

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Н'Зот Разбойник — убийца контроль колод. Гайд по архетипу

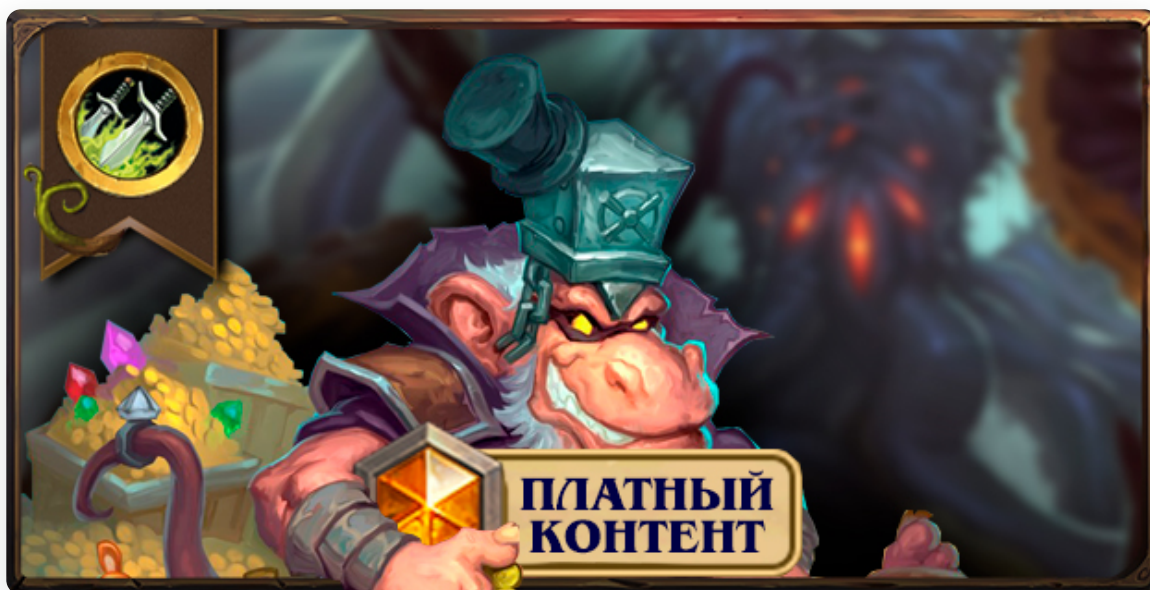
17.10.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Н'Зот Разбойник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Н'Зот Разбойник или Разбойник на предсмертных хрипах. Архетип появился в мете благодаря последнему патчу с вольными картами. [Сильвана Ветрокрылая](#) и в особенности Н'Зот — ключевые карты в колоде.

Примечательно, что изначально Н'Зот Разбойники обращались к [Некриевому клинку](#), [Склянке с некрием](#) и [Анге Погребенной](#), но последние версии чаще отказываются от этих карт. У Разбойника есть другой более надежный способ победить любую контроль колоду в игре, поэтому передовые сборки концентрируются на улучшении агро матч-апов.







Н'Зот Разбойник набирает популярность с каждым днем. Сегодня чаще встречаются только лидеры мете — [Квест Шаман](#), [Эволв Шаман](#) и [Н'Зот Жрец](#). Средний процент побед Н'Зот Разбойника не такой высокий, что можно объяснить сложным геймплеем и

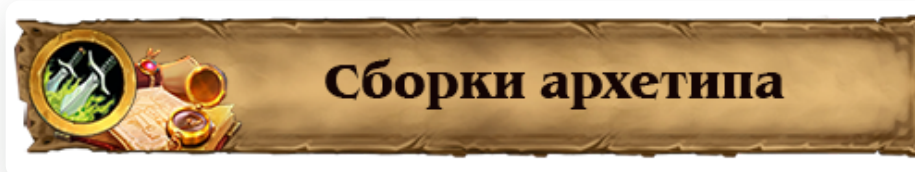
сырыми сборками. Опытные игроки берут высшие строчки Легенды с Н'Зот Разбойником: отличились J_Alexander, lol_VisLaud и другие.

Приятно, что Н'Зот Разбойника легко собрать: в основе колоды только вольные легендарные карты и вовсе не нужна ни одна эпическая карта. Максимально бюджетная версия колоды стоит 1100 пыли. И уже с ней вы сможете показывать неплохие результаты.

Помимо бюджетной колоды в гайде вы найдете оптимальные сборки Н'Зот Разбойника и узнаете, как собрать свою версию. Как и всегда, далее подробно разобраны муллиган, стратегия игры и популярные матч-апы меты.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *- Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
 - *- Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *- Суть архетипа*
 - *- Основные комбинации*
 - *- Способы победы*
 - *- Общие полезные советы*
-  Матч-апы
 -  Заключение


















Все актуальные и успешные (с процентом побед выше 50%) сборки Н'Зот Разбойника отказываются от Некриевого клинка, Анги Погребенной и других медленных опций, актуальных только в контроль матч-апах. Причина — у архетипа есть ультимативный способ победы в контроль матч-апах и без этих карт.

Н'Зот Разбойники концентрируют больше внимания на ранней борьбе за стол и/или переборе колоды, чтобы как можно раньше найти ключевые карты и комбинации.



Н'Зот Разбойник от J_Alexander

Н'Зот Разбойник от J_Alexander

 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помехим здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Котопыльные</p> <p>Выберите существо. Вы заставляете в колоду 1 его кошку функционировать каждый ход.</p> <p>1</p>	 <p>Кошка фараона</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Маг крови Талмас</p> <p>Урон от заклинаний +1.</p> <p>Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>1</p>	 <p>Вестник рожи</p> <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0</p> <p>7</p> <p>x2</p>
 <p>Инженер-новичок</p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Отравляющий укол</p> <p>Наносит 1 ед. урона. Вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Кабельщик ЭМ</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку прикованца.</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Вещер-клинка</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Ментальный техник</p> <p>Боевой клич: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Пегодья ЭМ</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных прикованцев.</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>x2</p>
 <p>Эмплакс</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>Механизм</p>	 <p>Сгнившая яблока</p> <p>Провокация. Предсмертный хрип: восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Король коровых вышек</p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть прикованец, вы выбираете физическое сопротивление.</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Сигельна Ветрострел</p> <p>Предсмертный хрип: вы получаете контроль над случайным существом противника.</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Защитник Харута</p> <p>Провокация. Перерождение. Предсмертный хрип: восстанавливает вам сразу герою 3 ед. здоровья.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Н'Зот</p> <p>Боевой клич: призывает на поле боя еще одно существо со способностью «Предсмертный хрип», погибает в течение этого матча.</p> <p>5</p> <p>7</p>




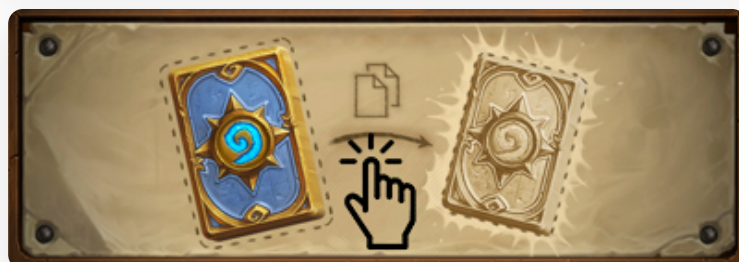
Последняя сборка **Н'Зот** Разбойника от J_Alexander — одного из лучших игроков за класс. Колода концентрируется на быстром переборе колоды и способах сбить ранний темп Шаманов и других темповых противников. Здесь минимум жадных карт и тяжелых карт — только самое необходимое.





Н'Зот Разбойник с **Ошеломлением**

Н'Зот Разбойник с Ошеломлением

 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помехой здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Котопыльные</p> <p>Выберите существо. Вы заставляете в колоду 1 его кошку функционировать каждый ход.</p> <p>1</p>	 <p>Кошка фараона</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Маг крови Талмеса</p> <p>Урон от заклинаний +1.</p> <p>Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>1</p>	 <p>Вестник рожи</p> <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0</p> <p>7</p> <p>x2</p>
 <p>Инженер-новичок</p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Ошеломление</p> <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Кабельщик ЭЛД</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку прикованца.</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Взрыв клингов</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Ментальный техник</p> <p>Боевой клич: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Пегодья ЭЛД</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных прикованцев.</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>x2</p>
 <p>Эпиплекс</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>Механизм</p>	 <p>Сгнившая яблоня</p> <p>Провокация. Предсмертный крик: восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Король коровьяк-мех</p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть прикованец, вы выбираете физическое существо.</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Сигнала Ветрострелки</p> <p>Предсмертный крик: вы получаете контроль над случайным существом противника.</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Защитник Харута</p> <p>Провокация. Перерождение. Предсмертный крик: восстанавливает вам сразу герою 3 ед. здоровья.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Н'Зот</p> <p>Боевой клич: призывает на поле боя еще одно существо со способностью «Предсмертный крик», погибших в течение этого матча.</p> <p>5</p> <p>7</p>



-  Отравляющий укол
-  Ошеломление

Похожая версия всего лишь с одной заменой. Такая колода чуть слабее в доборе, зато получает мощный темповый ремувал, который пригодится против Паладинов, Эволв Шаманов, Жрецов, Охотников и многих других оппонентов. **Ошеломление** не так эффективно в матч-апах с Квест Шаманами: если часто встречаете их, откажитесь от этой версии в пользу оригинальной сборки от J_Alexander.



H'Зот Разбойник от lol_VisLaud

Н'Зот Разбойник от lol_VisLaud



Маг крови Талнос, Веер клинков, Отравляющий укол, Вестник рока, Зиллиакс



Ошеломление, Эдвин ван Клиф, Пират-пройдоха, Дух акулы, Джепетто Таратор

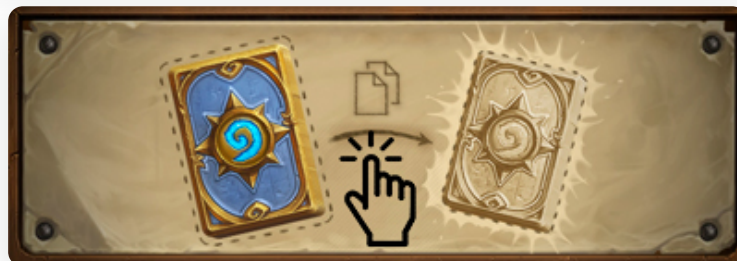
- Схожая сборка, но с элементами Темпо Разбойника. Здесь меньше способов добора, но есть возможность для мощных комбинаций на начальных и средних этапах партии с помощью Эдвина ван Клифа и Духа акулы. Дух акулы в комбинации с Инженером-новичком и Шагом сквозь тень быстро переберут колоду.

Джепетто Таратор — медленная опция с интересным комбинационным потенциалом. Карта слаба в темповых матч-апах, но эффективна в любых медленных.



Н'Зот Разбойник от sakuraikyouji

Н'Зот Разбойник от sakuraikuouji

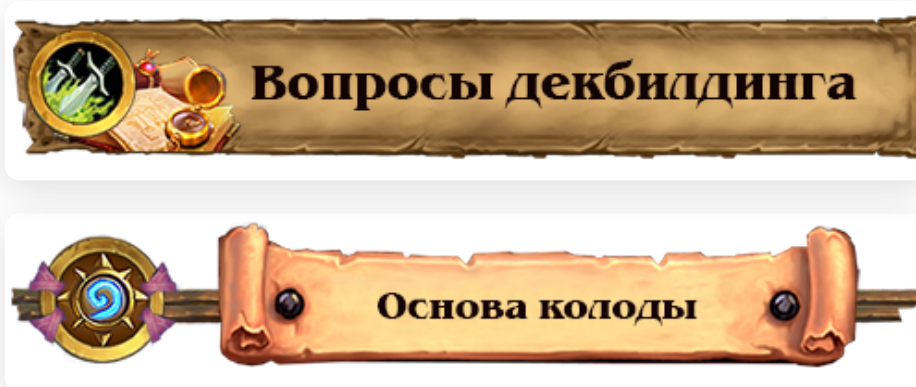


- Маг крови Талнос, Отравляющий укол, Вестник рока, Зиллиакс, x1 Кошка фараона, Сгнившая яблоня, Сильвана Ветрокрылая, Кабельщик ЗЛА, Инженер-новичок, Ментальный техник
- + Пират-пройдоха, Скупщица краденного, Ошеломление, Мехмастер Замыкалец, Эдвин ван Клиф, Вельмин лис, Шаку Собиратель, Вендетта, Домушница, Лирой

Дженкинс

- Еще одна гибридная версия, но более агрессивная и темповая. Такой Разбойник на начальных этапах борется за стол с помощью синергий воровства, Вендетты и Скупщицы краденого. Здесь нет Сильваны Ветрокрылой и других предсмертных хрипов помимо Защитника Хартута.

[к оглавлению](#)



В основе колоды Н'Зот Разбойника 20 карт: ключевые предсмертные хрипы и синергии с ними, лучшие темповые опции и универсальные способы добора.



Не всегда встречаются в сборках Сильвана Ветрокрылая, Веер клинков, Кабельщик ЗЛА и Король воров Вихлепых, но все эти карты хорошо вписываются в любую сборку, так что исключать их стоит в редких случаях.



10 карт, которыми дополняют основу колоды, можно разбить на 4 группы: антиагро, антиконтроль, темповые и прочие опции. Последняя группа карт — универсальные инструменты класса, которые обычно делают сборку гибче.

Антиагро карты

Вестник рока — сбивает темп агрессивным противникам на начальных этапах. Также полезен позднее, если комбинировать его с провокациями и другими способами защиты.

Ментальный техник — полезная техническая карта в мете Шаманов. Также не помешает в матч-апах с Н'Зот Жрецами, Квест Друидами и другими.

Агент ШРУ — хорошая темповая карта, которой обычно не хватает места в сборках.

Сгнившая яблоня — дополнительный предсмертный хрип для синергии с Н'Зотом и один из немногих источников исцеления для Разбойника. Выигрывает время, лечит и защищает — все это нужно архетипу.

Зиллиакс — универсальная и всегда полезная карта. В колоде нет каких-либо особых синергий с Зиллиаксом, он просто хорош.

Антиконтроль карты

Анга Погребенная — можно взять в сборки с большим количеством предсмертных хрипов для реализации мощных и темповых ходов. Карта не обязательная, но если есть в коллекции, с ней можно поэкспериментировать.

Джепетто Таратор — еще одна медленная карта для улучшения комбинационного потенциала колоды. В большинстве сборок много тяжелых дропов, так что **Джепетто Таратор** с высокой вероятностью удешевит что-то полезное. Характеристики существ в колоде почти всегда не так важны, как их свойства.

Хаккар — техническая карта для легендарных рангов и просто фановыхборок. Полезен против Холи Паладина и архетипов с **Зефрисом Великим**. Не так опасен для самого Разбойника, так как на поздних этапах у него достаточно исцеления от **Защитников Хартута**.

Некриевый клинок — единственный мощный предсмертный хрип, который Разбойник хотел бы активировать с помощью **Некриевого клинка** — **Сильвана Ветрокрылая**. Чтобы оправдать это оружие в сборке, нужно обратиться к дополнительным тяжелым хрипам.

Император Тауриссан — у Н'Зот Разбойника нет острой необходимости в этой карте: все его комбинации возможны и без удешевления, но в медленных матч-апах архетип часто набирает много карт в руку, в этом случае бафф Императора Тауриссана будет полезен.

Набор Темпо Разбойника

Эдвин ван Клиф и Дух акулы — Эдвин ван Клиф может быть самостоятельным способом победы, хотя у Н'Зот Разбойника не так много дешевых заклинаний и существ, так что это существо тяжело разбафать выше 6/6 характеристик. Дух акулы хорошо работает с Инженером-новичком и Негодяем ЗЛА, хотя синергии есть в руке не всегда, и Дух акулы может долго пролежать мертвым грузом.

Скупщица краденого, Вендетта, Домушница, Ведьмин лис, Шаку Собиратель — набор воровства поможет играть темпово со старта, при этом не проседая по количеству ресурсов. Недостаток — вы не сможете быстро перебирать колоду в поисках Н'Зота и ключевых хрипов, так что станете слабее на поздних этапах.

Прочие опции

Отравляющий укол — дополнительный способ добора, незначительно влияющий на стол. Карту можно заменить на любую другую опциональную.

Маг крови Талнос — хорошо синергирует с Веером клинков и Ударом в спину, но не всегда полезен на поздних этапах, так как воскрешается Н'Зотом. Проблема не столько в доборе (Разбойник редко боится усталости), сколько в том, что вместо Мага крови Талноса на столе могли бы появиться куда более сильные предсмертные хрипы.

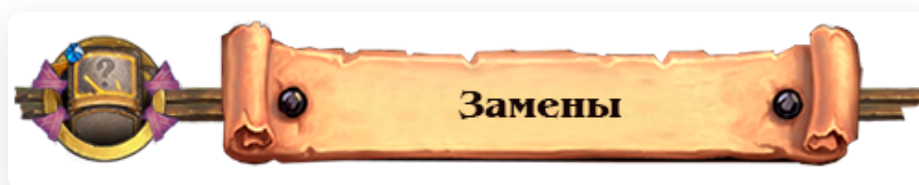
Пират-пройдоха — хороший первый дроп, который не потеряет актуальности на средних и поздних этапах. Если есть место в сборке, возьмите этого пирата. Кошка фараона все же в приоритете из-за своих характеристик.

Ошеломление — темповый ремувал для Морских великанов, существ с баффами и просто тяжелых угроз. Не всегда полезен в матч-апе с Шаманами, но во всех других блистает.

Потрошение — хороший ранний ремувал, полезный и в поединках с Шаманами, но не такой темповый и потенциальный, как Ошеломление.

Менее популярные опциональные карты: Лирой Дженкинс, Мехмастер Замыкалец, Сторожевой сейф, КЛНК-КЛ4К, Матрос Южных морей, Чумоход, Слякля с некрием, Кэрн Кровавое Копыто, Механический дракончик, Подготовка, Служитель боли, Прогулка по доске и другие.

[к оглавлению](#)



В колоде Н'Зот Разбойника много легендарных карт, но все же архетип дешевый и дружелюбный для новичков. Далее о том, как можно заменить легендарные и эпические карты.

- Н'Зот, Сильвана Ветрокрылая — есть бесплатно в коллекции каждого. Не убирайте из колоды.

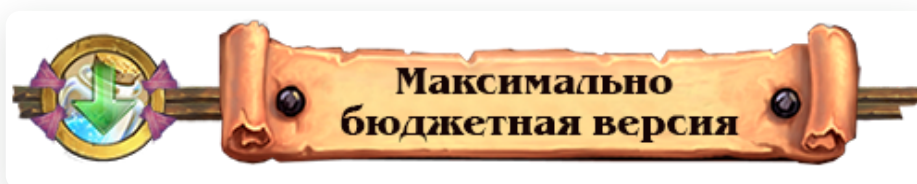
- *Король воров Вихлепых* — лучшая легендарка для архетипа, которая существенно усилит его. Если этой карты нет, замените ее на дополнительный источник добора.

- *Зиллиакс* — если в коллекции нет этой легендарки, вы что-то делаете не так. Распылите несколько слабых легендарок и эпиков, чтобы скрафтить *Зиллиакса* — это универсальная карта, которую можно взять в любую колоду в игре. Можно заменить на *Ошеломление*, дополнительный способ добора или *Некриевый клинок*.

- *Маг крови Талнос* — необязательная карта для любой сборки. Можно заменить на *Ошеломление*, *Отравляющий укол*, *Потрошение*, *Пирата-пройдоху* или *Собирателя сокровищ*.

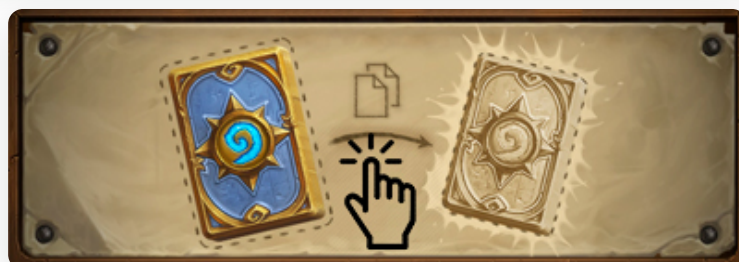
- *Вестник рока* — если нет в коллекции, возьмите вместо него *Ошеломление* или *Потрошение*.

- Другие легендарные и эпические карты необязательны и неоптимальны.



Максимально бюджетный Н'Зот Разбойник

Максимально бюджетный Н'Зот Разбойник



Максимально бюджетную версию можно собрать за 1100 чародейной пыли. В первую очередь дополните сборку Зиллиаксом и Королем воров Вихлепыхом. После — Магом крови Талносом и Вестником рока, хотя архетип силен и без них.

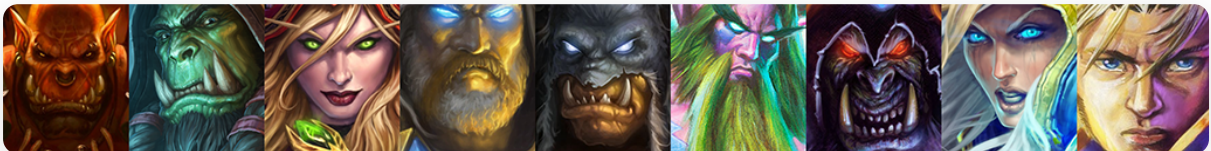
Максимально бюджетная версия достаточно сильна, с ее помощью можно взять 5 ранг.

[к оглавлению](#)



Для начала общие правила муллигана, актуальные для Разбойника в любой ситуации:

- Всегда оставляйте **Кошку фараона** и **Негодяя ЗЛА**. Даже две копии этих существ полезны в стартовой руке
- **Удар в спину** хорош в темповых матч-апах и с Негодяем ЗЛА в руке
- Против темповых оппонентов полезны **Вестник рока** и **Ментальный техник**
- Против медленных оппонентов ищите способы добора: **Инженер-новичок**, **Отравляющий укол**, **Веер клинков**, **Король воров Вихлепых**. Эти карты полезны в темповых матч-апах с хорошей рукой
- **Кабельщик ЗЛА** всегда полезен с хорошей рукой или Монеткой
- Оставляйте **Сильвану Ветрокрылую** при встрече с Магом и Друидом
- **Мага крови Талноса** можно оставить в руке с Ударом в спину



Воин: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Вестник рока, Маг крови Талнос, Инженер-новичок.

Паладин: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Вестник рока, Кабельщик ЗЛА. С хорошей рукой — Удар в спину, Веер клинков, Зиллиакс.

Охотник: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Вестник рока, Кабельщик ЗЛА. С хорошей рукой — Удар в спину, Отравляющий укол, Маг крови Талнос, Зиллиакс.

Друид: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Король воров Вихлепых, Отравляющий укол, Инженер-новичок, Сильвана Ветрокрылая, Н'Зот.

Разбойник: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Удар в спину, Вестник рока. С хорошей рукой — Маг крови Талнос, Зиллиакс.

Шаман: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Вестник рока, Удар в спину, Ментальный техник.

Маг: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Веер клинков, Инженер-новичок, Сильвана Ветрокрылая

Жрец: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Вестник рока, Удар в спину, Кабельщик ЗЛА. С хорошей рукой — Ментальный техник, Король воров Вихлепых, Отравляющий укол, Веер клинков.

Чернокнижник: Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Вестник рока, Удар в спину, Кабельщик ЗЛА. С хорошей рукой — Ментальный техник, Маг крови Талнос, Веер клинков.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Н'Зот Разбойник — комбо архетип, которого почти никто не сможет остановить на поздних этапах партии. Разбойник способен извлекать почти бесконечную выгоду из предсмертных хрипов и Н'Зота благодаря Шагам сквозь тень и Козням Вихлепыха. Единственная проблема — найти все части комбинации и не умереть до поздних этапов партии.

Особенность Разбойника — отсутствие каких-либо AoE способностей кроме Веера клинков. С каждой угрозой Валира борется с помощью существ, точечных ремувалов и оружия. На начальных этапах помогают Вестник рока и Негодяй ЗЛА, позднее оппонента могут задержать Ментальный техник, Король воров Вихлепых и предсмертные хрипы. Задача Разбойника — дожить до 10 хода любой ценой, а после Н'Зот изменит ход партии.

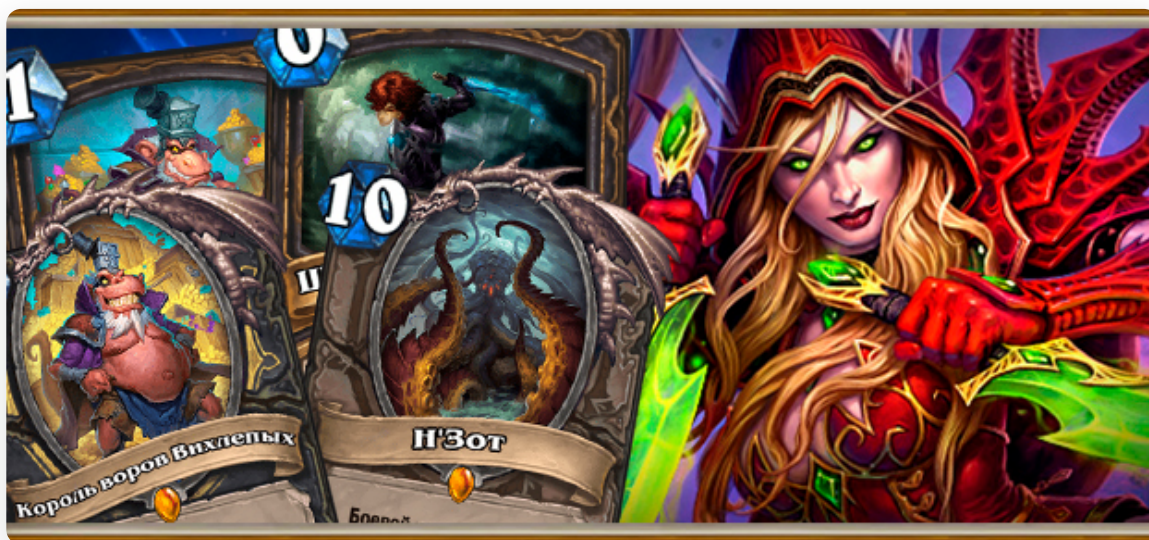
Чтобы стабильно находить Н'Зота, предсмертные хрипы и Шаг сквозь тень к 10 ходу, Разбойник обращается к большому количеству добора. Для перебора колоды используются не только Инженер-новичок, Веер клинков, но также Король воров Вихлепых и даже Шаг сквозь тень в комбинации с Инженером-новичком.

До 10 хода с Н'Зотом перед Разбойником стоит еще одна задача: разыграть свои предсмертные хрипы и сделать так, чтобы они погибли на половине стола Валиры. В большинстве матч-апов меты это не проблема, однако в ладдере встречаются архетипы

с эффектами превращения и воровства. Иногда эти карты генерируют вражеские Эфириал-прихвостень и другие источники.

Если Разбойник доживает до поздних этапов партии, мало что его уже остановит. Его не пробить взрывным уроном меньше, чем на 30 единиц, из-за воскрешенных **Защитника Хартута** и **Сгнившей яблони**. Он не боится урона от усталости из-за **Козней Вихлепыха**. Ни у одной колоды нет столько ремувалов и AoE эффектов для зачистки 5-10 **Н'Зотов**.

[к оглавлению](#)



Основные комбинации

Н'Зот + Шаг сквозь тень

Если вы планируете разыграть **Н'Зота** несколько раз в течение партии, обязательно оставьте хотя бы одну копию **Шага сквозь тень** и сразу же верните древнего бога в руку, чтобы снова разыграть его после AoE зачистки или разменов противника.

Во многих агрессивных и темповых матч-апах вам нужен только один боевой клич **Н'Зота**, поэтому не берегите **Шаг сквозь тень** для него. Заклинание можно сыграть на много других угроз, о чем речь пойдет далее.

Чтобы понять, нужно ли в партии несколько **Н'Зотов**, обратитесь к мета-отчетам и постарайтесь понять, с какой колодой играете. В первую очередь вас интересуют AoE способности вроде **Потасовки** и **Кары губительной**, а также **Зефрис Великий** (может дать **Круговерть Пустоты**, **Потасовку**, **Волну огня**) и **Ментальный техник**.

Н'Зот + Козни Вихлепыха

После того, как вы разыграете прошлую комбинацию, станет доступна эта. С помощью **Козней Вихлепыха** вы обеспечите себе отличные шансы на поздних этапах игры: много **Н'Зотов** и карт в колоде, так что усталость не станет проблемой.

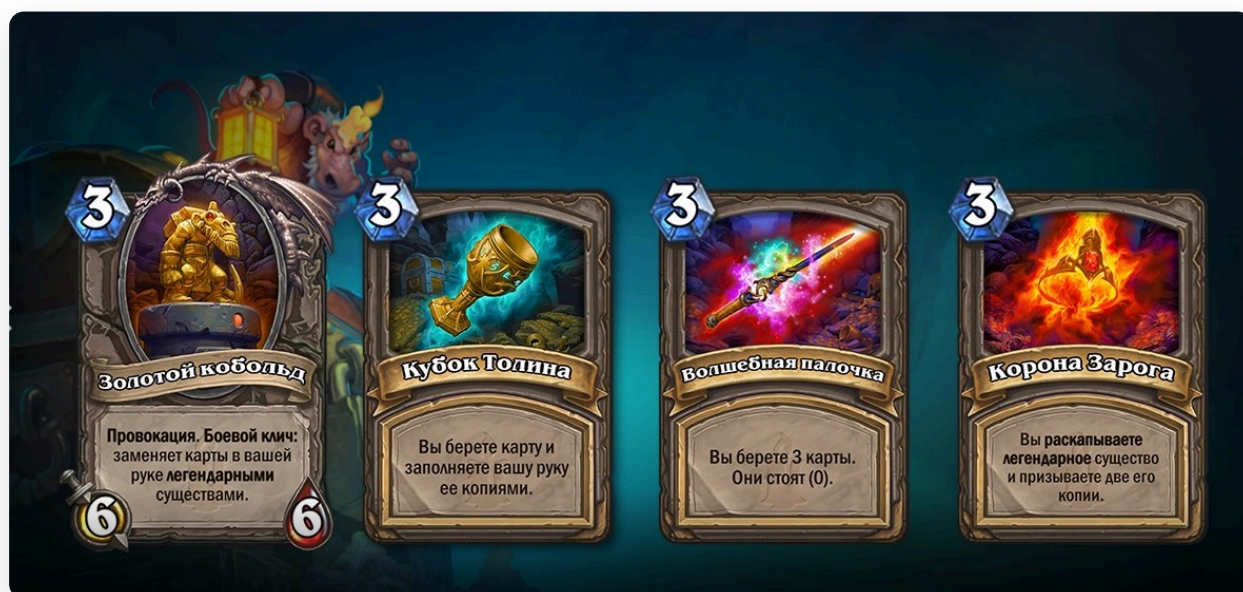
Обычно эту комбинацию нужно играть, когда **Козни Вихлепыха** станут мощнее. Но не обязательно замешивать 10 или 20 копий **Н'Зотов**, в большинстве матч-апов хватит 5 штук.

Чем меньше карт в колоде будет, тем лучше для этой комбинации. Так как на поздних этапах вы хотите "топдекать" только **Н'Зотов**, а другие карты будут только мешать.

Если **Козни Вихлепыха** оказались на самом дне колоды, не переживайте: с помощью комбинаций **Н'Зот** + **Шаг сквозь тень** вы выиграете много времени. Предсмертные хрипы **Защитника Хартута** и **Сгнившей яблони** восстановят потерянное от усталости здоровье. Так что вы без особых проблем сможете "разогнать" **Козни Вихлепыха** до 5-7 копий, чего хватит в большинстве даже самых медленных матч-апов.

Прихвостень + Король воров Вихлепых

Король воров Вихлепых — одна из самых сильных карт в колоде, если вы сможете реализовать ее боевой клич.



В 95% случаев лучшим сокровищем будет **Волшебная палочка**, так как она поможет перебрать колоду. Если повезет, вы удешевите до 0 маны предсмертные хрипы, **Н'Зота** и другие мощные карты.

Кубок Толина полезен на поздних стадиях игры, когда вы уже замешали в колоду **Н'Зотов** с помощью **Козней Вихлепыха**, но боитесь, что вам не хватит этих существ. В этом случае играйте Кубок Толина, который даст дополнительные копии **Н'Зотов** в руку.

Корона Зарога нужна или в самых плохих, или в самых хороших ситуациях. Например, единственным способом победы может быть раскопка двух **Лироев Дженкинсов** или **Малигосов**. И наоборот, если все очень хорошо и вы побеждаете даже без дополнительных **Н'Зотов** и не боитесь AoE зачисток, две легендарки на столе помогут быстрее закончить партию.

Сложно даже представить ситуацию, в которой **Золотой кобольд** станет оптимальным выбором. Разве что в руке ужасные карты и в колоде не осталось хороших "топдеков", которые можно было бы достать Волшебной палочкой и Кубком Толина.

Следите за количеством прихвостней в руке и колоде. Часто последнего вы захотите сохранить для синергии с **Королев воров Вихлепыхом** — особенно в медленных матч-апах.

Любое существо + Шаг сквозь тень

Шаг сквозь тень силен в сочетании с **Н'Зотом**, но это далеко не единственная цель для этого заклинания даже в медленных матч-апах, а уж тем более в быстрых.

В темповых поединках играйте две копии **Шага сквозь тень** на мощные боевые кличи и серии приемов: **Инженера-новичка**, **Негодяя ЗЛА**, **Зиллиакса**, **Короля воров Вихлепыха**, **Ментального техника**.

В медленных матч-апах одну копию **Шага сквозь тень** лучше оставить для **Н'Зота**, а вторую сыграть на какой-либо способ добора.

С помощью **Шага сквозь тень** можно возвращать в руку существо под эффектом немоты: **Сильвану Ветрокрылую**, **Защитника Хартута**. Это необязательно, если вы хотите воскресить их **Н'Зотом**. Но если предсмертные хрипы этих угроз важны для борьбы за стол или выживания, используйте **Шаг сквозь тень**.

Сильвана Ветрокрылая + прихвостень

Гоблин-прихвостень и Титанический прихвостень хорошо сочетаются с **Сильваной Ветрокрылой**. Гоблин-прихвостень поможет сразу же разменяться с одним существом противника и украсть другое, а Титанический прихвостень вынудит противника разменяться с **Сильваной Ветрокрылой** — он не сможет игнорировать это существо.

[к оглавлению](#)



Способы победы

В зависимости от матч-апа и захода карт, **Н'Зот Разбойник** выбирает между несколькими способами победы.

Н'Зот + Козни Вихлепыха

Самый медленный способ победы, актуальный в контроль матч-апах против **Н'Зот Жрецов**, **Контроль Воинов**, **Рено Магов**, **Н'Зот Чернокнижников** и других колод, у которых много АоЕ зачисток и способов извлекать массу выгоды на поздних этапах.

Если ожидаете подобное противостояние, ищите все части комбинации, агрессивно перебирайте колоду и пытайтесь "разогнать" **Козни Вихлепыха** до 5-7+ копий. Лучше всего играть **Козни Вихлепыха**, когда в колоде осталось мало лишних карт.

Вы можете играть комбинацию **Н'Зот + Шаг сквозь тень** раньше для борьбы за стол. Главное всегда оставлять последнего **Н'Зота** в руке для комбинацией с **Кознями Вихлепыха**. Обычно с ней можно особо не спешить, пока вы не переберете все карты в колоде.

Н'Зот + Шаг сквозь в тень

Во многих матч-апах для победы хватит 1-3 боевых кличей **Н'Зота**. Для этого вовсе не нужны **Козни Вихлепыха**: хватит только **Шагов сквозь тень**.

Это матч-апы с колодами, которые могут ответить на одну волну предсмертных хрипов с помощью немногочисленных AoE способностей, **Ментального техника** или полного стола. Например, это Квест Друид, Квест Шаман, Зефрис Охотник, Зефрис Паладин и так далее.

Козни Вихлепыха можно не играть вовсе и беречь на случай, если оппонент сделает что-то экстравагантное и сможет зачистить 2-3 волны предсмертных хрипов с **Н'Зота**. Также заклинание можно сыграть просто для деморализации оппонента.

Н'Зот

В агрессивных и темповых матч-апах хватит одного **Н'Зота**, а **Шаг сквозь тень** можно играть для получения темпового преимущества, добора и выгоды. Многие быстрые оппоненты ничего не сделают уже с одной волной **Н'Зота**. Например, это Эволв Шаман, Темпо Разбойник, Маг с Поджигателем, Мурлок Шаман, Комбо Жрец, Секрет Паладин и другие.

В этих поединках можно победить даже без **Н'Зота**, если вам повезет с хорошей рукой, а противник не найдет идеального старта.



Общие полезные советы



Следите за существами с предсмертным хрипом, которые умерли на вашей половине в течение матча. Обратите внимание, что **Защитник Хартута** умирает дважды из-за перерождения. В этом случае **Н'Зот** воскресит две оригинальные копии.

Внимательно распоряжайтесь оружием. Чаще всего Разбойник использует его для борьбы за стол: в большинстве матч-апов нет смысла наносить минорный урон по герою противника. Бейте по герою, только если играете силу героя в этот же ход и нет других целей на столе.

Н'Зот Разбойнику важно знать, какие массовые ремувалы, источники немоты, превращения и возвращения существ в руку есть в колоде оппонента, и что он может сгенерировать. Например, любой Шаман может раскопать **Земной шок**, **Сглаз** и **Кару мурлочью** с помощью Эфириала-прихвостня. Если противник разыграл это существо и долго бережет какое-то заклинание в руке, ожидайте эти заклинания.

Кошка фараона даст одно из 13 существ с перерождением, включая существ других классов. Подумайте дважды, хотите ли вы разыграть **Заботливую мумию**: у нее есть предсмертный хрип, так что Н'Зот станет слабее. В темповых матч-апах и тяжелых ситуациях играйте **Заботливую мумию** в любом случае. Аккуратнее с **Щедрой мумией** — если у противника много карт, это существо доставит вам больше проблем, чем пользы.



Козни Вихлепыха нет особого смысла играть на других существ кроме Н'Зота. Разве что в самых тяжелых случаях выбирайте целью **Зиллиакса**, **Защитника Хартута** и **Сгнившую яблоню**. Но слишком много копий этих существ в большей степени испортят колоду в долгосрочной перспективе.

Вы можете выбрать целью **Козней Вихлепыха** вражеских существ: Н'Зота, Куна забытого короля и других.

Всегда ставьте **Безликого-прихвостня** слева от других существ на случай, если вы призовете **Вожака лютых волков**.

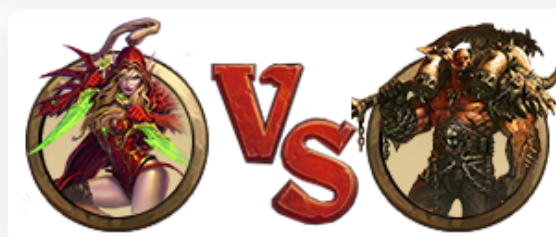


Эфириал-прихвостень позволит раскопать одно из 34 заклинаний Разбойника. Особенно интересны заклинания, которые изначально есть в колоде, а также Подготовка, Ошеломление, Потрошение, Прогулка по доске. Не ожидайте многого от медленных и жадных заклинаний вроде Лиловых паров, Научного шпионажа, Тени смерти, Обшаривания карманов, Искусной маскировки, Дерзкого побега и подобных — лучше выбирать темповые опции, так как с жадностью у Н'Зот Разбойника нет проблем.



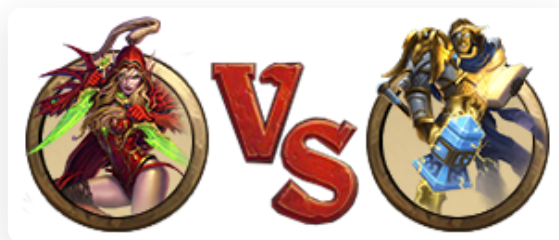
В колоде мало хороших целей для Ведьмы-прихвостня. Играйте это существо на вторые дропы, Негодяя ЗЛА или Короля воров Вихлепыха. Не выбирайте целью существа с предсмертным хрипом, даже если на них использовали немоту. Если превратите их во что-то другое, их не воскресит Н'Зот.

[К оглавлению](#)



Контроль Воин — простой матч-ап вне зависимости от сборки противника. Готовьте **Козни Вихлепыха** для Н'Зота, желательно замешать в колоду больше 5 копий древнего бога.

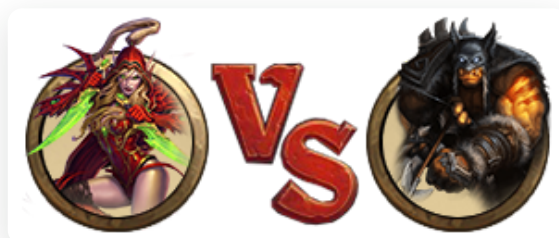
Вы можете проиграть в этом матч-апе, только если Воин подловит вас рано на отсутствии ремувалов и продавит до 10 хода.



Зеффрис Секрет Паладин — в зависимости от захода может играть и как агро колода, и как мидрейндж, и даже как контроль. Ваша задача — адаптироваться под темп противника и действовать по ситуации. Если Паладин не слишком агрессивен, приберегите один **Шаг сквозь тень** для Н'Зота, так как Утер может ответить на первого с помощью **Зеффриса Великого**. Со вторым Н'Зотом Паладин уже ничего не сделает.

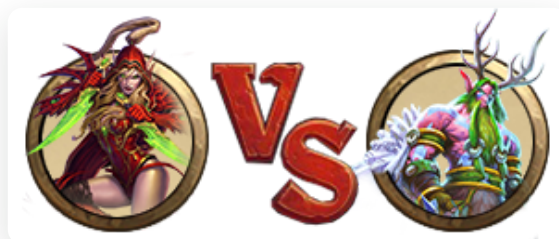
Обыгрывайте секреты противника: часто вы можете вовсе не атаковать своими существами, если у них есть провокация. Также полезно сначала атаковать по герою противника оружием, чтобы активировать **Самопожертвование** + **Защитную матрицу** на слабое 2/1 существо.

Если на столе Паладина меньше 7 единиц атаки к 6 ходу, ставьте **Вестника рока**. Так вы помешаете Паладину разыграть Загадочного претендента.



Зеффрис Охотник — матч-ап во многом похож на Зеффрис Паладина. Вам также может понадобиться 2 или даже 3 боевых клича Н'Зота, если оппонент играет медленно. **Вестника рока** можно приберечь для 7 хода Охотника, но его нужно закрыть провокацией, иначе **Король Круш** разменяется с 0/7 существом.

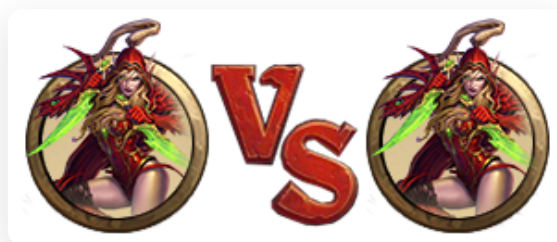
Обыгрывайте секреты противника: особенно опасна **Ловушка для крыс**. **Змеиная ловушка** поможет активировать **Ментального техника**, на нее можно ответить Веером клинком или оружием.



Квест Друид — в этом матч-апе важно дожить до 10 хода и Н'Зота. Сделать это помогут Сильвана Ветрокрылая, Король воров Вихлепых, Ментальный техник и Вестник рока. Если ваш стол пуст, ставьте Вестников рока перед 5 ходом противника (если Друид уже выполнил квест) и позднее. Желательно не ставить Вестника рока перед 6 ходом из-за Дара природы.

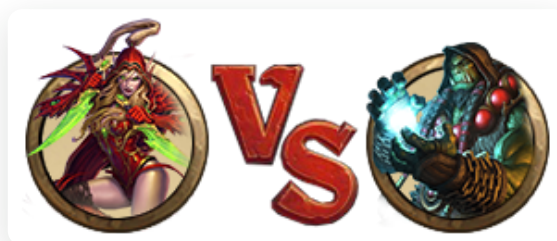
В этом матч-апе для победы хватит 2-3 Н'Зотов, особенно если вы воскрешаете Сильвану Ветрокрылую. Обратите внимание, что первого Н'Зота Друид может убрать с помощью двух Звездопадов.

Малигос Друид — начинает похоже, но затем намного опаснее из-за ОТК-комбинации. Вы можете помешать Друиду реализовать ее, если на столе постоянно будет Сильвана Ветрокрылая: она может украсть Малигоса после Размаха. Другие предсмертные хрипы будут держать вас на 30 единицах здоровья, так что Друиду придется искать большую комбинацию.



В матч-апе с **любым темповым Разбойником** опасно в первую очередь **Ошеломление**, которое помешает умереть вашим предсмертным хрипам. Если все плохо, не обыгрывайте этот ремувал. Если ситуация хорошая, старайтесь не подставляться под **Ошеломление**, так как это слишком серьезная потеря в темпе. Если разыгрываете хрипы, старайтесь сразу же убивать их с помощью Гоблина-прихвостня.

Зеркальный матч-ап — долгий и тяжелый. Берегите Вестника рока для 10 хода, чтобы заблокировать Н'Зота оппонента. Также полезны **Ментальные техники**: можно сыграть сразу 3 таких существа через один **Шаг сквозь тень**. Так вы ответите на первого Н'Зота, если еще не нашли своего. Старайтесь замешать как можно больше Н'Зотов в колоду и до этого достать как можно больше других карт.



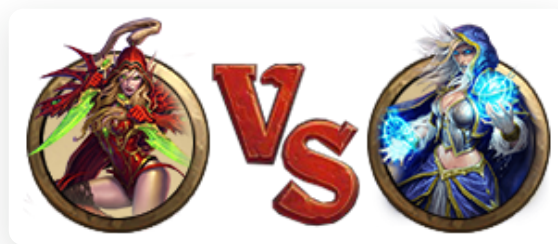
Квест Шаман — достаточно медленный и часто не окажет серьезного давления до 5-6 ходов. Если так, играйте медленно и генерируйте ресурсы. Берегите **Ментального техника** для крупного стола противника, а **Веером клинков** отвечайте на мелкие угрозы Шамана. Доживете до 10 хода и разыграете Н'Зота — победите с высокой вероятностью, особенно если сможете вернуть его **Шагом сквозь тень** или замешать **Кознями Вихлепыха** на следующий ход. Квест Шаман может ответить на Н'Зота **Ментальным техником**. Также он может раскопать **Кару мурлочью**, **Сглаз** и **Земной шок**. Не обыгрывайте эти заклинания, если все плохо.

Вестника рока можно поставить перед 4 ходом противника, если у него нет Монетки. Если есть — перед 3 ходом. Следите за муллиганом противника: если он оставил 1-2 карты и не сыграл их в первые ходы, Шаман с высокой вероятностью разыграет раннюю комбинацию **Заяц-пустынник + Эволюция**.

Эволь Шаман — агрессивнее и опаснее Квест Шамана, но если вы затяните партию до первого **Н'Зота**, вас уже мало что остановит. Поэтому не берегите **Шаг сквозь тень** — играйте заклинание в темп для генерации ресурсов и добора.

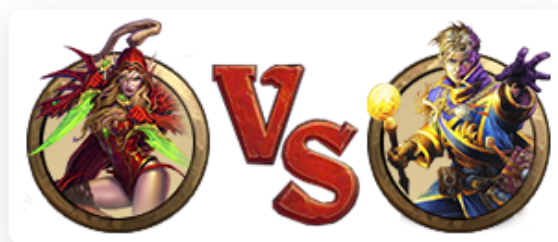
Используйте **Вестника рока** с той же целью — сбить темп Шамана перед 3-4 ходами. Не ждите, когда противник заполнит стол мелкими угрозами: к этому моменту он уже легко ответит на 0/7 существо.

Рассчитывайте на удачных **Ментальных техников** и прихвостней — они помогут в темповой борьбе за стол.



Маг с Поджигателем — ключевая карта в этом матч-апе — **Сильвана Ветрокрылая**. Пока этот хрип на столе, вам не так страшна ОТК-комбинация Мага. Бафайте ей здоровье Титаническим прихвостнем и старайтесь сохранить всеми другими способами. Успеете разыграть **Н'Зота** и заполнить стол большим количеством характеристик — Маг вас уже не пробьет, особенно если на столе много **Защитников Хартута**.

Берегите **Удар в спину** и другие источники урона для ответа на Поджигателя и **Учениц чародея**: часто их будут защищать **Зеркальные копии**.



Н'Зот Жрец — простой матч-ап, если играть медленно и жадно. Используйте **Шаг сквозь тень** и **Козни Вихлепыха** на **Н'Зота**. Желательно замешать 7+ древних богов в колоду. Единственный способ ответить на **Н'Зота** противника — ваш собственный **Н'Зот**. Как только обе половины стола полны предсмертными хрипами, старайтесь не оставлять **Защитников Хартута** без перерождения к ходу противника. Они должны или быть целыми с перерождением, или мертвыми, чтобы вы могли разыграть следующего **Н'Зота**.

Полезен **Ментальный техник**: с его помощью вы сможете оспорить стол противника после **Массового воскрешения** или даже **Н'Зота**, хотя это и не такой надежный ответ.

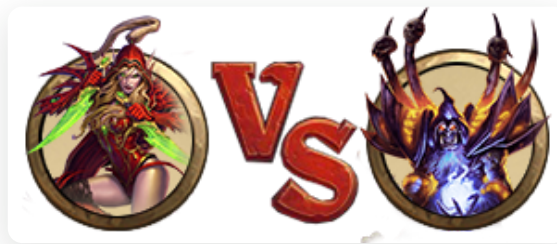
Ошеломление — еще одна полезная карта в матч-апе. Возвращайте в руку **Катрину Муэрте** и **Сильвану Ветрокрылую**.

Постарайтесь держать какой-то ответ на **Рагнароса**, закрытого провокациями. Вы можете раскопать ремувал с помощью Эфириала-прихвостня.

Играйте **Вестника рока** перед 9-10 ходами Жреца, если вы еще не готовы ставить **Н'Зота**. Старайтесь не ставить своего **Н'Зота** на пустой стол, если вы еще не замешали много **Н'Зотов** в колоду и не "топдекаете" их каждый ход.

Если встретили **Квест Жреца**, никогда не бейте по герою противника до самого конца игры. Не позволяйте Жрецу выполнить квест.

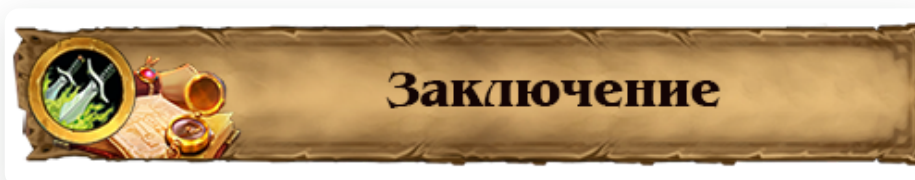
Комбо Жрец — сложный матч-ап, если в сборке нет **Ошеломления**. Сбивайте темп рано с помощью **Вестников рока**, рассчитывайте на удачных **Сильвану Ветрокрылую** и **Ментального техника**.



Н'Зот Чернокнижник — похожая на вашу колода, но с ограниченным количеством **Н'Зотов**. Чтобы переиграть этого противника, "разгоняйте" **Козни Вихлепыха** до 7+ копий.

Противник наверняка играет **Лорда Годфри** и **Кару огненную**, а может также использовать **Адское пламя** и **Зефриса Великого**. Проблемы может доставить только **Зефрис Великий**, если раскопает **Массовое рассеивание**.

[к оглавлению](#)



Н'Зот Разбойник — необычная и веселая колода почти с бесконечной выгодой. Архетип переигрывает всех медленных противников, а последние сборки сконцентрированы на агрессивных матч-апах, так что и они становятся не такими тяжелыми.

Это многообещающая, веселая и бюджетная колода, которую пока что можно назвать лучшей среди своего класса.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!