, однако, если у Охотника есть **Команда «Взять!»** или **Псарь**, вы проигрываете. Плюс ко всему, на следующий ход лишаетесь хорошей и по сути единственной достойной опции в лице Вестника зарева. Третий вариант: использовать сначала силу героя, затем разыграть Смоляного стража (если не выпадет **Тотем гнева воздуха**) или **Портал: Водоворот** (если выпадет). Так с шансом в 25% вы наверняка убьете опаснейшего 5/2, выровняете ситуацию на столе. Более того, в случае неудачи вы сможете разыграть Вестника зарева через Монетку на следующий ход, уничтожив Коварного птенца (если тот не приобретет божественный щит). Этот вариант самый

рискованный, ведь высокие шансы на победу вы сохраните лишь при удачном тотеме. Четвертый вариант: разыграть Смоляного стража и Портал: Водоворот. Так вы не позволите Псарю и Самоцветному аре легко убить вашего провокатора, Охотнику придется или искать одну единицу урона в руке, или лишаться Коварного птенца.

Достаточно трудно решить, какой же ход здесь верный. Автор склоняется к тому, что в такой проигрышной ситуации необходимо рисковать и играть на победу, то есть сначала использовать силу героя и молиться на *Тотем гнева воздуха*, если же он не выпадает — ставить Смоляного стража. Только в этом случае у вас будет достаточно высокий шанс нейтрализовать большинство угроз и оставить на столе двух пусть незначительных, но существ. К сожалению, вы не сможете разыграть Вестника зарева через Монетку, если найдете урон от заклинаний и используете Портал: Водоворот, но вам будут доступны два третьих дропа или другие неплохие ходы.

Третья рекомендация: просчитывайте все вероятности и помните о потенциале всех ваших карт со случайными эффектами. Таких карт у вас очень много, случайным эффектом обладает и ваша сила героя. Считайте вероятности, если встаете перед выбором и трудным решением: в каком случае благоприятных исходов больше? Речь идет о Грозе, которая наносит 2-3 единицы урона, о Портале: Водоворот, который призывает случайное существо, об Инволюции, которая превращает существ оппонента в других, о Слуге Калимоса, который раскапывает случайного элементаля (в разделе «выбор карт и советы по использованию» вы уже могли читать об Портале: Водоворот и Слуге Калимоса), о Вулкане, который случайным образом распределяет урон по столу.



Следует сказать пару слов и о позиционировании существ на столе. В случае с Элем Шаманом это очень важно, так как в его сборках часто есть *Тотем языка пламени*. В первую очередь вы должны знать, что не все существа будут расположены так, как вы захотите: некоторые появятся в строго определенных игровых местах. При использовании силы героя все базовые тотему будут расположены максимально справа. То же самое случится при розыгрыше Портала: Водоворот. Если же какое-то существо призывает боевым кличем или предсмертным хрипом одно другое существо (яркий пример — *Айя Черная Лапа*), оно будет располагаться справа от него. При призыве нескольких существ (*Калимос Первородный*) они будут расположены и слева, и справа от него, так разыгрываемое существо окажется посередине.

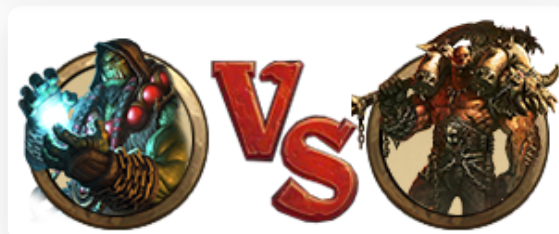
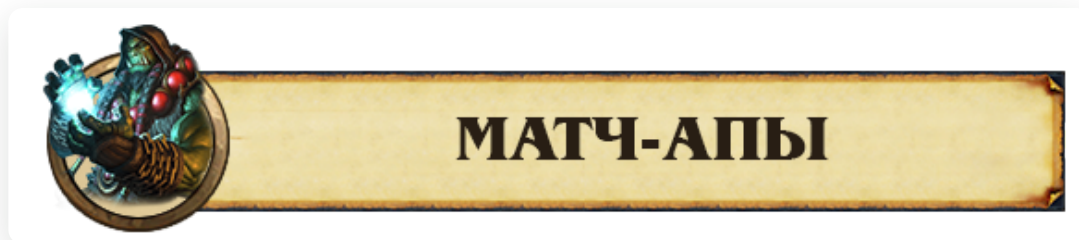
обыгрывать этот AoE эффект в данной ситуации, только если бы наверняка знали о его наличии в руке соперника), а в том, куда поставить Элементалю огня. Выставлять его справа от Тотема языка пламени нет никакого смысла, так как там уже есть существо, а потенциально появится и больше благодаря вашей силе героя. Поэтому следует думать о левой половине стола. Следующий вопрос, который должен у вас возникнуть: тогда куда именно его поставить: справа от Стража гейзера или слева? Вы сделаете Стража гейзера уязвимым к Слову Тьмы: Боль, если поставите справа от него существо, но это неважно, так как этот ремувал в любом случае ушел бы на **Тотем языка пламени** еще раньше, у оппонента его просто нет. Вы можете задуматься о выставлении Элементалю огня между Стражем гейзера и Тотемом языка пламени, если ожидаете от Жреца розыгрыша существа с 7+ единицами атаки, которое усиленный **Элементаль огня** мог бы уничтожить за один удар. Жрец может разыграть **Лиру Осколок Солнца** и **Слово Силы: Щит**, но одну копию этого заклинания он уже разыгрывал ранее, так что вы без особых сомнений можете разыгрывать Элементалю огня максимально слева.

В-четвертых, помните о том, что все вышеперечисленные правила не абсолютны, в каждой ситуации есть исключения. Если вы ожидаете определенный ход вашего оппонента,ставляйте существ определенным образом, дабы максимально эффективно ответить на угрозы.



В этом игровом моменте Элем Шаман столкнулся с Секрет Магом. **Тотем языка пламени** — идеальный кандидат для «разминирования» Отраженной сущности. Поэтому, учитывая то, что два секрета активны, вы наверняка должны сперва разыграть максимально невыгодное для Мага существо, то есть не Смоляного стража или Феникса Огненного Венца, а **Тотем языка пламени**. Но смысл этого примера не в этом, а в том, как именно это сделать. Сперва вы должны использовать силу героя, а только затем поставить **Тотем языка пламени** вправо от базового тотема. Так вы, в следующий раз использовав силу героя или **Портал: Водоворот**, получите существо справа, то есть

окажите ваш *Тотем языка пламени*, а не призовете всех существ с одной стороны от него.



Квест Воин в последнее время стал немного менее популярен, и это очень хорошая новость, потому что это достаточно неприятный оппонент для Элем Шамана, особенно если его сборка не так тяжела. Самая большая проблема в игре против Квест Воина — это тот факт, что он всегда успевает завершить выполнение своей Задачи, у вас не так много способов задавить оппонента раньше, но в этом может помочь *Жажда крови*. Восемь единиц урона в ход позволят легко пройти сквозь ваших существ, и большинство игр просто сведется к тому, что тотемы из силы героя впитают несколько таких выстрелов прежде, чем, вы, наконец, умрете. Чтобы совладать с этим, нужно создавать давление на Воина как можно раньше и как можно быстрее выставлять больших существ.

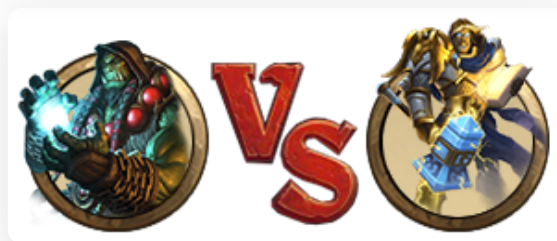
Некоторые сборки Гарроша содержат еще и *Мощный удар щитом*, а некоторые включают только *Казнь*. Вы не можете себе позволить играть только вокруг последней. Разыгрывайте существ как только это станет возможным, а также изо всех сил старайтесь использовать силу героя по максимуму. Ее применение должно быть практически автоматическим каждый ход, но в то же время вы станете уязвимы к Потасовке. Если на вашей половине стола есть две больших угрозы, то лучше не выставлять еще что-нибудь до тех пор, пока в распоряжении не будет летальный урон. Хорошая техническая карта против Квест Воина — *Жажда крови*, но реализовать ее бывает трудно.

Добавление в сборки Элем Шамана карты *Отголоски духов* очень помогает справиться с Квест Воином. Вы можете заполнить стол, но в то же время не переживать за Потасовку или другой AoE ремувал, даже если оппонент использует его, вы всегда сможете восстановить давление в первоначальном состоянии, а порой и значительно. Старайтесь применить *Отголоски духов* на ключевых существ: *Нечто из глубин*, Слуг Калимоса, а также на призывателей Нефритовых големов. Вы едва ли сможете "разогнать" Нефритовых големов как Джейд Друид, дабы вывести из их зоны поражения обновленной силы героя Квест Воина, но всё же лишние очень дешевые угрозы никогда не будут лишними.



Пират Воин является благоприятным матч-апом. У Шамана есть много исцеления, провокаций, ремувалов. Этот матч-ап в вашу пользу, но это не значит, что победить будет легко. Играя против Пират Воина, необходимо идти в полный контроль стола, а все, о чем нужно беспокоиться, — выживание. Данный архетип Воина способен нанести тонну урона прямо «в лицо», но можно быстро охладить его пыл, если поставить препятствия. Используйте все возможности для контроля стола, условия для выигрыша придут позже, если вы справитесь. Считайте весь урон, который в теории может нанести Воин прямо сейчас и на следующий ход. Существа с провокациями играют практически ключевую роль в этом матч-апе, как и карты с эффектом исцеления.

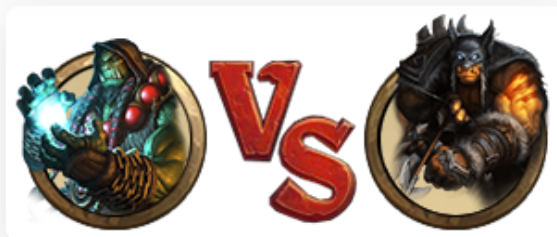
Эта игра не обещает быть легкой. Да, у вас есть средства для выживания, но Пират Воин может уничтожить вас, если заход карт всего лишь в один единственный ход будет неудачным. По этой причине не сомневайтесь, разыгрывайте сильных, больших существ. Сегодняшний Пират Воин имеет много урона с руки, но у него есть и существа вроде Разъяренного берсерка или Капитана Южных морей, которые тоже представляют опасность. Их нужно уничтожать любой ценой и находить выигрышные условия в виде провокаторов и эффектов исцеления. Но помните, что и то, и другое эффективно только в случае, когда Пират Воин потерял стол, если же на нем масса угроз, которые могут еще и выгодно разменяться, толку от исцеления и провокаций не очень много. Поэтому порой не следует выставлять провокации только потому, что вы можете это сделать.



У Паладина сейчас существует несколько архетипов, но мидрейндж сборка превалирует. Это хорошие новости, поскольку, возможно, это лучший матч-ап. Паладин получает преимущество за счет сильной игры на ранней стадии, а потом за счет выставления единичных сильных карт вроде Тириона Фордринга и Хранителя Солнца Тарима. Цель в этом матч-апе — справиться с ранним столом (и остановить мурлоков) за счет дешевых элементарей и Инволюции, а также использовать самые эффективные ремувалы и угрозы, чтобы победить на поздней стадии игры. Если вы позволите Паладину заполнить стол на ранней стадии игры без дальнейшей возможности его зачистить, вы проигрываете. Медленный старт или плохой стол — причина, по которой

нужно как можно быстрее использовать AoE заклинания. Следует также стараться не применять Сглаз или Инволюцию слишком рано.

Самая большая слабость Паладина — это то, что он надеется на своих крупных поздних существ. Вещи вроде Тириона Фордринга, Смотрителя или Доисторического дракона очень опасны, но они все уязвимы к заклинаниям-трансформациям вроде Инволюции. Не нужно использовать эту карту на единичную цель, если есть Сглаз. Нынешняя сборка Мидрейндж Паладина может извлечь много выгоды от Побега на кодо и Покаяния, ведь эти секреты он всегда может добыть из Гидролога. Когда вы видите, что Паладин разыграл секрет, то нужно либо поставить существо с небольшим количеством здоровья, либо дать Паладину забрать в руку лягушку от Сглаза. Сделать это не всегда легко, но в противном случае соперник получит много выгоды. Кроме того, не выставляйтесь на стол очень сильно из-за возможности розыгрыша Равенства, а старайтесь продавить противника с помощью всего того, что уже есть на столе. Создание давления поможет выманить ремувалы на невыгодный для Паладина стол.



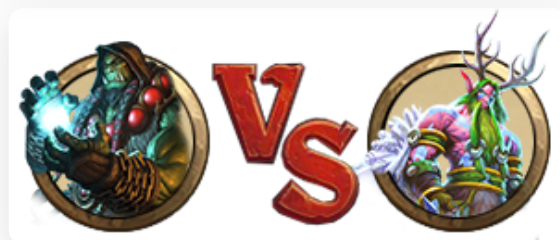
Если вы не любите, то Элем Шаман станет отличным решением проблемы. Рексар имеет безумно сильную кривую маны и множество способов получить преимущество на столе, но Тралл может справиться и с тем, и с другим. Придется славно поработать, чтобы быть впереди противника. Самое большое преимущество Охотника — это то, насколько эффективно он получает темп и распределяет свой урон, особенно на ранней стадии игры. Это матч-ап, в котором нужно полностью сфокусироваться на зачистке стола и всегда быть уверенным в том, что противник не сможет выставиться по кривой маны. Всегда отвечайте на угрозы Охотника, даже если это означает использование Вулкана и Грозы сразу для избавления от существ с предсмертным хрипом.

Это тот матч-ап, в котором Инволюция и Сглаз по-настоящему блистают. В колоде Охотника есть множество липких существ для стабилизации на столе. Но если превратить Высокогрива саванны или Крысиную стаю в лягушку, применив Сглаз, то Охотник потеряет очень много выгоды. Нужно разыгрывать существ наряду с использованием дешевых ремувалов, тогда вы получите преимущество. Не забывайте своевременно исцеляться, помня о вещах вроде Команды «Взять!». Большая часть игры будет проходить в процессе избавления от вражеских существ и исцеления своего героя до тех пор, пока у Охотника не истощится рука. Этого будет достаточно, чтобы выиграть.



Квест Разбойник — злейший враг многих, в том числе и Элем Шамана. Благо, то же обновление от 10 июля, что возвысило Элем Шамана, спутало все карты Квест Разбойнику. Впрочем, многие продолжают защищать честь Валиры и после ослабленных Подземных пещер. И речь идет не только о Миракл Разбойнике или Темпо Разбойнике, кто-то продолжает играть и на Квест Разбойнике, причем достаточно успешно. Если вы встретили такого самоотверженного оппонента, приготовьтесь к напряженной битве. Да, свою задачу Разбойник выполнит чуть позднее, чем обычно, но эти безумные и очень дешевые существа 5/5 никуда не делись. Вы мало что сможете сделать с оппонентом на этой стадии, так что старайтесь задавить Квест Разбойника раньше. Естественно, чем агрессивнее ваша сборка, тем лучше.

Матч-ап с **Миракл Разбойником** тоже труден. Крайне важны будут **Инволюция** и **Сглаз**, которые отлично подойдут для нейтрализации **Шеразина** (пока он еще не в спячке), Эдвина ван Клифа, Гоблина-аукциониста. Если сборка использует Волшебных великанов, не забывайте о том, что **Инволюция** на них не подействует. Старайтесь разыгрывать ваш **Тотем языка пламени** так, чтобы он был защищен провокатором, тогда Разбойник не сможет убить его Ударом в спину и оружием. Миракл Разбойник очень хорош в вопросах нейтрализации одиночных существ, старайтесь не делать на них ставку, а заполнять стол кучей токенов, с которым оппоненту будет куда труднее справиться. Против Миракл Разбойника непросто реализовать **Грозу** и **Портал: Водоворот**, поэтому не бойтесь использовать их не очень выгодно для себя, чтобы сэкономить более ценные ресурсы.



Агро Друид — подарок для Элем Шамана. Чем больше AoE ремувалов есть в вашей сборке, тем лучше для вас. Инволюцию лучше использовать на существ под бафами, но важно учитывать то, что она никого не уничтожит, а значит оставшиеся угрозы могут быть усилены Диким ревом и другими заклинаниями. Лучше всего после Инволюции разыграть **Портал: Водоворот**, который зачистит большинство инволюционированных существ. Впрочем, **Портал: Водоворот** можно использовать и как самостоятельную зачистку уже на второй ход, ведь даже тогда он уже может принести много выгоды и расстроить планы противника. **Гроза** точно доставит массу проблем Агро Друиду сама по себе, что уж говорить о **Вулкане**, который буквально казнит вашего оппонента, если тот неосмотрительно разыгрывает Гидру Горьких Волн.

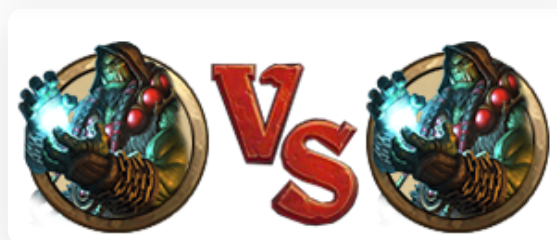
Трудности может доставить **Коварный птенец**, особенно разыгранный рано. Убить его нужно любой ценой и как можно скорее, хотя **Инволюция** в любом случае разберется с ним, каким бы могущественным он ни стал, вы разве что уже можете получить слишком много урона. Не забывайте о **Мурлиндзе** и **Живой мане**, старайтесь держать ответы на них, тогда у вас все будет очень хорошо.



Джейд Друид уже не так удобен для Элем Шамана, это скорее равный матч-ап. Пользуйтесь тем, что этому архетипу по сути нечем отвечать на значительные угрозы. Да, у него есть два AoE эффекта (**Размах** и **Доисторический дракон**), но вот с большими существами справиться бывает трудно, да даже с несколькими средними с тремя и более единицами здоровья. Джейд Друид плох в поиске ответов на угрозы, вместо этого он интенсивно создает свои собственные. Это значит, что именно вы будете решать, как проводить размены. Помните об этом и создавайте такие игровые ситуации, в которых вы будете способны выгодно размениваться. В первую очередь в этом помогут **Тотем языка пламени** и **Жажда крови**. Не обязательно держать **Сглаз** для огромных целей, подойдут и средние, если от этого вы получите преимущество в темпе. Идеальная цель — **Доисторический дракон**. А вот **Инволюция** не так хороша против Джейд Друида, который использует массу дорогих существ с низкими характеристиками, но сильными боевыми кличами. Не так хороша она и против **Нефритовых големов**, так что постарайтесь реализовать это заклинание хотя бы с минимальной выгодой, оно не так ценно в этом противостоянии. Лучшая цель — **Айя Черная Лапа** или **Фэндрал Олений Шлем**.



В данном случае у Элем Шамана есть несколько вариантов действий. Первый: сыграть манаэффективно и поставить Феникса Огненного Венца. Этот ход подставит вас под *Размах*, да и не создаст достаточного давления, зато обеспечит выполненное условие для Слуги Калимоса в будущем. Второй вариант: розыгрыш Тотема языка пламени и силы героя в надежде на Исцеляющий тотем. Так вы обеспечите значительное давление в этот ход, сыграете манаэффективно, но с шансом 75% будете уязвимы к *Размаху* или *Озарению* + *Доисторическому дракону*. Последний вариант: разыграть Стража гейзера и восстановить здоровье Смолянному стражу. Исцеление — не такой важный ресурс в этом матч-апе, так что использовать его лучше на союзных существ, если такая возможность появится. Так вы и обеспечите хороший следующий ход (*Тотем языка пламени* + *Слуга Калимоса*), и сохраните важнейший *Тотем языка пламени* для ответа на угрозы оппонента, а не подставите его под *Гнев* или *Размах*. Именно последний вариант и следует выбрать, расположив Стража гейзера справа, дабы на следующий ход вы могли ответить на потенциальное *Нефритовое чудище* (разменяться с ним можно 1/1 и Смоляным стражем, который переживет удар и останется слева от Тотема языка пламени (а за ним и *Слуга Калимоса*)).

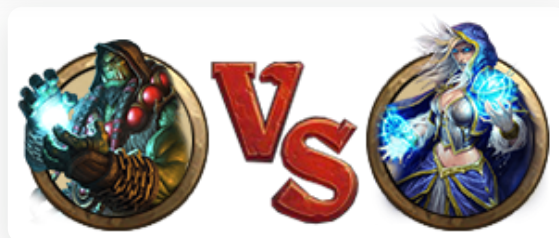


Токен Шаман будет очень не рад большому количеству AoE эффектов в вашем распоряжении, хотя использовать их нужно аккуратно и предусмотрительно, так как ваш оппонент часто легко может заново заставить свою половину стола угрозами. Если вы используете *Инволюцию*, лучше всего делать это вместе с другим AoE эффектом,

ведь сила Токен Шамана не в характеристиках существ, но в их количестве на столе. Будьте аккуратны с комбинацией **Доппельгангстер** + **Эволюция**, на нее вы, конечно, сможете ответить Инволюцией, но и три среднестатистических пятых дропа доставят вам массу проблем (едва ли все они обратно превратятся в слабых **Доппельгангстеров** 2/2). К шестому ходу лучше уже закрепиться на столе, дабы ответить на комбинацию противника не только заклинаниями, но и существами. Чем медленнее ваша сборка Элем Шамана, тем проще вам будет справиться с Токен Шаманом.

Зеркальное противостояние двух **Элем Шаманов** будет решаться скорее в битве выгоды, а не битве темпа, поэтому старайтесь выгодно разминиваться, обыгрывайте AoE эффекты, в том числе и Инволюцию.

Встретив любого Шамана, помните об этом заклинании в руках оппонента. Например, **Инволюция** отлично противодействует Отголоскам духов, так что уничтожайте существ с предсмертным хрипом от этого заклинания в ваш ход, не давая противнику времени ответить.



Берн Маг чувствует себя очень уверенно против Элем Шамана, у него есть много способов убить вас. Однако насколько много урона Маги имеют, настолько мало у них исцеления. По этой причине матч-ап может стать благоприятным, если вы возьмете правильный темп игры. Всегда нужно стараться не опускать здоровье своего героя ниже 15 единиц, помните, что у противника может быть 15 и более единиц моментального урона из руки. Один из важнейших аспектов игры в данном матч-апе — сохранение исцеляющих карты до тех пор, пока Маг не разыграет Алекстразу. Можно допустить принятие небольшого количества урона, если здоровье героя позволяет, поэтому если вы уверены в том, что у противника нет тонны мгновенного урона из руки, следует попридержать исцеление до прихода Алекстры. Самый главный источник исцеления, конечно же, **Калимос Первородный**, старайтесь найти его быстрее, а также раскопать дополнительные копии Службой Калимоса. Но и другие источники исцеления могут помочь пережить взрывной урон оппонента, даже если на первый взгляд они и восстанавливают немного здоровья.

Самая важная вещь в игре против Берн Мага — получить стол на ранней стадии игры. Большинство сборок этого архетипа содержит Маназмеев и **Арканологов**, которые в зависимости от имеющегося у противника урона могут снести много здоровья очень быстро. Если вы потратите начало игры на избавление от таких существ, то лишите оппонента возможности наносить еще больше урона. Более того, нужно не только захватить стол, но и закрепиться на нем, выставляя все больше и больше существ. Это создаст необходимое давление для срыва Ледяной глыбы, а такая ситуация, в свою очередь, заставит Мага тратить заклинания на существ, а не на вашего героя. Также

помните, что Берн Маги используют Хранителя Медива, если у вас в колоде есть способ уничтожить оружие, сохраните его для Атиеша.

Играя против любого Мага, не забывайте обыгрывать **Метеорит** и **Конус холода** (второе заклинание с меньшим приоритетом). Это трудно сделать при условии, что вам нужно еще и расставлять существ грамотно для синергии с Тотемом языка пламени. С другой стороны, ваши действия могут быть и идентичными: сильнейших существ ставить с краев, слабых — посередине.

Секрет Маг не так грозен, как Берн Маг. Все дело в том, что Элем Шаману достаточно легко обыгрывать и Антимагию и Отраженную сущность. У него есть дешевые существа и заклинания, которые не жалко потратить на противодействие секретам, остается только угадывать, какой именно секрет использует Маг. Если у вас есть Монетка, придержите ее: едва ли ваш оппонент решит использовать Антимагию до выхода Монетки из руки. **Огневичок** — ключевая карта, которую стоит использовать только под секрет оппонента. То же самое можно сказать и о Портале: Водоворот, это заклинание даже под Тотемом гнева воздуха или Магом крови Талносом не сделает многого в этом матч-апе, так что смело деактивируйте Антимагию с его помощью.



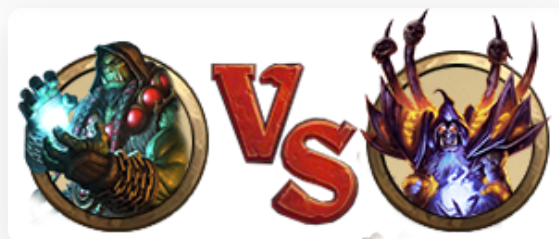
В данной игровой ситуации Элем Шаману очень бы хотелось разыграть Огневичка слева и какую-то двойку (Маг крови Талнос, сила героя) справа от Тотема языка пламени, однако оппонент, возможно, является Секрет Магом, против которого крайне важно оставить дешевых существ в руке до активации секрета. Поэтому верным ходом будет Страж гейзера, поставленный слева от тотема. Тем более, так вы сможете на следующий ход выставить Тол'вирского камня мага с боевым кличем.



Ваш план действий напрямую зависит от того, с каким Жрецом вы столкнулись. Матч-ап с Миракл Жрецом очень благоприятен, в то время как Жрец на драконах доставит большие проблемы: на Драконидах-шпионов очень сложно ответить, а их Жрец сможет дополнительно раскопать с помощью Историка **Гнева** Пустоты. Так он сгенерирует слишком много выгоды, а задавить его быстро у вас вряд ли получится из-за Зелья драконьего огня.

Матч-ап со Жрецом на немоте выгодный. Ключевые карты для вас здесь, как и в любом другом противостоянии со Жрецом, — **Инволюция** и **Сглаз**, они смогут нанести значительный ущерб существам Андуина, нивелировав бонусное здоровье. Не забывайте о **Зелье безумия**, которое может доставить вам проблемы. Его используют все Жрецы, а вот от Слова Тьмы: Боль и Слова Тьмы: Смерть отказывается Жрец на немоте.

В матч-апе с Миракл Жрецом и Жрецом на драконах старайтесь делать ставку на существ с 4 единицами атаки, пусть их в вашем распоряжении будет и немного.



Если вам посчастливилось встретить этот класс, вас ждет достаточно легкая игра. Масса AoE зачисток не оставят шансов Зоолоку, а **Сглаз** доставит массу проблем Хендлоку. Не забывайте, что **Инволюция** не подействует на Горного великана, но отлично сработает против Сумеречного дракона. Обыгрывайте AoE эффекты с тремя единицами урона и чистите стол оппонента.

Против агрессивного Чернокнижника играть еще легче, чем против Агро Друида, ведь он не сможет вырваться вперед по темпу так быстро, а значит у вас точно будет время найти нужные ответы на угрозы врага. Зоолок компенсирует это своей силой героя, которая не даст ему остаться без ресурсов долгое время. Вы должны экономно расходовать свои ресурсы и, если дела не пойдут хорошо со старта, рассчитывать на затяжную игру.



Заключение

Элем Шаман — очередное чудо Экспедиции в Ун'Горо, то есть та колода, которая далеко не сразу раскрыла свой потенциал. Хотя в отличие от других, Элем Шаману все-таки потребовалась некоторая помощь (включение Нефритового духа в ряд элементалей) для того, чтобы заблестать в мете. Как уже было сказано выше, оптимальную сборку архетипа еще предстоит найти, а пока что вы можете заняться ее поисками — это интереснейшее творческое занятие, которое значительно улучшит ваши навыки декбилдинга, да и в целом поможет лучше понимать любимую игру.

Спасибо за внимание, за [Молот Рока!](#)

