

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Миракл Номи Жрец. Гайд по архетипу Возмездия теней.

05.05.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Миракл Номи Жрец

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Речь пойдет о Миракл Номи Жреце — архетип не показывает сногшибательных результатов и не так часто встречается в ладдере, но все еще заслуживает внимания игроков по нескольким причинам.

Номи Жрец — одна из самых сложных колод в мете, как утверждает Thijs. Также это лучший представитель своего класса: Жрецу сложно в Возмездии теней, но этот архетип показывает хорошие результаты в руках опытных игроков. Примечательно и то, что Номи Жрец — одна из самых дешевых конкурентоспособных колод в ладдере. Чтобы собрать его, нужна одна легендарная карта и пара копий эпической.

Главная цель Номи Жреца в ладдере — Контроль Воин. По статистике этот матч-ап невыгодный для Андуина, но в хороших руках Андуин раскроет свой потенциал и едва ли даст Воину победу. Также хорошие матч-апы для архетипа — Зоолок и Токен Друид, то есть самые агрессивные представители ладдера.

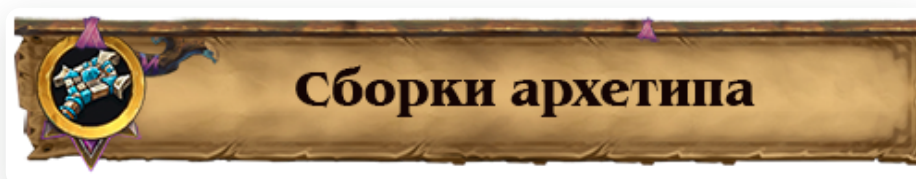
Самый плохой матч-ап Жреца — Бомб Воин, также сложно против тяжелых мидрейндж колод вроде Бомб Охотника или [Кадгар Мага](#), но и в этих матч-апах у Андуина есть шансы.

Номи Жреца нельзя назвать лучшей колодой ладдера. Это сложный архетип, которым нужно долго учиться играть. Зато в опытных руках он покажет достойный процент побед, особенно в локальной мете, где много Контроль Воинов и агро колод.

Гайд поможет вам освоить Номи Жреца. Вы найдете лучшие колоды и способы изменить их. Также речь пойдет о муллигане, подробной стратегии игры и типовых матч-апах ладдера.

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. Суть архетипа и способы победы
10. Оборона и нападение
11. Правильное управление ресурсами
12. Игра вокруг ремувалов противника
13. Полезные советы
14. Матч-апы
15. Заключение















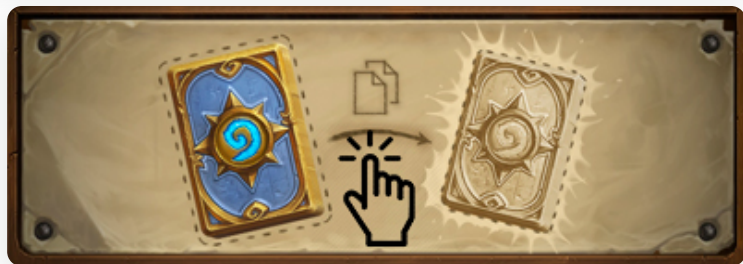
Все сборки Номи Жреца похожи друг на друга и отличаются несколькими незначительными картами. Архетип обязательно обращается к "миракл" набору и вынужден брать все доступные классу дешевые заклинания. В результате места для дополнительных существ не остается, да и мало какие нейтральные и классовые угрозы вписываются в специфичный геймплей колоды.



Номи Жрец от DeadDraw

Номи Жрец от DeadDraw

 <p>Запретные слова 0</p> <p>Рассудит всю вашу ману. Уничтожает существо с одной, двумя или порочнейшей маной или заклинанием.</p> <p>x2</p>	 <p>Немота 0</p> <p>Накладывает на существо эффект немоты.</p> <p>x2</p>	 <p>Круг исцеления 0</p> <p>Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	 <p>Переворот 0</p> <p>Меняет местами атаку и здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Регенерация 0</p> <p>Восстанавливает 3 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Копия/Дула 0</p> <p>Существо противника получает 1 ед. здоровья до конца следующего хода (учитывается каждый ход).</p> <p>x2</p>
 <p>Слово силы: Щит 1</p> <p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Клирик Североземья 1</p> <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Кислотный слизняк 2</p> <p>Боевой клич уничтожает оружие противника.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Яростный пиромант 2</p> <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный гниль 2</p> <p>Восстанавливает 6 ед. здоровья всем вашим персонажам.</p> <p>x2</p>	 <p>Спиритизм 2</p> <p>Выберите существо. Вы кладете в руку его копию.</p> <p>x2</p>
 <p>Служитель боли 3</p> <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Всесоблаивстерия 5</p> <p>Заставляет каждое существо атаковать другое случайное существо.</p> <p>x2</p>	 <p>Гоблин-аукционист 6</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	 <p>Попар Номи 7</p> <p>Боевой клич: если у вас в колоде нет карт, призывает шесть жироментаков 6/6.</p> <p>6 6</p>	 <p>Могильный жука 12</p> <p>Провокация. Стоит на (1) меньше за каждое заклинание, что вы использовали во время матча.</p> <p>7 8</p> <p>x2</p>	



Самая популярная и распространенная версия архетипа с **Кислотным слизняком** для борьбы с Темпо Разбойниками и одной копией **Запретных слов**. Большинство карт здесь нацелены на перебор колоды и защиту, нет каких-то технических опций за исключением ремувала оружия.

Номи Жрец от Vicious Syndicate

Миракл Номи Жрец

<p>Запретные слова Раскладывает все карты ману. Уничтожает существо с силой, равной порочной мане или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Немота Накладывает на существо эффект немоты.</p> <p>x2</p>	<p>Круг исцеления Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	<p>Переворот Меняет местами атаку и здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	<p>Регенерация Восстанавливает 3 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	<p>Козли/Лазул Существо проклятого получает -1 к атаке до вашего следующего хода (уничтожится каждый ход).</p> <p>x2</p>
<p>Слова силы Щит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>Клирик Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>Яростный пирамид После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>Божественный гимн Восстанавливает 6 ед. здоровья всем вашим персонажам.</p> <p>x2</p>	<p>Спиритизм Выберите существо. Вы кладете в руку его копию.</p> <p>x2</p>	<p>Служитель бели Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>
<p>Зелпнакс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Повышение жизни. Натиск. Механизм.</p> <p>3 2</p>	<p>Всеобщая истерия Заставляет каждое существо атаковать другое случайное существо.</p>	<p>Гоблин-аукционист Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p>Повар Номи Боевой клич: если у вас в колоде нет карт, призывает шесть жироменталя 6/6.</p> <p>6 6</p>	<p>Могущественный ужас Провокация. Стоит на (1) меньше за каждое заклинание, что вы использовали во время матча.</p> <p>7 8</p> <p>x2</p>	

MANACOST
kolodahearthstone.ru

5360



Кислотный слизнюк

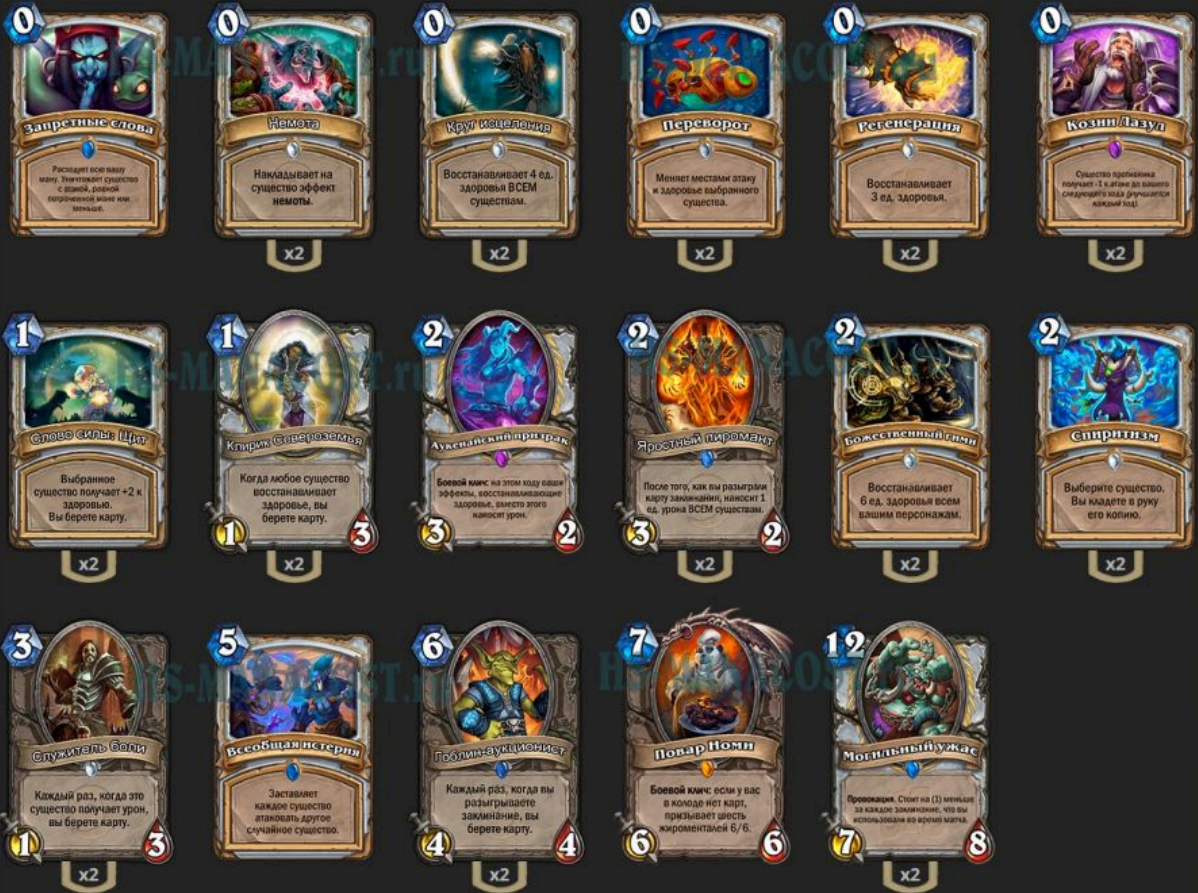


Зиллиакс

- Такая версия не так хороша против Темпо Разбойника, но намного лучше в других агро и мидрейндж матч-апах. Если не встречаете Валиру слишком часто, обратитесь к этой версии.

Номи Жрец с Аукенайским призраком

Номи Жрец с Аукенайским призраком



-  Кислотный слизнюк

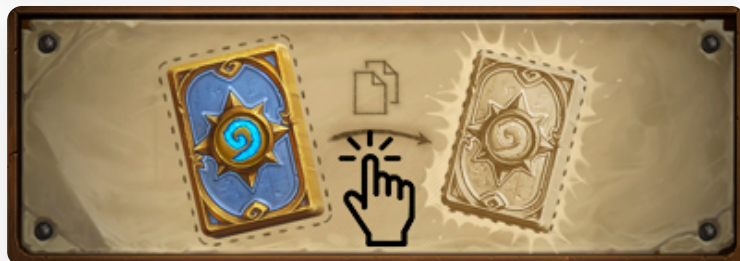


Аукенайский призрак

- Еще одна защитная опция, которая может удивить оппонента, — Аукенайский призрак. Поможет чистить стол в комбинации с [Кругом исцеления](#) и [Регенерацией](#), хотя у этих карт есть другие назначения в колоде.

Номи Жрец от Mrlovalova

Номи Жрец от Mrlovalova

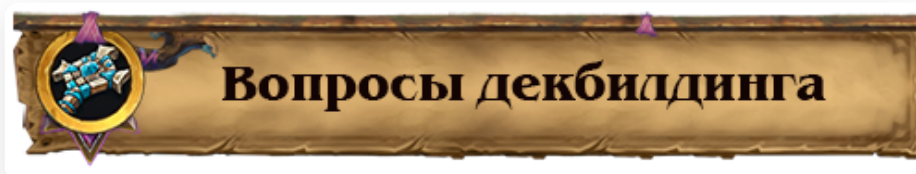


-  Всеобщая истерия

-  Слово Тьмы: Смерть

Слово Тьмы: Смерть полезно во многих матч-апах, но главная цель — Горный великан Кадгар Мага. Также ремувал поможет против Эдвина ван Клифа, но на эту угрозу есть другой ответ — Немота. Выберите такую сборку, если часто встречаете Магов в ладдере.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти всех версиях архетипа. У Номи Жреца в основе колоды 28 карт из 30 — больше, чем у любого другого архетипа.

Основа колоды - Номи Жрец (28/30)

3660



Почти все 30 слотов занимает "миракл" набор: дешевые заклинания и всевозможные синергии с ними. Также здесь есть тяжелый финишер — Повар Номи и несколько ремувалов.



Оставшиеся два слота чаще всего дополняют следующими опциями:

Популярные технические карты



Божественная кара — дополнительная синергия с Гоблином-аукционистом и Яростным пиромантом. Лучше всего раскроет себя в матч-апах с Зоолоком и Token Дриудом, у других колод не так много опасных угроз с 2 здоровья.

Аукенайский призрак — неожиданная синергия с Кругом исцеления и Регенерацией, но плохо синергирует с другими картами в колоде. У Жреца нет способа рано достать его из колоды, так что эти комбинации не настолько стабильны. Аукенайский призрак полезен в первую очередь против агро.

Божественный дух — создан для баффа Могильных ужасов и реже — Служителя боли или Яростного пироманта. Бафф полезен против архетипов, у которых нет немоты или ультимативных ремувалов: Зоолока, Token Дриуда, Мех Паладина, Кадгар Мага.

Кислотный слизнюк — в первую очередь улучшит матч-ап с Разбойниками, так как лишит их Вихлекирки. Все другие оружия в мете не так опасны.

Слово Тьмы: Смерть — единственный ответ на раннего Горного великана Кадгар Мага. Берите заклинание, если часто встречаете Магов в ладдере. Полезно и в некоторых других матч-апах, но не принципиально.

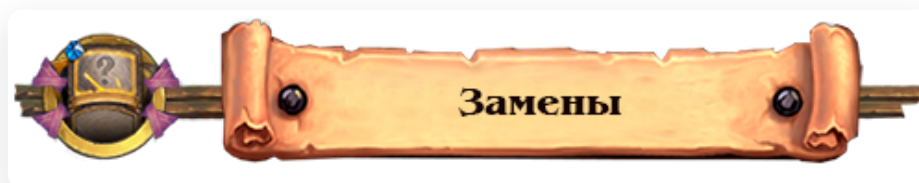
Всеобщая истерия — чаще всего это AoE есть во всех сборках Номи Жреца в одном экземпляре. Хорошо то, что противник всегда будет обыгрывать Всеобщую истерию или по крайней мере думать о ней, даже если ее нет в вашей колоде. Поможет против агро колод, Кадгар Мага и других архетипов.

Зиллиакс — универсальная анти-агро опция для любой колоды в ладдере.

Алекстраза — редкая и не всегда полезная, но интересная карта. Нужна для ситуаций, в которых противник решит проигнорировать ваших Могильных ужасов с целью создать стол поопаснее. Тогда вы сможете неожиданно закончить партию с помощью Алекстразы и нескольких атак. Проблема в том, что два Могильных ужаса нанесут только 14 урона.

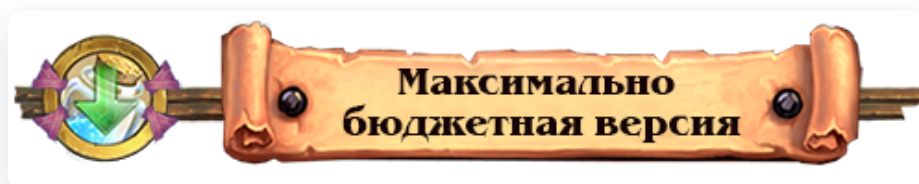
Менее популярные опциональные карты Внутренний огонь, Внутреннее зрение, Бананос, Мадам Лазул, Оживший кошмар, Верховный маг Варгот, Массовое рассеивание, Темное безумие, Харрисон Джонс, Темная жрица, Архивариус Элизиана и другие.

[к оглавлению](#)



Номи Жрец — одна из самых дешевых колод в мете Возмездия теней. В ней есть только одна легендарная карта и два эпика [Козни Лазул](#). Вопрос **замен** не так актуален, но все же его нужно поднять.

- [Повар Номи](#) — вы не можете заменить эту легендарную карту, так как вокруг нее построена колода. Без [Повара Номи](#) вы не сможете победить ни одного Воина, однако результативность в агро матч-апах не изменится.
- [Козни Лазул](#) — полезная вспомогательная карта для "миракл" синергий. Сочетается с [Переворотом](#), [Запретными словами](#) и просто помогает задерживать оппонента. От второй копии [Козней Лазул](#) можно избавиться безболезненно, но одна все-таки нужна. Замените [Козни Лазул](#) на [Запретные слова](#) и [Слово Тьмы: Смерть](#).



Максимально бюджетный Номи Жрец

Максимально бюджетный Номи Жрец







Мало чем отличается от лучших сборок архетипа, но все же немного дешевле. Постарайтесь создать хотя бы одну копию **Козней Лазул** и возьмите ее вместо **Божественной кары**. Вторую копию можно взять вместо одних **Запретных слов**.

[к оглавлению](#)

Муллиган

Муллиган Номи Жреца достаточно однообразен и идентичен в любом противостоянии. Архетип предпочитает вести свою игру, а не пытаться предотвратить план на игру оппонента. Далее несколько общих правил по муллигану:

-  Всегда оставляйте **Клирика Североземья** и **Служителя боли**. С **Монеткой** — и по две копии.
-  **Гоблин-аукционист** — еще одна важная карта на муллигане в большинстве поединков. С **Монеткой** оставляйте его всегда, а без **Монетки** его стоит скинуть только против **Друида** и **Чернокнижника**.
Две копии **Гоблина-аукциониста** не нужны никогда.
-  **Яростный пиромант** — всегда оставляйте против агро. В других поединках — со **Служителем боли** или **Клириком Североземья**. Если есть **Яростный пиромант** + **Клирик Североземья**, оставляйте также **Круг исцеления**.
-  **Слово силы: Щит** — нужно только в случаях, когда в руке есть цель для баффа: **Клирик Североземья** или **Яростный пиромант**, а иногда и **Служитель боли**.
-  Порой в стартовой руке нужны другие карты: **Немота**, **Запретные слова**, **Козни Лазул**, **Кислотный слизнюк** и даже **Всеобщая истерия**. Обычно эти карты не стоит оставлять просто так без других хороших опций. Читайте далее о том, в каких поединках нужны эти карты.



Воин: Клирик Североземья, Гоблин-аукционист, Служитель боли. С хорошей рукой — Яростный пиромант, Слово силы: Щит, Круг исцеления.

Паладин: Клирик Североземья, Гоблин-аукционист, Служитель боли. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Круг исцеления, Яростный пиромант, **Всеобщая истерия**.

Охотник: Клирик Североземья, Гоблин-аукционист, Служитель боли. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Яростный пиромант, **Козни Лазул**.

Друид: Клирик Североземья, Служитель боли, Яростный пиромант. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Гоблин-аукционист.

Разбойник: Клирик Североземья, Гоблин-аукционист, Служитель боли, **Кислотный слизнюк**. С хорошей рукой — Яростный пиромант, Слово силы: Щит, Круг исцеления, **Запретные слова, Козни Лазул**. Без Монетки — **Немота** или **Слово Тьмы: Смерть**.

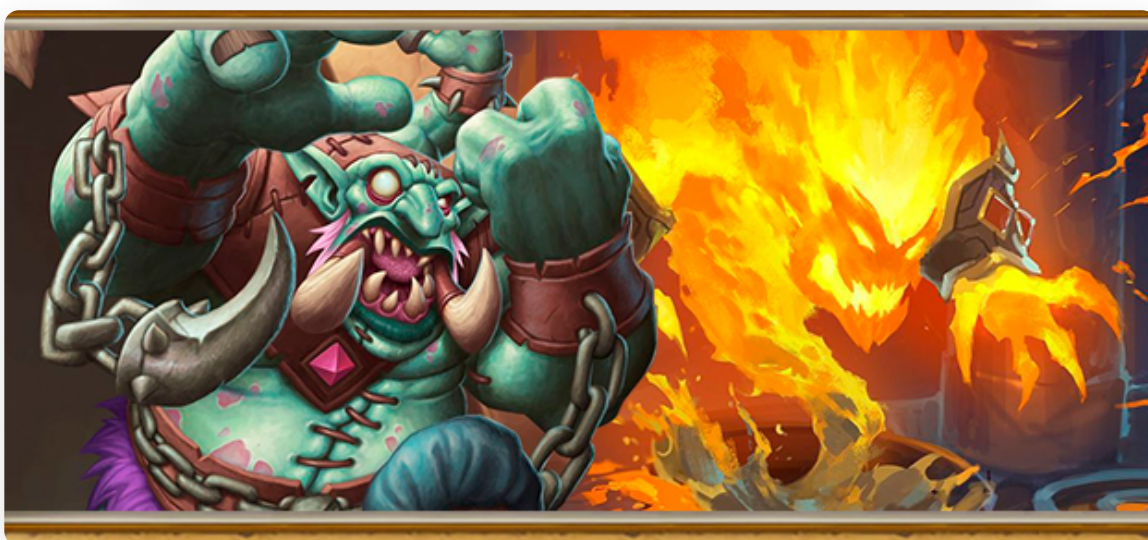
Шаман: Клирик Североземья, Гоблин-аукционист, Служитель боли, Яростный пиромант. С хорошей рукой — **Запретные слова**, Слово силы: Щит, Круг исцеления.

Маг: Клирик Североземья, Гоблин-аукционист, Служитель боли, **Слово Тьмы: Смерть**. С хорошей рукой — Яростный пиромант, Круг исцеления, Слово силы: Щит.

Жрец: Клирик Североземья, Гоблин-аукционист, Служитель боли. С хорошей рукой — Яростный пиромант, Слово силы: Щит, Круг исцеления.

Чернокнижник: Клирик Североземья, Служитель боли, Яростный пиромант. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, **Немота**, Гоблин-аукционист.



[к оглавлению](#)



Суть архетипа и способы победы

- Номи Жрец — один из немногих представителей "миракл" колод. Названы они так из-за Гоблина-аукциониста, который в сочетании с дешевыми заклинаниями способен делать чудеса.




У архетипа есть два четко выраженных **способа победы**:

-  **Первый способ победы** — разыграть **Повара Номи** несколько раз через **Спиритизм**, истощив все АоЕ способности противника. Чаще всего этот способ победы применяют против **Контроль Воина** и других самых медленных архетипов.
-  **Второй способ победы** — разыграть несколько бесплатных **Могильных ужасов** через **Спиритизм** или без него. Так можно победить большинство агро и мидрейндж колод.
 - Пусть имя архетипа — Номи Жрец, намного чаще победу приносят **Могильные ужасы**, а не **Повар Номи**.

Мощь Номи Жреца в том, что ни у одной колоды в мете нет стабильных и гарантированных ответов на его способы победы. Агро колоды едва ли справятся с четырьмя 7/8 провокаторами. У Контроль колод не хватит АоЕ зачисток, чтобы трижды убрать полный 6/6 угроз стол.

Чтобы реализовать один из двух способов победы, нужно сделать приблизительно одно и то же: разыграть много дешевых заклинаний и быстро прокрутить колоду.

В распоряжении Номи Жреца **три способа быстрого перебора колоды**:

-  **Гоблин-аукционист** + дешевые заклинания
 -  **Клирик Североземья** + **Яростный пиромант** + **Круг исцеления**
 -  **Яростный пиромант** + **Служитель боли**
 - Самый эффективный и простой — с **Гоблином-аукционистом**. Обычно Жрец предпочитает оставить несколько дешевых заклинаний для синергии с ним, а **Служителя боли** и **Клирика Североземья** можно использовать как вспомогательные средства добора. Часто достаточно, если они доберут 1-2 карты. Однако если Жрецу выпадает шанс прокрутить колоду без **Гоблина-аукциониста**, упускать его нельзя.

Добор через **Гоблина-аукциониста** также проще и потому, что этот шестой дроп выполняет только функцию добора. В то же время **Яростный пиромант** — не всегда вспомогательное средство добора, а часто способ чистить стол.

Номи Жрец должен дожить до своих способов победы, в чем помогают АоЕ и точечные ремувалы. Два АоЕ эффекта: **Всеобщая истерия** и связки **Яростного пироманта** и дешевых заклинаний.

- С точечными ремувалами сложнее. У Жреца есть **Запретные слова** и **Немота** — порой самостоятельные карты, но часто и нет. Помогают в борьбе за стол также **Козни Лазул** и **Переворот**. Все точечные ремувалы в идеале нужно сочетать с **Гоблином-аукционистом** или другими источниками добора, так как каждый ремувал - это еще и топливо для добора колоды.

Самое сложное в геймплее Номи Жреца — правильное управление ресурсами и путь к его способу победы. Вы должны четко понимать возможности оппонента, тратить каждую карту своевременно и по назначению, а также выбирать нужный способ победы. Подробнее об этом и многом другом далее.

[к оглавлению](#)



Оборона и нападение

В обороне Номи Жрец полагается на уже названные выше AoE зачистки и комбинации для устранения единичных угроз. Но это не единственные способы Жреца в борьбе за стол. Финальный источник защиты от агро — **Могильный ужас**, он же и способ победы. Но это не значит, что Номи Жрец всегда копит две копии **Могильных ужасов** и **Спиритизма**, чтобы поставить четыре 7/8 угрозы одновременно. Чаше Андуин, наоборот, не делает этого, так как подобные комбинации сложно реализуемы и могут прийти в руку слишком поздно.

Часто Жрецу приходится ставить одного **Могильного ужаса** рано, когда он еще не достиг стоимости в 0 маны. Отлично, если в руке есть **Спиритизм**, чтобы сделать копию на следующие ходы.

Многое зависит от противника. Разбойник ответит на **Могильного ужаса** **Ошеломлением**, а Охотник — **Токсикантом** или **Бомбой-пауком**. Другим архетипам придется пробиваться через провокацию существами и прямыми источниками урона, что лучше для вас.

Когда вы ставите последних **Могильных ужасов** в агро матч-апе, желательно удостовериться в том, что оппонент не сможет разменяться с ними, ведь в этом случае вы лишитесь способа победы. Ждать **Повара Номи** в агро матч-апах получится очень редко. В идеале до выхода **Могильных ужасов** дать **Всеобщую истерию** или другой набор заклинаний, который уберет большинство угроз со стола.

Старайтесь совершить с **Могильными ужасами** темповый переворот. Тто есть не просто поставить их и надеяться, что они выживут и победят противника, а убрать с его половины все, что сможет разменяться с 7/8 существами. Это лучший способ перейти из обороны в нападение.

Темповые перевороты также можно создавать и с помощью других существ. Будет здорово, если вы зачистите стол **Яростным пиромантом**, не убив его. То же и с **Гоблином-аукционистом**: если вы разыграете его и заклинания, которыми зачистите стол, то вынудите противника еще и отвечать на 4/4 существо с пустого стола. Сделать это смогут не все, тогда вы почти наверняка одержите верх в партии.

Все ваши ремувалы не столь эффективны, если будете просто отдавать их по очереди, давая оппоненту инициативу, то есть возможность поставить новые угрозы на стол.

[к оглавлению](#)



Правильное управление ресурсами

Инструменты Номи Жреца часто специфичны и не самостоятельны, поэтому архетипу сложно играть с небольшим количеством карт в руке и "от топдеков". Карты сильны только вместе, поэтому и играть их нужно в синергии друг с другом.

Все дешевые заклинания Жреца не так хороши сами по себе и даже в связке друг с другом. Да, вы сможете убрать почти любую угрозу со связкой [Козни Лазул](#) + [Переворот](#) или [Козни Лазул](#) + [Запретные слова](#), но потратите на это 2 карты и быстро истощите руку. Рассматривайте эти заклинания в первую очередь как топливо для [Гоблина-аукциониста](#) и [Яростного пироманта](#) с другими существами на столе. До выхода ключевых существ копите дешевые заклинания в руке, отдавая немного только на самые опасные угрозы оппонента.

План Жреца — вернуться в игру в ключевой ход, совершить темповый переворот, а не чистить стол каждый ход, как это делает Контроль Воин или другая медленная колода. Поэтому берегите дешевые заклинания для решающего хода, если это возможно. Конечно, если Разбойник поставил на 3 ход огромного Эдвина ван Клифа, стоит отдать на него Немоту. Но несколько 3/3 угроз — не такая серьезная проблема, учитывая [Божественный гимн](#), [Регенерацию](#), силу героя и другие оборонительные способности Жреца.

Монетка — мощнейший инструмент в руках любой миракл колоды. Ее нужно скомбинировать или с [Гоблином-аукционистом](#), или с [Яростным пиромантом](#). Намного реже — чтобы раньше выставить ключевое существо или сыграть нужный ремувал.

То же и с [Переворотом](#), [Кругом исцеление](#), [Регенерацией](#) и [Словом силы: Щит](#) — заклинания редко сделают многое сами по себе без [Яростного пироманта](#), [Клирика Североземья](#) или [Гоблина-аукциониста](#) на столе.

[Козни Лазул](#) — также не самостоятельная карта, ее можно играть на крупное вражеское существо, чтобы ослабить его на ход, но редко это столь необходимо. Лучше

скомбинировать **Козни Лазул** с **Переворотом** или **Запретными словами** в идеале под **Гоблином-аукционистом**.

Переворот — можно сыграть не только с **Кознями Лазул** или **Запретными словами**. Порой поменять характеристики полезно **Яростному пироманту**: с 3 здоровья он дольше простоит на столе без исцеления и баффов. Также **Служитель боли** под **Переворотом** сможет разменяться с многими угрозами противника.

Спиритизм — чаще всего используется на **Могильного ужаса** или **Повара Номи**, но в некоторых матч-апах его можно отдать на другие цели: **Яростного пироманта** против **Токен Друида** или **Зоолока**, **Гоблина-аукциониста**, если нужно перебрать больше карт, а других источников добора в руке нет.

Порой **Спиритизмом** можно делать копии вражеских существ, однако они редко полезны для плана на игру **Номи Жреца**.

Всеобщая истерия — еще одна важная карта, которую важно вовремя сыграть. Первое хорошее применение уже было описано выше — зачистить стол от всех угроз оппонента и сразу же выставить **Могильных ужасов**. Но не всегда получится сберечь АоЕ для этого момента. Помните, что все предсмертные хрипы сработают уже после того, как эффект **Всеобщей истерии** закончится. Используйте **Немоту** на опасную угрозу с хрипом, если хотите зачистить стол. Порой полезно давать вражеским существам **Слово силы: Щит**, чтобы сделать **Всеобщую истерию** сильнее. Например, если на столе две угрозы: 4/4 и 4/6 существа, первому можно дать бафф здоровья или полечить силой героя, тогда **Всеобщая истерия** полностью зачистит стол.

[к оглавлению](#)



Игра вокруг ремувалов противника

Номи Жрецу нужно играть не только своей колодой, но и учитывать возможности противника. В особенности его точечные и АоЕ ремувалы.

В первую очередь вас волнует вопрос "что сможет сделать враг с 3-4 **Могильными ужасами**". Если ответ — ничего, полагайтесь на этот план на игру. Во всех остальных случаях рассчитывайте на нескольких **Поваров Номи**, разыгранных через **Спиритизм**. С тремя волнами 6/6 существ ничего не сделают ни **Контроль Воин**, ни **Биг Шаман**, ни

другие медленные противники. Все это актуально, если вы сможете разыграть их на пустой или относительно пустой стол.

Сейчас в стандарте мало мощных AoE зачисток, так что Жрецу не нужно обыгрывать многое. Обо всех ремувалах противника вы узнаете в разделе "Матч-апы".





Также важно учитывать, если на у оппонента немота, эффекты превращения или возврата в руку, когда вы играете [Служителя боли](#) в темп. Если есть шанс, что он может не добрать ни одной карты, а они вам срочно нужны, старайтесь "раскрутить" [Служителя боли](#) самостоятельно с [Яростным пиромантом](#).

[к оглавлению](#)



Полезные советы

Далее несколько полезных советов и рекомендаций, которые помогут вам лучше освоить геймплей Номи Жреца:

-  Следите за оставшимися в колоде картами и прогнозируйте "топдеки". Это особенно важно, когда на столе [Гоблин-аукционист](#) или [Яростный пиромант](#) со [Служителем боли](#). Это становится важнее, когда вы приближаетесь к усталости, что происходит во многих партиях.
-  Если противник не оказывает на вас давления по началу, вы должны перебирать колоду уже к 9 ходу и в него ставить [Повара Номи](#) + [Спиритизм](#)
 -  Аккуратнее с добором, за Жреца просто сжечь карты, не рассчитав синергии со [Служителем боли](#), [Клириком Североземья](#) или [Гоблином-аукционистом](#). Не бойтесь сжигать карты, если вы нашли все важное ([Повар Номи](#), [Спиритизм](#), [Могильный ужас](#)) и в колоде остались только дешевые заклинания или незначительные существа.
-  Помните о правильном порядке действий: сначала добирайте карты, а потом предпринимайте другие действия. Также в последнюю очередь или на 0 маны играйте [Запретные слова](#), если для заклинания есть цель. Сделать цель с 0 атаки помогут [Козни Лазул](#).
- Не забывайте, что лечить можно вражеских существ, чтобы активировать эффект [Клирика Североземья](#). Если на ваш первый дроп ответили [Вестником рока](#) и в руке

- ▶ нет Немоты или *Переворота*, ударьте по 0/7 существу и восстановите его здоровье силой героя.
- ▶ Обычно *Гоблина-аукциониста* правильно ставить на 6 ход, а до этого момента накопить несколько бесплатных заклинаний в руке. Но в хороших ситуациях вы можете помедлить до 7-8 ходов, чтобы извлечь больше выгоды и быстрее прокрутить колоду.
- ▶ *Божественный гимн* часто сложно скомбинировать с другими существами из-за высокой стоимости, не бойтесь отдавать его просто для восстановления 6 здоровья герою или для добора одной карты каким-либо способом.
- ▶ Немоту можно давать и на свои цели, если вы боитесь переполнения руки.

[к оглавлению](#)

Матч-апы



Контроль Воин — в этом матч-апе вы наверняка обращаетесь к *Повару Ном* и двум копиям *Спиритизма* на него, чтобы победить даже после двух Потасовок. Желательно перебрать всю колоду к 9 ходу и уже разыгрывать вашего финишера. До этого момента агрессивно перебирайте колоду всеми доступными способами, играйте жадно и копите все бесплатные заклинания для связки с *Гоблином-аукционистом*.

Могильных ужасов отдайте на 7-8 ход (или до выхода *Повара Ном*) вместе с другими угрозами, чтобы выманить из руки Воина Потасовку или точечные ремувалы. Они не сделают большего в этом матч-апе.

Контроль Воин победит, если сможет ответить на первую волну 6/6 угроз не Потасовкой, а существами на столе в комбинации с *Тропой войны*, *Суперколлайдером* и мелкими механизмами с натиском. Постарайтесь сделать так, чтобы на столе Гарроша был минимум угроз перед первым *Поваром Ном*. В этом опять же помогут *Могильные ужасы* ранее, с которыми Гаррошу придется считаться.

2/3 оружием с *Проекта по вооружению* атакуйте сразу же, чтобы Воин не сыграл Харрисона Джонса максимально выгодно. Не жалеите *Яростного пироманта* — он полезен только в связке со *Служителем боли* или *Клириком Североземья*, но в борьбе за стол едва ли поможет.

Если Воин сыграл *Городского глашатая* рано, *Служителя боли* сможет забрать за один удар *Командир ополчения* на 4 ход. Подумайте, может быть вы хотите реализовать ваш третий дроп позднее, хотя порой и одной карты с него хватит.

Бомб Воин — очень сложный матч-ап из-за бомб, которые обязательно нанесут урон, так как Жрец агрессивно перебирает колоду и хочет добраться до усталости. Вы можете попробовать задавить Гарроша ранними **Могильными ужасами** или хотя бы выманить с их помощью много ремувалов, а после быстро добить Воина первым **Поваром Номи** даже без **Спиритизма**. При этом важно потратить **Регенерацию** и **Божественный дух** для восстановления здоровья, так как бомбы в любом случае доставят много проблем.

Поскольку матч-ап тяжелый, порой вы должны попросту рассчитывать на то, что Воину не зайдет достаточное количество бомб, чтобы убить вас. Также идите на риски в других игровых аспектах. Вы едва ли победите Бомб Воина, если будете играть надежно и обыгрывать каждую карту оппонента.



В матч-апе с **Мех Паладином** ключевую роль играет **Немота**. Берегите это мощнейшее заклинание, чтобы убрать баффы магнетизма с крупных и опасных механизмов Утера. Победить можно с помощью нескольких **Могильных ужасов** — у Мех Паладина не будет **Равенства** или других ремувалов на 7/8 угрозы. Исключение — его существа на столе. Старайтесь сберечь ремувалы для решающего хода, чтобы нейтрализовать по максимуму стол противника и тут же поставить **Могильных ужасов**, не давая Паладину времени среагировать.

Помните про секреты противника. **Не сдаваться!** обыграть вы не сможете, как и **Скрытую мудрость** в какой-то момент. Проще с **Защитной матрицей** и **Искуплением**.

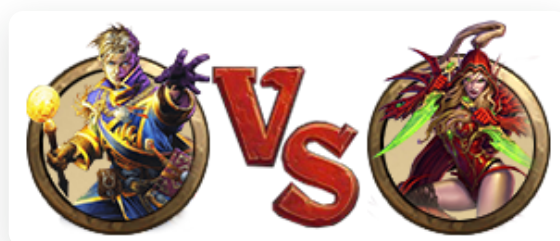


Мех Охотник также уязвим к Немоте и массовым зачисткам в принципе, но этот архетип играет намного агрессивнее и быстрее, так что может продавить вас рано. Также делайте ставку на **Могильных ужасов**, пусть Рексар и сможет зачистить их связкой **Токсикант + Ракетомет**, обыгрывать ее не нужно. Если Охотник все же убил все 7/8 угрозы, переходите к плану с **Поваром Номи**, хотя на него времени может и не хватить. Одного **Повара Номи** будет достаточно, так что **Спиритизм** отдавайте на **Могильных ужасов**.



Главная надежда в матч-апе с **Токен Друидом** — **Яростный пиромант**. Существо очень ценное, так что не стесняйтесь копировать его в руку **Спиритизмом**. С **Яростным пиромантом** и дешевыми заклинаниями вы сможете зачистить любой стол Друида, даже если там будут существа под баффом **Души леса**. С этим заклинанием не справится **Всеобщая истерия**, так что отдайте ее раньше или позже.

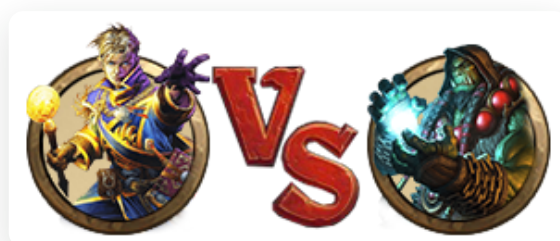
Рассчитывайте на победу через **Могильных ужасов**, порой хватит и двух копий, если вы сможете поставить их на пустой или незначительный стол Друида. Берегите Немоту для существ под баффом, не стесняйтесь рано отдавать **Запретные слова**.



Темпо Разбойник или **Пират Разбойник** играет много взрывного урона, так что обороняться будет трудно. Задача — как можно быстрее удешевить **Могильных ужасов** и поставить их. Разбойнику не очень выгодно играть **Ошеломление** на этих провокаторов, если он тут же не убивает вас, так что вы усложните ему жизнь, рано выставив 7/8 провокации.

Яростный пиромант в этом матч-апе не всегда полезен, у Разбойника может и вовсе не быть значительных сил на столе. Зато хорош **Служитель боли**, которого Разбойнику будет сложно убить с одного удара к третьему ходу.

Старайтесь не получать слишком много урона со стола, не жадничайте с ремувалами — их можно отдать и до **Гоблина-аукциониста** и других связок с существами.



Биг Шаман — в этом матч-апе у оппонента много точечных и AoE ремувалов: **Сглаз** и **Козни Хагаты**. Поэтому планируйте победить оппонента через трех **Поваров Номи** — иначе будет сложно. Двух **Могильных ужасов** ставьте для обороны или чтобы выманить ремувалы раньше.

Проблемы могут доставить угрозы Шамана. Обязательно берегите Немоту для ответа на крупную угрозу под баффом **Духа предков** и/или **Страшного вуду**. Также будет полезны

другие точечные ремувалы. **Яростного пироманта** используйте для прокрутки колоды.

Мурлок Шаман — в этом матч-апе, наоборот, важен **Яростный пиромант**. Обычно его приходится ставить рано, чтобы сдерживать натиск мурлоков. Немоту берегите для мощных мурлоков с баффами, как и другие точечные ремувалы. Старайтесь сыграть **Всеобщую истерию** до массового баффа **Духа мурлока**. Делайте ставку на **Могильных ужасов**, пусть Мурлок Шаман и сможет убрать одного с помощью баффа яда.



Кадгар Маг — труднейший матч-ап, если вы не играете **Слово Тьмы: Смерть**. Без этого заклинания вы никак не сможете ответить на раннего **Горного великана** и быстро упустите партию. Исправить ситуацию может **Всеобщая истерия**, если Маг не обыграет ее к 5 ходу.

Вы вряд ли сможете продержаться до выхода **Повара Номи**, так что постарайтесь сделать ставку на **Могильных ужасов**. Проблема лишь в том, что Маг часто будет создавать такие крупные угрозы, что они без особых проблем разменяются с вашими 7/8 существами. Хорошо то, что Маг не сможет убрать ваших **Могильных ужасов Волей призывателя**, однако есть шанс, что он лишит их провокации, превратив в двух **Горных великанов**.



Зеркальный матч-ап двух **Номи Жрецов** сводится к быстрому перебору колоды. Не делайте ставку на **Могильных ужасов**, так как их легко зачистит **Всеобщая истерия** в комбинации с одним "тиком" **Яростного пироманта**. Берегите эти карты, чтобы не проиграть нескольким 7/8 существам.

Старайтесь быстрее перебрать всю колоду и раньше выставить **Повара Номи** и дать на него **Спиритизм**. С первой волной противник сможет совладать с помощью **Всеобщей истерией**, но едва ли у него получится перехватить инициативу.

Если вы отстаете, постарайтесь перехватить инициативу после первого **Повара Номи** оппонента: ответьте на стол б/б **Всеобщей истерией** и поставьте нескольких **Могильных ужасов**. Оппоненту придется потратить ход, чтобы убрать их, так что второй **Повар Номи** не выйдет. Тогда у вас будет больше времени, чтобы перебрать колоду и поставить своего **Повара Номи**.



Зоолок — похож на Токен Друида, в этом матч-апе также важен **Яростный пиромант**, которого можно копировать **Спиритизмом** в руку. Проблемы доставит **Морской великан**, если вы позволите Зоолоку выставить его рано. Считайте, сможет ли оппонент выставить 8/8 угрозу, если да — чистите стол **Яростным пиромантом** или **Всеобщей истерией**. Немоту отдавайте на **Яйцо скарабея** или угрозу под бафами.

Рассчитывайте на победу через 2-3 **Могильных ужасов**, пробиться через них Зоолоку будет очень сложно.

[к оглавлению](#)



Номи Жрец — лучший представитель своего класса и одна из самых сложных колод в ладдере. Если вы соскучились по Жрецу и хотите попробовать что-то необычное и требующее "скилла", Номи Жрец станет отличным выбором.

Едва ли колоду можно назвать сильнейшей в мете Возмездия теней, но ценителей и опытных игроков это не остановит. Дайте шанс Жрецу, если в коллекции есть **Повар Номи**.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!