

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Н'Зот Жрец — лучшая контроль колода меты. Гайд по архетипу

04.11.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Н'Зот Жрец

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой статьи — Н'Зот Жрец или Жрец на воскрешении. Архетип был очень популярен в первые дни после возвращения вольных карт. Теперь он не так распространен, но все еще остается хорошим выбором для ладдера.

Н'Зот Жрец кажется дорогим, но это заблуждение. Многие эпические и легендарные карты достались игрокам бесплатно, а другие поклонники Андуина уже наверняка давно создали. Максимально бюджетная сборка стоит всего 4000 пыли, вы найдете ее в разделе “Вопросы декбилдинга”.

Н'Зот Жрец не боится агрессивных противников благодаря множеству провокаций и AoE способностей. **Световая бомба** очень помогла ему с агро матч-апами. А медленных оппонентов он побеждает, переигрывая их по выгоде или убивая тяжелыми угрозами.

Проблема Жреца — Шаманы, против которых у Андуина почти нет шансов. Но один безнадежный матч-ап не должен стать проблемой: в других случаях Н'Зот Жрец очень хорош. Если вы часто встречаете медленных соперников, то этот вариант вам точно подойдет.

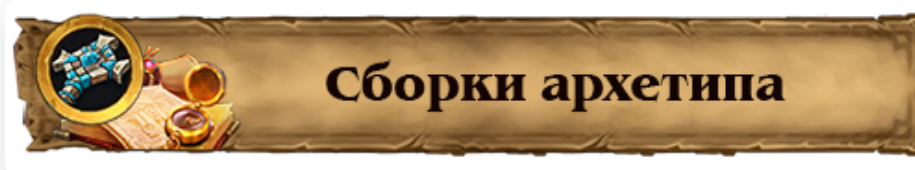
Из гайда вы узнаете об актуальных сборках, как собрать свою версию Н'Зот Жреца, что искать на муллигане, как играть архетипом в общем и при встрече с популярными представителями ладдера в ноябре.

Это обновленная версия гайда, актуальная ноябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
 - Обновлены вступление и заключение
 - Обновлен раздел "Муллиган"
 - Дополнен раздел "Матч-апы"
 - Исправлены мелкие недочеты и ошибки

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основные карты
4. - Классические и необычные опции
5. - Замены карт
6. - Максимально бюджетная колода
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. Суть архетипа
10. - Особенности механики и важные комбо
11. - Как работает воскрешение
12. - Агро и контроль матч-апы
13. Общие полезные советы
14. Матч-апы
15. Заключение



Классические сборки архетипа мало отличаются друг от друга: они используют стандартный набор тяжелых существ, ремувалов и эффектов воскрешения.



Классический Н'Зот Жрец

Н'Зот Жрец на воскрешении

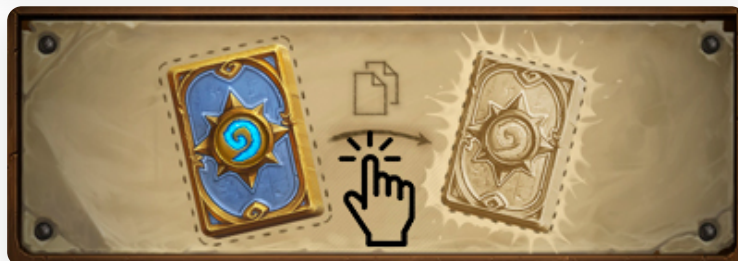
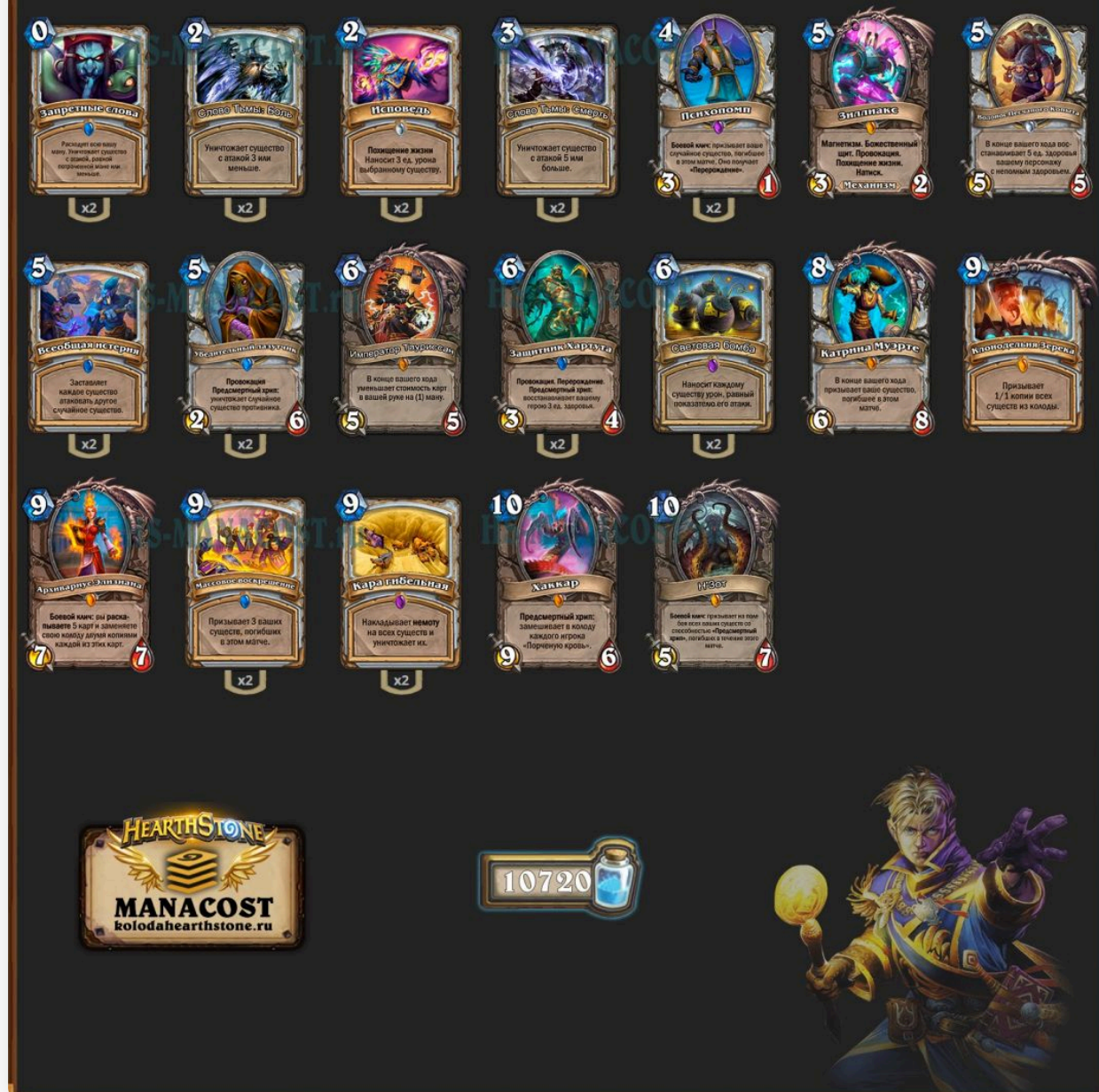
0 Запретные слова Раскладывает все карты из вашей колоды. Уничтожает существ с атакой, равной процентной доле от их здоровья. x2	2 Слово Тьмы: Боль Уничтожает существо с атакой 3 или меньше. x2	2 Исповедь Пошаговое лечение. Наносит 3 ед. урона выбранному существу. x2	3 Слово Тьмы: Смерть Уничтожает существо с атакой 5 или больше. x2	4 Верховный Чародей В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание. Разыгрываете самое низкое по стоимости заклинание в вашей колоде. 2 / 6	4 Песнопение Боевой крик: призывает ваше случайное существо. Выбавлен в этом матче. Оно получает «Перерождение». 3 / 3 / x2 / 1	5 Эпипсик Магический. Божественный шаг. Провокация. Пошаговое лечение. Натиск. 3 / 3 / Механизм / 2
5 Всеобщая история Заставляет каждого существа атаковать другое случайное существо. x2	5 Убежденность в учении Провокация. Присмертный крик: уничтожает случайное существо противника. 2 / 6 / x2	6 Сигналы Перерождения Присмертный крик: вы получаете контроль над случайным существом противника. 5 / 5	6 Император Уауриксен В конце вашего хода уменьшает стоимость карт в вашей руке на (1) ману. 5 / 5	6 Защитник Харьюга Провокация. Перерождение. Присмертный крик: восстанавливает вам ману (максимум 3 ед. здоровья). 3 / 4 / x2	6 Световая Бомба Наносит каждому существу урон, равный показателю его атаки. x2	8 Катрина Муэрте В конце вашего хода призывает ваше существо, погибшее в этом матче. 6 / 8
8 Разгар Не может разойтись. В конце вашего хода наносит 8 ед. урона случайному персонажу противника. 8 / 8 / Элементаль	9 Клонированный Зеркал Призывает 1/1 копии всех существ из колоды. x2	9 Массовое воскрешение Призывает 3 ваших существ, погибших в этом матче. x2	9 Карта из белой Накладывает немолчу на всех существ и уничтожает их. x2	10 Н'Зот Боевой крик: призывает из колоды все оставшиеся существа от способности «Присмертный крик», погибшие в течение этого матча. 5 / 7		



Оптимальная версия **Н'Зот Жреца**, которую вы чаще всего будете встречать в ладдере. Основные угрозы в медленных матч-апах — **Рагнарос**, **Сильвана Ветрокрылая**, **Катрина Муэрте**. В быстрых — **Зиллиакс**, **Защитник Хартута**, **Костяной дух**. **Убедительный лазутчик** ситуативен и одинаково полезен во всех матч-апах.

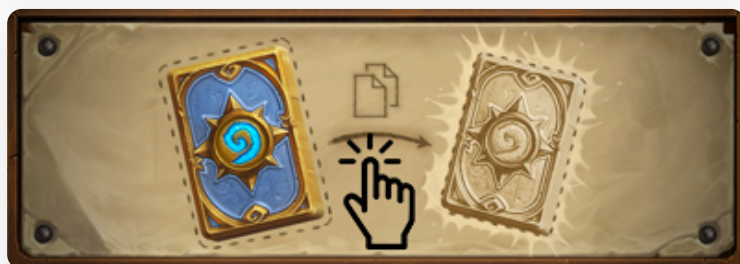
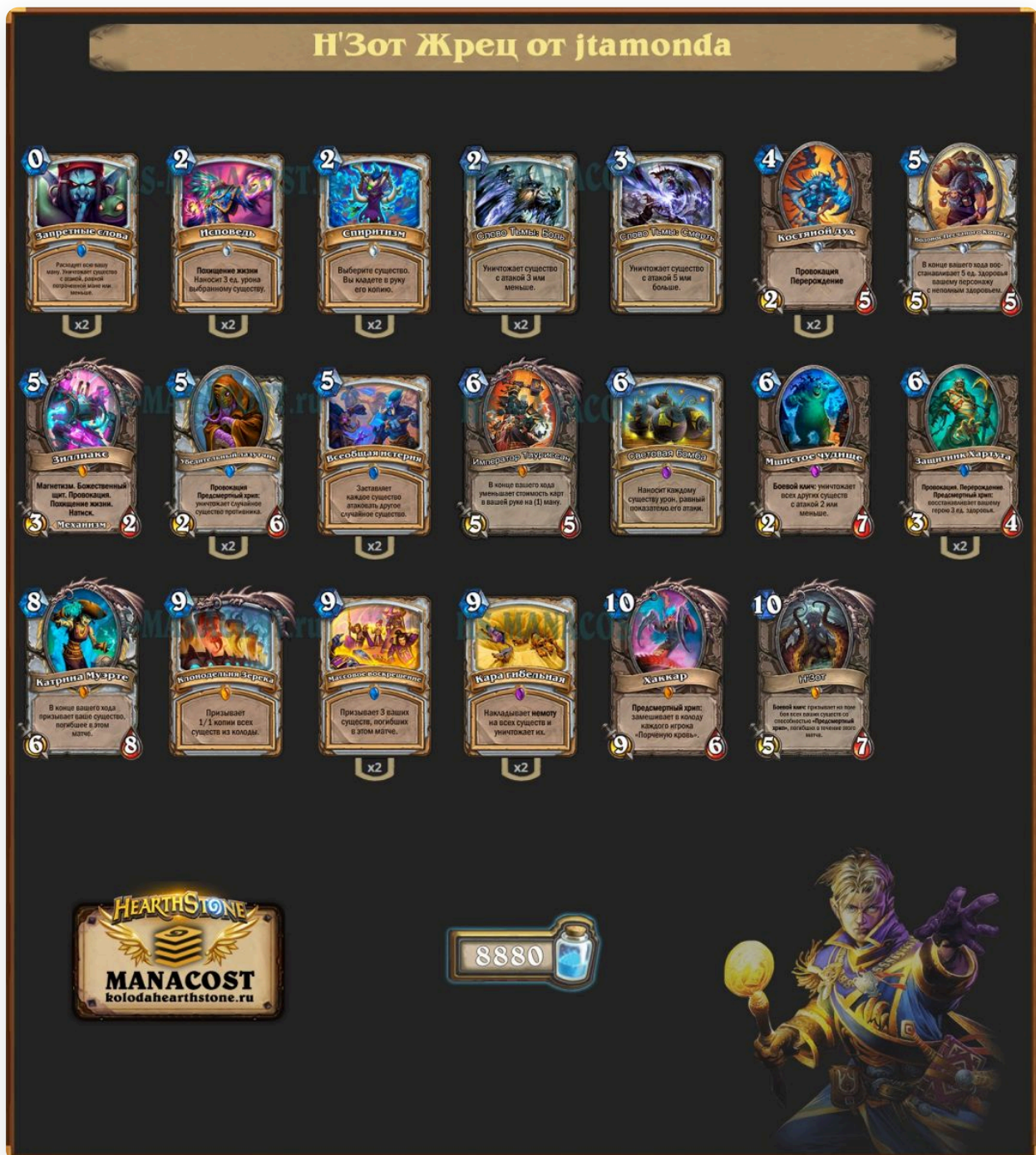
Хаккар **Н'Зот Жрец**

Хаккар Жрец на воскрешении

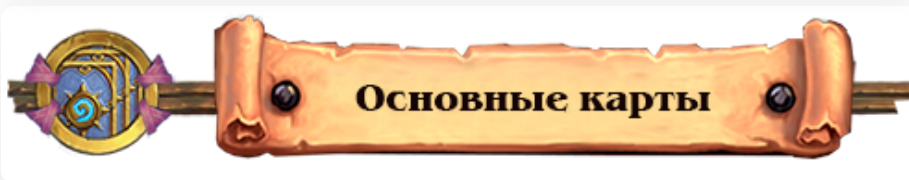
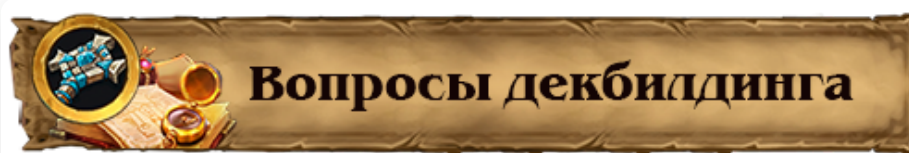


Главная выгода в использовании **Хаккара** - неизбежность гибели от **Порченной крови** медленных колод: он очень эффективен против **Квест Друида** (тот обычно стремится вытянуться всю свою колоду), **Контроль Воина** (даже если **Гаррош** сам использует **Архивариуса Элизияну**) и других **Жрецов на воскрешении**. Однако **Хаккар** не поможет вам в поединке с **Квест Шаманом** - этот поединок остается одинаково безнадежным независимо от вашей стратегии на позднюю игру.

Н'Зот Жрец от jtamonda



Похожая сборка, направленная на противостояние агро колодам. В этом помогают Костяной дух и Мшистое чудовище.



Основа колоды — это те карты, которые есть во всех или почти всех сборках архетипа.

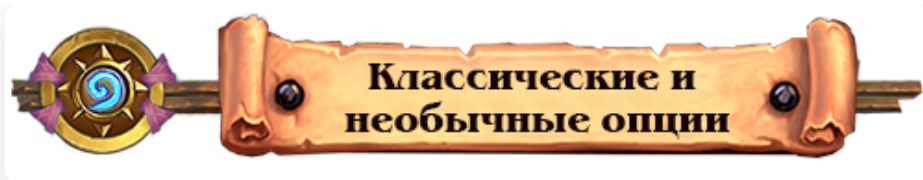
Основа колоды - Н'Зот Жрец (25/30)

Стоимость основы - 7480 пыли

0 Запретные слова Раскладывает все карты ману. Уничтожает существо с атакой, равной пороченной мане или меньше. x2	2 Исповедь Позиционирует жизни. Наносит 3 ед. урона выбранному существу. x2	2 Слово Тьмы: Боль Уничтожает существо с атакой 3 или меньше. x2	3 Слово Тьмы: Смерть Уничтожает существо с атакой 5 или больше. x2	4 Психопомп Боевой маг: призывает ваше случайное существо, погибшее в этом матче. Оно получает «Перерождение». x2	5 Зидпнаке Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционирует жизни. Натиск. Механизм. x2	5 Убежденный адепт Провокация. Предсмертный крик: уничтожает случайное существо противника. x2
5 Всесошная стерия Заставляет каждое существо атаковать другое случайное существо. x2	6 Защитный картель Провокация. Перерождение. Предсмертный крик: восстанавливает базовую атаку 3 ед. здоровья. x2	6 Император Тариссен В конце вашего хода увеличивает стоимость карт в вашей руке на (1) ману. x2	6 Световая бомба Наносит каждому существу урон, равный показателю его атаки. x2	8 Катрина Муэрте В конце вашего хода призывает ваше существо, погибшее в этом матче. x2	9 Клопоедная звезда Призывает 1/1 копии всех существ из колоды. x2	9 Массовое воскрешение Призывает 3 ваших существ, погибших в этом матче. x2
9 Кара гибельная Накладывает немоту на всех существ и уничтожает их. x2	10 Н'Зот Боевой маг: призывает на поле боя всех ваших существ со способностью «Предсмертный крик», погибших в течение этого матча. x2					

Основа состоит из тяжелых угроз, эффектов воскрешения и ремувалов. Раньше в основе всегда были **Рагнарос** и **Сильвана Ветрокрылая**, но теперь они перешли в разряд опциональных карт, хотя они по-прежнему очень популярны. Их часто заменяет **Хаккар** и другие опции.

Подробнее об опциональных и технических картах читайте в следующем подразделе.



- **Спиритизм** — добавьте в сборку с **Верховным магом Варготом**, чтобы копировать дважды удешевленного **Н'Зота**, но может сыграть и в других версиях. Однако для него часто нет места в колоде. Это медленная карта, которая поможет в зеркальном матч-апе, против Контроль Воина и других медленных соперников. Помните, что можно играть и на вражеских существ.

Массовое рассеивание — возьмите, если часто играете “мирроры”. Опция довольно редкая, другие **Н'Зот Жрецы** не будут ожидать ее и обыгрывать. Пригодится и против мех колод и других колод на хрипах.

Верховный жрец Амет — пригодится в самых разных матч-апах. В быстрых станет “софт-провокатором”, если поставить его в темп, в медленных защитит ключевые угрозы баффом здоровья.

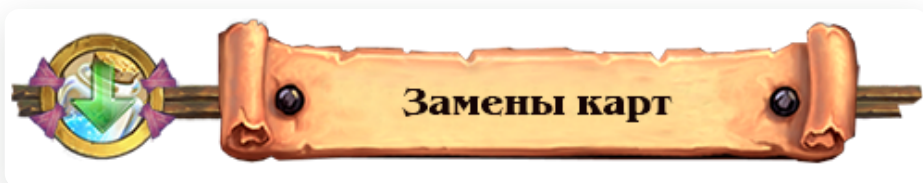
Водонос Песчаного Копыта — подойдет для сборок с **Активацией обелиска** и бюджетных версий архетипа. Будет не лишним в медленных матч-апах, но для быстрых он слишком медленный и не оказывает моментального влияния на игру.

Верховный маг Варгот — подойдет в принципе для любой сборки. Отлично играет с большинством заклинаний, особенно с эффектами воскрешения. Сильные характеристики, может играть как “софт-провокатор”.

Император Тауриссан — чаще всего играет вместе с **Верховным магом Варготом**, но также может быть добавлен в любую сборку. Лучше всего работает в медленных матч-апах, выманивает вражеские ремувалы, дает возможность сыграть больше карт на одном ходу. Воскрешенный несколько раз, удешевит ваши карты неоднократно. В быстрых матч-апах не так силен, но с его помощью можно перевернуть ход поединка на более поздних этапах, когда нужные карты будут удешевлены.

- **Хаккар** — добавьте, если часто встречаете медленных противников. Хорош против Квест Друида, Контроль Воина и других **Н'Зот Жрецов**.

[к оглавлению](#)

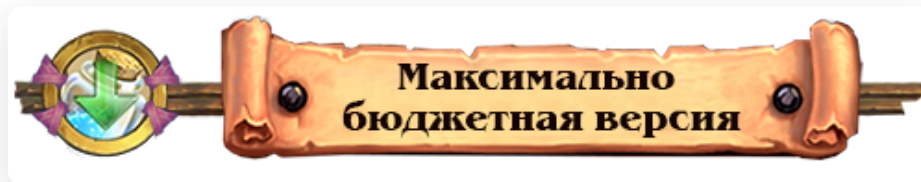


Заменить можно почти все легендарки и эпика и максимально удешевить сборку, но некоторые дорогие карты придется скрафтить.

Зиллиакс — обязательно создайте, заменить нельзя. Если ее нет, пылите все лишнее и создавайте. **Зиллиакс** должен быть у каждого.

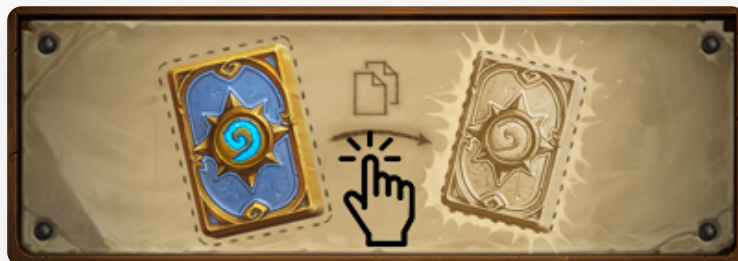
Кара гибельная и **Психопомп** — обязательны. Заклинание очень важно в зеркальном матч-апе и других медленных поединках, нужны обе копии. **Психопомп** — ключевой эффект воскрешения, создайте хотя бы одного.

Катрина Муэрте и **Клонодельня Зерека** — в бюджетной сборке можно обойтись без них, но по возможности обязательно создайте хотя бы что-то одно. Это очень сильные карты, которые сразу же повысят ваш процент побед.



Максимально бюджетный Н'Зот Жрец

Максимально бюджетный Н'Зот Жрец



Бюджетная сборка стоит всего 4000 пыли, в стоимость не входят карты, полученные бесплатно. При этом с ее помощью вполне реально взять 5 ранг и даже Легенду, если правильно играть.

В первую очередь создайте Катрину Муэрте и Клонодельню Зерека, можно в любом порядке.



Для начала несколько общих советов:

- В агро матч-апах ищите ранние ремувалы (Запретные слова, Исповедь, Слово Тьмы: Боль) и ранние AoE зачистки (Всеобщая истерия, с хорошей рукой — Световая бомба).
- В медленных ищите более тяжелых существ, которых захотите потом воскресить.
- Не оставляйте Защитника Хартута, даже если он важен в матч-апе: он слишком тяжел для стартовой руки.
- Убедительного лазутчика ищите против Мага, Охотника и Паладина.



Воин: Запретные слова, Исповедь, Слово Тьмы: Боль, Убедительный лазутчик. С хорошей рукой — Всеобщая истерия, Клонодельня Зерека, Император Тауриссан, Психопомп.

Паладин: Исповедь, Слово Тьмы: Боль, Убедительный лазутчик, Верховный маг Варгот. С хорошей рукой — Психопомп.

Охотник: Запретные слова, Исповедь, Слово Тьмы: Боль, Убедительный лазутчик. С хорошей рукой — Психопомп, Зиллиакс.

Друид: Слово Тьмы: Боль, Убедительный лазутчик, Сильвана Ветрокрылая, Световая бомба. С хорошей рукой — Психопомп, Верховный маг Варгот, Император Тауриссан, Всеобщая истерия.

Разбойник: Запретные слова, Исповедь, Слово Тьмы: Боль, Всеобщая истерия, Зиллиакс. С хорошей рукой — Психопомп.

Шаман: Запретные слова, Исповедь, Слово Тьмы: Боль, Всеобщая истерия, Убедительный лазутчик, Зиллиакс. С хорошей рукой — Световая бомба, Психопомп.

Маг: Агрессивный муллиган в поисках Убедительного лазутчика. Если нашли — Слово Тьмы: Боль, Запретные слова. С очень хорошей рукой — Клонодельня Зерека.

Жрец: Запретные слова, Слово Тьмы: Боль, Исповедь. С хорошей рукой — Император Тауриссан, Клонодельня Зерека.

Чернокнижник: Запретные слова, Исповедь, Слово Тьмы: Боль, Всеобщая истерия. С хорошей рукой — Верховный маг Варгот, Психопомп.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

- **Н'Зот Жрец** — очень медленный и жадный архетип, но в этом его сила.

Колода наполнена тяжелыми существами, эффектами воскрешения и многочисленными ремувалами, которые помогают отбиваться от агрессивных и темповых противников. Поэтому **Н'Зот Жрец** не боится быстрых токен колод. Защищают Андуина еще и провокации и исцеление (**Защитник Хартута**, сила героя и т.д.).

Проблема Жреца в том, что у него вообще нет добора. **Клирика Североземья** не добавить — он ухудшит эффекты воскрешения. Старайтесь не отдавать много карт за ход, чтобы не “просесть” по ресурсам. Собственно, Жрецу и не так просто это сделать — большинство карт тяжелые, и вам вряд ли удастся играть больше двух за ход.

Н'Зот Жрец уязвим к немоте и эффектам превращения или контроля. Эти карты мало кто играет сейчас, но противники могут находить их с **Зефриса Великого**.

В целом, Н'Зот Жреца можно отнести к контроль колодам, которые обороняются на протяжении долгого времени, а затем пускают в ход самые мощные угрозы и комбинации. Его нельзя назвать очень сложным, хотя свои нюансы и неочевидные моменты у него есть.

Мало кто может переиграть Н'Зот Жреца по выгоде на поздних этапах матча. Только самые жадные колоды и игроки, которые смогут использовать ремувалы максимально выгодно.

[к оглавлению](#)



Особенности механики и важные комбо

У Н'Зот Жреца есть много комбинаций, о которых вы должны помнить и правильно применять. Некоторые забывают об особенностях механик и делают ошибки.

Эффекты конца хода. Если Катрина Муэрте воскресит Рагнароса, Верховного мага Варгота или Императора Тауриссана, то их эффекты уже не сработают, так как конец хода уже произошел.

Верховный маг Варгот и Массовое воскрешение. Если Массовое воскрешение призовет Верховного мага Варгота, то в конце хода заклинание повторится. Так вы получите сразу 6 существ.

Верховный маг Варгот и другие заклинания. Иногда вы будете рассчитывать на удачу и играть заклинания, направленные на цель, под Верховным магом Варготом. Так, Слово Тьмы: Боль может убить самого Варгота или другое ваше существо. То же с Запретными словами и Исповедью. Рассчитывайте вероятность плохого исхода и действуйте по ситуации.

Верховный маг Варгот и Запретные слова. Если в конце хода осталось 0 маны, то Запретные слова могут убить существо с 0 атаки (Вестника рока, тотем Шамана и т.д.).

Световая бомба и бонусы к урону от заклинаний. Эффект от бонуса к урону от заклинаний суммируется с уроном от атаки существ.

Сильвана Ветрокрылая + Слово Тьмы: Смерть. Заклинание можно играть на саму Сильвану, чтобы сразу получить контроль над существом противника, если оно намного

сильнее 5/5 угрозы.

Верховный жрец Амет + Психопомп / Клонодельня Зерека / Массовое воскрешение / существа с перерождением. Помните, что не обязательно разыгрывать существ из руки, чтобы они получили здоровье Амета. Все эти карты работают с ним в связке, и это всегда очень сильный ход. Часто Верховного жреца Амета можно ставить просто в темп.

Н'Зот + Защитник Хартута. Н'Зот может призвать все 4 (или больше) копии Защитника Хартута, так как считаются все из них — даже те, что были призваны перерождением.



Как работает воскрешение

Н'Зот Жрец и Массовое воскрешение призывают одинаковых существ в любых количествах. Если у вас 3 раза умерла Сильвана Ветрокрылая, то обе эти карты воскресят 3 ее копии.

Н'Зот воскресит Защитника Хартута, Сильвану Ветрокрылую, Убедительного лазутчика. Массовое воскрешение и Катрина Муэрте — любых существ, плохих или хороших, с предсмертным хрипом или без.

Важно, чтобы существо именно умерло на вашем столе. Если его украдут, то в пуле кладбища его уже не будет, и эффекты воскрешения его не призовут. Еще хуже, если существо было превращено — тогда эффект Массового воскрешения ухудшится. Зато немота на это никак не влияет.

Психопомп лучше всего взаимодействует с существами БЕЗ перерождения. Старайтесь засетапить это, если возможно, то есть дожидаться смерти других существ. По этой же причине иногда не стоит играть Костяного духа на 4 ходу, если в руке есть Психопомп. Но это в благоприятной ситуации и не в быстром матч-апе.

Следите за кладбищем существ, чтобы предсказывать, что сделают воскрешающие эффекты. Это можно делать с помощью плагина "Graveyard", найти его вы можете [здесь](#).



Агро и контроль матч-апы

В агро матч-апах действуйте быстро, темпово, не жадничайте. Обычно Жрец начинает праздновать победу, когда разыгрывает первые воскрешающие эффекты. Но может получить преимущество и раньше, если получит хорошую руку и **Психопомпа**, который воскресит провокации: **Костяной дух**, **Убедительный лазутчик**, позднее **Защитник Хартута**.

Не бойтесь потерять немного здоровья в начале матча: вам важно дотерпеть до первых АоЕ зачисток. Массовая истерия и **Световая бомба** обычно полностью чистят стол противника, особенно если он не обыгрывает эти ремувалы.

Ставьте всех существ по кривой маны, не держите в руке до последнего. Конечно, **Психопомпа** не стоит играть в темп никогда, но другие угрозы — можно.

Если на столе погибнет несколько **Защитников Хартута**, то после **Н'Зота** или **Массового воскрешения** соперник вряд ли сможет вернуться в игру.

Грамотно распоряжайтесь силой героя. Не обязательно все время лечить только собственного героя, 2 лишние единицы вряд ли спасут вас, если у оппонента полный стол и полно взрывного урона. А вот лечить существ — зачастую правильный выбор. Мешайте противнику легко размениваться с вашими провокациями. Стол чаще всего важнее собственного здоровья.

В контроль матч-апах все немного проще, если у оппонента нет эффектов превращения, немоты и т.д. Не бойтесь пропускать ходы, особенно если противник сам ничего не делает. Не играйте без надобности **Костяного духа** и других слабых существ, которые испортят эффект **Катрины Муэрте** и **Массового воскрешения**.

Используйте каждый ремувал грамотно, не разбрасывайтесь ими, особенно если у оппонента тоже много поздних угроз, как и у вас. Это особенно важно в зеркальном поединке, подробнее об этом вы прочитаете в разделе “Матч-апы”. Медленных и жадных соперников можно перетерпеть. Если же против вас какой-то комбо архетип, то старайтесь играть более агрессивно, атаковать по герою противника как можно чаще, чтобы убить его раньше, чем он вас. Но здесь важно не выставить слишком много, чтобы не нарваться на мощное АоЕ, и в то же время не переосторожничать. Если же план на

игру все-таки терпеть, то осторожничать — можно и нужно. Не играйте карты без надобности, только отвечайте на выпады соперника и ждите.

[к оглавлению](#)



Общие полезные советы

- Следите за оставшейся колодой, чтобы рассчитывать на топдеки и знать, чего ожидать.
- Помните о порядке действий: сначала генерируйте ресурсы и применяйте случайные эффекты, а уже после этого совершайте другие действия.
- Правильно играйте **Всеобщую истерию**. Помните, что она задействует всех существ — тех, кто уже атаковал, не может атаковать или не имеет атаки. Все предсмертные хрипы или перерождение будут активированы уже после заклинания. Проще всего играть **Всеобщую истерию** на стол, где стоит четное количество существ с одинаковым запасом здоровья и атаки, тогда все они убьют друг друга. Также гарантированно убьют друг друга два существа 4/8 и с подобными характеристиками. Но часто, как и в случае с **Потасовкой**, одно существо может пережить **Всеобщую истерию**. Реже заклинание переживет несколько целей. Порой полезно играть **Всеобщую истерию** на стол, где есть союзная крупная угроза, которая не может атаковать по герою противника из-за провокации. Вы можете рассчитывать на то, что все провокации противника убьют друг друга, а союзное существо переживет **Всеобщую истерию**.
- Играйте от случайных эффектов своих существ. К ним относятся **Сильвана Ветрокрылая**, **Рагнарос**, **Убедительный лазутчик**. Иногда придется рассчитывать на удачу и верить, что **Рагнарос** ударит “в лицо”, **Сильвана** украдет самое сильное существо оппонента, а **Убедительный лазутчик** — убьет его. Так стоит делать в неблагоприятных ситуациях, когда рассчитывать больше не на что. Если же у вас преимущество, то не стоит полагаться на случайность, лучше сделать все, чтобы их эффекты сработали максимально выгодно для вас.
- Правильно распоряжайтесь всеми AoE ремувалами. Подумайте, сколько волн угроз может сгенерировать противник, и какие ремувалы лучше всего подойдут для их устранения. Например, в зеркальном поединке крайне важна **Кара губительная**, потому что она нейтрализует волну существ, не задействуя ее хрипы. А в более простом агро матч-апе часто хватает одной **Всеобщей истерии**, чтобы зачистить стол.



Так же, как **Слово Тьмы: Смерть** можно играть на **Сильвану Ветрокрылую**, так и **Слово Тьмы: Боль** можно применять в связке с **Убедительным лазутчиком**, если это возможно.



Не торопитесь заканчивать ход после **Массового воскрешения**, вы можете призвать **Зиллиакса**, который сможет атаковать вражеское существо.



Сначала лечите раненого **Верховного жреца Амета** или разменивайтесь им, а потом призывайте новых существ. Если у Амета будет 1 здоровье, то и у следующих угроз — тоже.



Помните, что **Кара гибельная** действует на ВСЕХ существ. Если под раздачу попали ваши существа, то не рассчитывайте на их предсмертные хрипы и перерождение.

[к оглавлению](#)



В матч-апе с **Контроль Воин** не торопитесь ставить слабых существ. Рассчитывайте на мощные угрозы вроде **Рагнароса**, **Сильваны Ветрокрылой**, **Катрины Муэрте** и т.д. Именно их вы и захотите воскрешать.

Ключевая карта Воина — **Потасовка**, постарайтесь выманить ее перед тем, как отдадите **Н'Зота** и **Массовое воскрешение**.

После выхода даже первой **Потасовки** уже можно играть смелее, потому что две **Потасовки** в руке противника обыгрывать не стоит. Но если хотите перестраховаться, то можно и осторожничать.

Очень силен в матч-апе **Рагнарос**, старайтесь воскрешать его как можно чаще.

Не держите в руке **Всеобщую истерию** и Световую бомбу слишком долго, они могут мешать вам в руке. Отдавайте в любой удобный момент.

Агро Воин — выгодный матч-ап. Ищите ранние ремувалы, чтобы отбиться от нападения на старте, провокации и **Защитника Хартута**. Последний очень важен в матч-апе. Он закрывает от рывков и исцеляет, не давая Воину быстро убить вас взрывным уроном.

Не оставляйте на столе существ с неполным здоровьем, для Воина это ключевой момент. Помните о комбинациях с **Кровавой наемницей**, **Внутренней силой** и рывками, следите за тем, какие части комбо уже вышли.

В тяжелых случаях рискуйте, рассчитывайте воскресить что-то полезное с **Психопомпа** и **Массового воскрешения**. Играйте **Н'Зота** как можно раньше, если умерло хотя бы два **Защитника Хартута**.



Zeфирис Паладин — соперник, который будет мешать вам секретами. Конечно, они не такие сильные, как у Мага или Охотника, но все равно неприятны. Следите за секретами с помощью Decktracker, считайте, сколько уже вышло.

После розыгрыша Загадочного претендента Zeфирис Паладин начнет топдекать более тяжелые угрозы. Приберегите **Слово Тьмы: Смерть** для них, не отдавайте ремувал на Загадочного претендента.

Обыгрывайте **Отмщение**: не разменивайтесь с угрозой врага, если на столе несколько существ, или будьте готовы убить и баффнутое на +3/+2 существо.

Помните о секрете **Не сдаваться!**. Учитывайте бафф на +2 к здоровью, прежде чем играть Световую бомбу или **Всеобщую истерию**.

Архетип опасен **Zeфирисом Великим**, который может раскопать немоту, **Темную жрицу**, **Ментального техника** и другие неприятные карты. Не играйте вокруг **Zeфириса Великого**, если нет такой возможности: все варианты вы все равно предусмотреть не сможете.

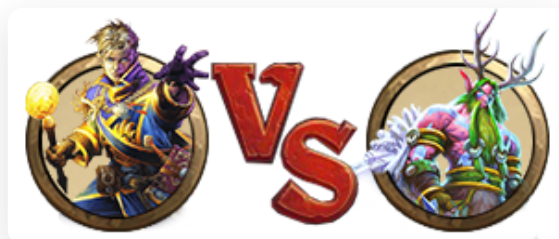


Zeфирис Охотник — равный соперник.

Всеобщая истерия активирует секрет **Змеиная ловушка**, даже если на вашей половине стола не будет существ. Она активируется от атаки его собственных угроз друг по другу.

Старайтесь не опускаться по здоровью, рассчитывайте на все исцеляющие эффекты, особенно **Защитника Хартута**. Если сможете не потерять здоровье и стол, тогда проблем не будет.

Можете не атаковать существами, если боитесь секретов. Самый опасный для вас — **Морозная ловушка**, хотя и **Плита-ловушка** тоже неприятна.



Квест Друида не получится победить рано, поэтому планируйте перетерпеть все его волны угроз и не умереть при этом. 4/6 **Боевого друида Лоти** можно забрать **Сильваной Ветрокрылой** в связке со **Словом Тьмы: Смерть**, иначе он доставит много проблем.

Помочь может **Психопомп**, если Друид не сможет быстро избавиться от существа с перерождением.

Если же заход был не очень, то рассчитывайте на AoE эффекты и точечные ремувалы. Не отдавайте их слишком рано.

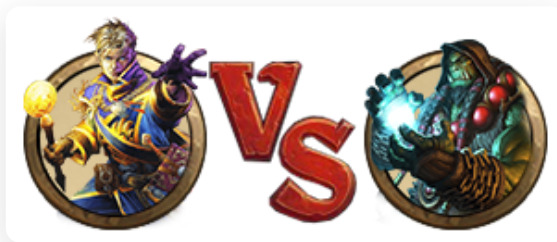
Старайтесь ставить угрозы так, чтобы обыграть **Звездопад**.

Более высокий результат в матч-апе с Друидом показывают сборки с **Хаккаром**. Обратите внимание на них, если часто играете с Малфурионом.



В матч-апе с **Темпо Разбойником** самой опасной картой будет **Ошеломление**. Старайтесь выманить его на слабых существ. У Разбойника много взрывного урона, поэтому ищите **Защитника Хартута**, это ключевая карта в матч-апе. Старайтесь не потерять слишком много здоровья.

Ставьте в темп все, что приходит в руку, не жадничайте. Ставьте **Верховного жреца Амета** в темп, если соперник не убьет его легко со стола. Вы можете выманить на него **Потрошение** и другие опасные заклинания.



Квест Шамана, вероятнее всего, придется побеждать уже на стадии усталости: убирать со стола все его волны угроз, терпеть взрывной урон с помощью исцеления. Со здоровьем могут возникнуть проблемы, если вовремя не найти **Защитника Хартута**. Если так — старайтесь сами давить на соперника и не жадничать.

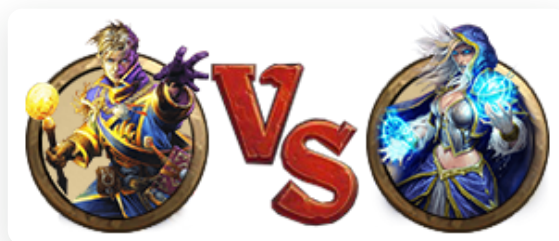
Старайтесь придерживаться AoE ремувалы для **Дрыжеглота** и поздних стадий игры. Следите за колодой противника и думайте, что еще Шаман сможет сделать после **Дрыжеглота**.

У Тралла нет **Сглаза**, да и **Земной шок** сейчас играют редко, но он может раскопать эти заклинания с Эфириала-прихвостня. Если он играл его и долго держит заклинания в руке, будьте готовы. Хотя это может быть и что-то бесполезное.

Большая проблема — **Ментальный техник**. Помните, что **Дрыжеглот** повторит его боевой клич. Старайтесь играть **Массовое воскрешение** на пустой стол, чтобы призвать только трех существ.

С **Эволв Шаманом** нужно тянуть время и терпеть до 9 хода, когда в ход пойдут **Массовое воскрешение** и самый мощный AoE эффект — **Кара гибельная**. Шаман постарается продавить вас до 5-6 хода, перед первыми вашими зачистками, и важно не дать ему сделать это. Отбивайтесь точечными ремувалами, закрывайтесь провокациями.

Не обыгрывайте **Сглаз**, **Земной шок** или **Кару мурлочью**, их играют редко. Только в благоприятной ситуации можно действовать осторожно, если есть на это время.



В матч-апе с **Магом с Поджигателем** важен **Убедительный лазутчик**. Это существо будет сильно мешать Магу, убивая его существ и защищая вашего героя провокацией. Старайтесь поставить и воскресить как можно больше его копий.

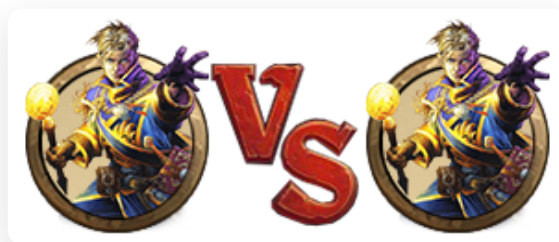
Наращивайте здоровье существ на столе, чтобы Поджигателю было непросто справиться с ними.

Не жалейте точечные ремувалы на мелких существ, чтобы повесить шансы **Убедительного лазутчика** убить что-то более ценное (**Ученицу чародея**, Поджигателя).

Убивайте любое существо, выставленное в темп, даже если вероятность того, что Маг сделает с ним что-то невероятное, стремится к минимуму.

Ставьте как можно больше существ на стол, воскрешайте их: чем больше характеристик, тем сложнее Джайне.

Жадные сборки Мага с **Архимагом Антонидасом** и **Рагнаросом** доставят больше проблем. Если вы столкнулись с ним, старайтесь убить противника раньше, действуйте более агрессивно и не пытайтесь перетерпеть его.



Зеркальный матч-ап двух **Н'Зот Жрецов** будет долгим и напряженным. Преимущество у Жреца, который ходит первым.

Не ставьте “плохих” существ: **Костяного духа**, **Зиллиакса**, **Защитника Хартута** и **Убедительного лазутчика**. Надеемся только на самых сильных и тяжелых, которых вы потом захотите воскресить.

Отдавайте в первую очередь точечные ремувалы и слабые AoE эффекты. Одну **Кару гибельную** обязательно оставьте для вражеского **Н'Зота**. Вторую отдавайте по ситуации на опасный стол.

Лучше всего держать на столе 1-2 крупные цели, в идеале выманить на них AoE ремувалы.

Не пытайтесь играть слишком агрессивно, у оппонента будет много ответов на любой ваш стол, как и у вас. Поэтому чаще всего игра будет затягиваться до усталости, и тот, кто начал с Монеткой, просто умрет раньше. Если вы ходите без Монетки — играйте максимально пассивно, если с Монеткой — старайтесь ловить оппонента на отсутствии ремувалов и оправданно рискуйте.

Если **Рагнарос** не пришел рано и его не пришлось отдать для размена с вражеской угрозой (а это редкий случай), то держите его в руке до самой усталости. Он поможет быстрее добить противника.

Комбо Жрец — агрессивная колода, поэтому старайтесь ставить и воскрешать провокации. Полезен **Защитник Хартута**. Но не забывайте, что у Комбо Жреца есть **Немота** и **Массовое рассеивание**, чаще всего в единственном экземпляре. Старайтесь выманить их рано.

Снижайте здоровье существам, даже если не можете их убить. Считайте, сколько урона нанесет угроза оппонента под бафами **Божественного духа** и **Внутреннего огня**.



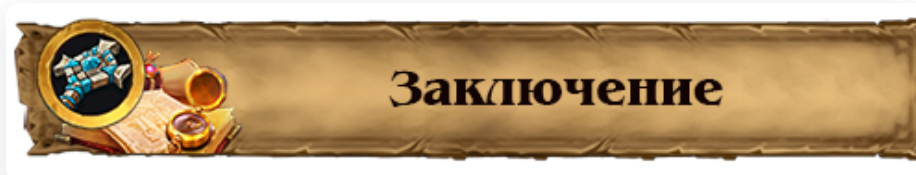
Н'Зот Чернокнижник похож на вас, но давление он начинает с первых ходов матча. Играйте, как в зеркальном матч-апе: не ставьте слабых существ, рассчитывайте на самых тяжелых. Помните о **Каре огненной**, **Круговерти Пустоты** и **Лорде Годфри**. Это опаснейшие ремувалы, которые лучше всего выманивать до розыгрыша Н'Зота и **Массового воскрешения**.

Берегите **Кару гибельную** для вражеского Н'Зота.

Зоолок уязвим к AoE зачисткам, поэтому ищите со старта **Всеобщую истерию** и **Световую бомбу**. Также будут полезны ранние ремувалы (**Запретные слова**, **Слово Тьмы: Боль** и другие). Ищите провокации и воскрешайте их.

В тяжелых случаях старайтесь дожить до Н'Зота: если на вашей половине стола умер хотя бы один **Защитник Хартута**, то выход Н'Зота станет большой проблемой для Чернокнижника.

[к оглавлению](#)



Н'Зот Жрец — сильная медленная колода, которая подойдет любителям контроль архетипов.

Он показывает неплохие результаты в текущей мете: большинство противников легко ему даются, хотя главным ее лидерам — Шаманам — Жрец и уступает. При этом колоду нельзя назвать сложной и дорогой, она отлично подойдет новичкам.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи в ладдере.