

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Жрец на немоте. Разрушитель меты последней недели.

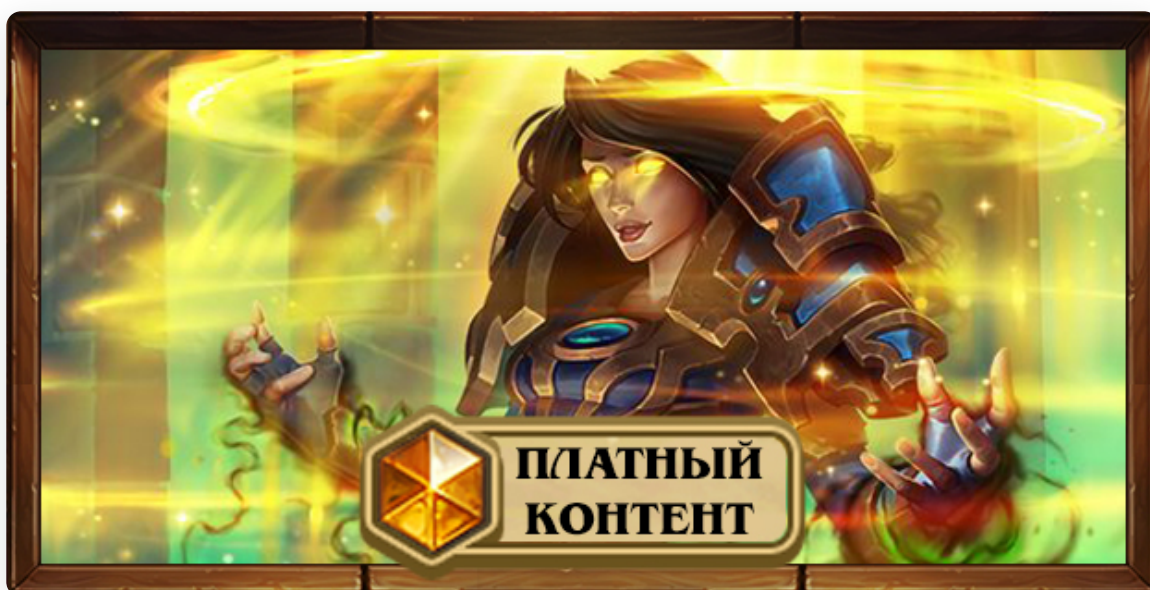
26.11.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Жрец на немоте

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Доброго времени суток, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется один из последних гайдов по архетипам дополнения Рыцари Ледяного Трона. Уже скоро игроков ждут Кобольды и катакомбы, а с ними и новые мета, колоды и архетипы. Конечно же, всех читателей сайта ждут самые актуальные и полные гайды на новые колоды, но пока что нужно сосредоточиться на чем-то насущном.

До нового дополнения осталось еще приличное количество времени, в которое, впрочем, многие решают взять непродолжительный перерыв от Hearthstone: мета уже наскучила, как и старые колоды со старыми картами. Но, возможно, есть и другой выход: зачем брать перерыв, если можно просто поиграть чем-то нестандартным? Разнообразьте игровой процесс уже имеющимися в ваших руках средствами.

Эту мысль отчасти доносили и другие последние гайды, например, на [Контроль Шамана](#). Но та колода была невероятно дорогостоящей, так что далеко не каждый мог позволить себе создать ее, тем более достичь хороших результатов с помощью Контроль Шамана можно только при невероятных упорстве и старании.

Что же до героя данной статьи – Жреца на немоте – это идеальный вариант как раз для тех, кто хочет поиграть чем-то необычным, не тратя на это слишком много столь драгоценных сейчас золота и чародейной пыли. Чем же так примечателен Жрец на немоте?

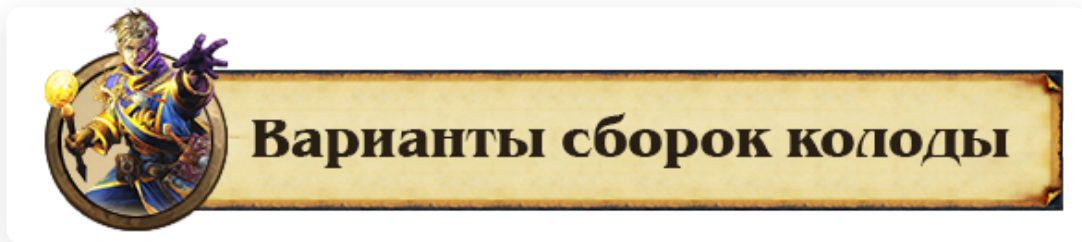
Во-первых, это очень дешевая колода, для которой нужна буквально одна легендарная карта (и то не всегда) и пара «эпиков». Собственно, крайне необходимы из дорогостоящих карт только [Темные видения](#), которые наверняка есть у многих игроков. Без этого заклинания ни один Жрец не играет уже достаточно давно. Во-вторых, Жрец на немоте, безусловно, звездой меты не станет. У колоды скромные показатели популярности в Рыцарях Ледяного Трона, вы могли даже ни разу не встретить эту колоду в ладдере. Этот факт может стать даже плюсом для вас: необычный архетип, необычный геймплей, противники точно будут ожидать что-то другое.

Но самое примечательное, что, даже несмотря на свою непопулярность, Жрец на немоте силен. Безусловно, это нишевая колода со своими хорошими и не очень хорошими матчапами, но с ее помощью вы можете успешно продвигаться в ладдере, доходя даже до высших рангов Легенды, что уже успели доказать такие игроки, как Meati и Ruby, взявшие топ-2 и топ-5 Легенды соответственно в ноябрьском рейтинговом сезоне. Очень многие игроки и другие активные участники Hearthstone сообщества считают Жреца на немоте самым недооцененным архетипом Рыцарей Ледяного Трона. Такого мнения придерживается, например, главный редактор [меты Vicious Syndicate](#), а выводы он делает, опираясь на обширные статистические данные, доступные этому проекту. **В последнем мета-отчете Жрец на немоте даже был назван разрушителем меты, хотя и с оговоркой, что эта колода хороша далеко не во всех поединках.**

В результате, Жрец на немоте заслуживает чуть большего внимания, чем ему было уделено ранее: про архетип не было написано гайдов, он редко упоминается и в мета-отчетах, и в других статьях на проекте. Пожалуй, эту несправедливость пора восстановить и авторскому составу сайта фактом написания этого гайда, и игрокам в ладдере.

В данном гайде вы найдете следующие разделы:

- [Варианты сборок колоды](#)
- [Основные карты](#)
- [Оptionальные и технические карты](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)
- [Карты со случайным эффектом](#)
- [Матч-апы](#)
- [Бюджетный Жрец на немоте](#)
- [Как играть против Жреца на немоте](#)





















Вообще Жрец на немоте не является уж слишком разнообразным архетипом, что связано со спецификой колоды и небольшим количеством вписывающихся в стратегию игры карт в настоящее время. Раз так, сборки Жреца на немоте отличаются незначительно, нет никаких гибридных версий, трудно сделать более агрессивного или более жадного Жреца на немоте.


Но какие-то вариации все же доступны, все популярные и конкурентоспособные сборки, доказавшие свою эффективность, будут представлены в данном разделе.

Жрец на немоте от Esteban

Esteban's Жрец на немоте

 <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>Зелье безумия Вы получаете контроль над существом противника с силой 2 или меньше до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p> <p>x2</p>	 <p>Слово силы Цит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Клирик Сверхзвезда Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>x2</p>
 <p>Древний джармий Не может атаковать.</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный дух Удваивает здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Очищение Накладывает на ваше существо немоту. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Темные видения Вы раскалываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Стающийся элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Жрец Аста по-Набалла Боевой клич увеличивает здоровье вашего выбранного существа на 3.</p> <p>x2</p>
 <p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Исконный призывающий Не может атаковать.</p> <p>x2</p>	 <p>Богатый шарки Провокация Боевой клич испускает здоровье и атаку вашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Апра Осколоч Солнца Когда вы разыгрываете заклинание, вы кладете в руку случайное заклинание жреца.</p> <p>x2</p>		



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Среди представленных в разделе четырех сборок трудно найти ту, которую можно было бы поместить наверх, то есть утвердить ее в качестве классической и оптимальной. Эта версия примечательна, в первую очередь, наличием таких карт, как **Зелье безумия** и

Смоляной страж. Две эти анти-агро опции помогут игрокам на более низких рангах, где чаще встречаются и агрессивные колоды в целом, и Мидрейндж Охотники в частности.



Жрец на немоте от Meati

Жрец на немоте от Meati

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

4260

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна анти-агро версия, но здесь использован другой инструмент: **Яростный пиромант**. Это хорошее существо для борьбы со многими спящими стол мелкими существами архетипами, а еще оно великолепно синергирует со Служителем боли. **Служитель боли**, в свою очередь, помогает вам намного быстрее перебирать колоду, что особенно полезно в медленных поединках, хотя и в любом противостоянии эта опция не будет лишней.



Жрец на немоте от Ruby

Жрец на немоте от Ruby



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Интересный компромиссный вариант между двумя представленными выше: в сборке есть и Яростный пирамант, и Служитель боли, и Смоляной страж. Не хватает разве что Зелья безумия, а также в жертву принесена Лира Осколок Солнца. Это хорошая новость для игроков со скромной коллекцией карт. Что вы потеряете без Леры Осколок Солнца? Пожалуй, должную долю веселья и вариативности, так называемую «миракл»

составляющую колоды. Порой в медленных противостояниях вы не сможете дожать оппонента, если изначальный ранний план на игру не удался.



Жрец на немоте от Tars

Tars Жрец на немоте

<p>Немота Накладывает на существо эффект немоты.</p>	<p>Зелье безумия Вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше до конца хода.</p>	<p>Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p>	<p>Слово силы: Цит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p>	<p>Клирик Совершения Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p>	<p>Безумный вихрь Боевой клик меняет местами атаку и здоровье выбранного существа.</p>
<p>Слово Тьмы: Боль Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.</p>	<p>Древо безумия Не может атаковать.</p>	<p>Божественный дух Удаляет здоровье выбранного существа.</p>	<p>Очищение Накладывает на ваше существо немоту. Вы берете карту.</p>	<p>Темные видения Вы раскладываете копию заклинания из вашей колоды.</p>	<p>Спящий элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше.</p>
<p>Жрец Котлов: Кабалла Боевой клик увеличивает здоровье вашего выбранного существа на 3.</p>	<p>Испытание безумия Не может атаковать.</p>	<p>Божий шаржун Провокация Боевой клик копирует здоровье и атаку вашего выбранного существа.</p>	<p>Пескострат: Кабала Боевой клик накладывает немоту на выбранное существо.</p>	<p>Лира Осколка Солнца Когда вы разыгрываете заклинание, вы кладете в руку случайное заклинание жреца. Элементаль.</p>	<p>Маршилис Боевой клик призывает на сторону противника сулук с характеристиками 0/8. (Возьмите, чтобы получить добычу!)</p>

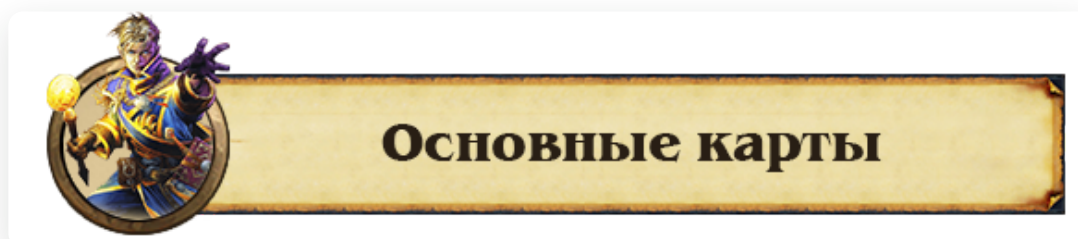
MANACOST
kolodahearthstone.ru

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
 нажми чтобы скопировать в буфер

А вот эта версия, наоборот, утяжелена дополнительными легендарными картами. В сборке появляется **Марин Лис**, добавленный скорее для экспериментов и разнообразия, чем для серьезных достижений. Впрочем, даже с ним Жрец на немоте достаточно хорош, а на позднем этапе **Марин Лис** действительно может помочь вам победить в, казалось бы, безвыходной ситуации. Остается только уничтожить призванное сокровище.










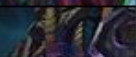
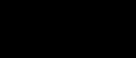
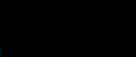
Интересны и некоторые другие карты, добавленные в эту версию Жреца на немоте. Подробнее о них вы сможете прочитать в разделе опциональных и технических карт.


[к выбору разделов](#)



Основа колоды – это карты, используемые во всех или практически всех сборках архетипа. У Жреца на немоте основа действительно большая, о чем уже упоминалось выше. Архетип достаточно специфичен, а значит ему нужны специфичные карты, коих в Hearthstone не так уж и много.

Выбрано 24 / 30 карт

0	Немота		2
1	Внутренний огонь		2
1	Клирик Североземья		2
1	Слово силы: Щит		2
2	Божественный дух		2
2	Древний дозорный		2
2	Очищение		2
2	Сияющий элементаль		2
2	Темные видения		2
3	Жрец Когтя из «Кабала»		2
3	Исполинский бритволкст		2
4	Безликий шаркун		2

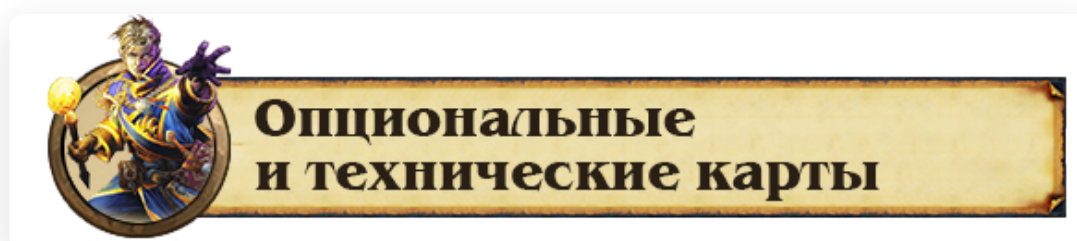


Представленные 24 карты несут, в принципе, схожие функции. Здесь есть синергия немоты (дающие немоту карты, существа, на которых ее нужно использовать), а также

многочисленные баффы (Слово силы: Щит, Жрец Когтя из «Кабала») и части комбинации Жреца (Божественный дух и Внутренний огонь) для неожиданного завершения партии. Большинство остальных инструментов нацелено на скорое получение и реализацию данных карт (Клирик Североземья, Сияющий элементаль, Темные видения). Особняком, пожалуй, держится только Безликий шаркун, с помощью которого можно и защищаться от агрессивных колод, и давить на медленных оппонентов.

Какие же шесть карт взять в дополнение к основе? Этому посвящен следующий раздел.

к выбору разделов



Оставшиеся шесть пустых слотов можно использовать для улучшения результатов Жреца на немоте в разных противостояниях, медленных или быстрых. Собственно, все карты в данном разделе и будут помогать бороться или с контролем, или с агрессивными архетипами. Как и всегда, вам предлагается рассмотреть каждую из них.

Круг исцеления – часто это заклинание все-таки берут в Жреца на немоте на постоянной основе, хотя встречаются версии и без него. В чем сила Круга исцеления? Во-первых, с его помощью возможно легко подлечить ваших поврежденных существ с высоким запасом здоровья, что будет необходимо достаточно часто. Во-вторых, **Круг исцеления** великолепно синергирует с Клириком Североземья, так Жрец на немоте способен добрать невероятное количество карт уже на начальной стадии игры. В-третьих, это заклинание помогает активировать эффекты некоторых других ваших существ. Это, например, **Яростный пиромант** или **Лири Осколок Солнца**. В итоге, функционал Круга исцеления невероятно широк.

Зелье безумия – невероятно мощное реакционное заклинание, нужное, в первую очередь, в противостояниях с агрессивными колодами, хотя, кроме этого, **Зелье безумия** хорошо в поединке с **Казакус Жрецом**, так как можно забрать на свою половину такие карты, как **Маг крови Талнос** и **Собиратель сокровищ**. Сейчас **Зелье безумия** встречается чуть реже, поскольку и агрессивных колод в мете немного. Особенно плохо то, что редко встречается Охотник, в матч-апе с которым **Зелье безумия** невероятно сильно. Если вы в настоящий момент играете на низких рангах, включение в сборку хотя бы одного Зелья безумия обязательно, так как чем ниже ранг, тем чаще встречаются и агро колоды, и Охотник.

Слово Тьмы: Боль – вообще это заклинание, конечно же, очень эффективно, и почти все Жрецы берут две его копии в сборку. Жрец на немоте – исключение, так как это невероятно агрессивный и проактивный архетип, он просто не может позволить себе взять в свою сборку слишком много пассивных защитных карт. Несмотря на это, одну копию Слова Тьмы: Боль порой можно встретить в сборках Жреца на немоте, это придаст ему некоторую гибкость.

Ли́ра Осколо́к Солнца – еще одна часто встречающаяся в сборках Жреца на немоте (и Жреца вообще) легендарная карта, которая поможет вам, в первую очередь, в медленных матч-апах, когда противник уже истощил многие свои ремувалы на другие ваши угрозы. Если **Ли́ра Осколо́к Солнца** закрепится на столе, вы получите невероятное преимущество по выгоде и количеству карт в руке, так что с большой вероятностью партия будет за вами.

Песнекрад «Кабала» – если вам не хватает эффектов немоты в колоде, единственный приемлемый способ получить еще один – эта карта. Она, конечно, достаточно дорогостоящая и громоздкая, но не брать же в сборку **Железноклюва** с невероятно невыгодными характеристиками.

Безумный алхимик – если вам не хватает пары заклинаний **Внутренний огонь** для завершения партии, можно дополнить колоду этой картой. Ее эффект, конечно, не так хорош (вы, вероятно, потеряете большой запас здоровья вашего существа, так что им можно будет только закончить игру или разменяться 1 к 1), но более вариативен, так как вы можете обезвреживать или ослаблять вражеских существ. Особенно приятно обезвреживать тотемы Шамана или Вестников рока.

Ползун Голакка – вообще места для этой замечательной технической карты у Жреца на немоте нет, но всё не так однозначно. В обычных ситуациях оставьте Ползуна Голакка для других колод, но если Темпо Разбойники вас без конца терроризируют, какие-то меры вы должны принять. Этой мерой и станет данная карта.

Яростный пиромант – анти-агро карта, взаимодействующая с массой дешевых заклинаний в вашей колоде. Если вы берете это существо в вашу сборку, лучше добавить и Служителя боли, и **Круг исцеления**.

Смоляной страж – еще одна анти-агро карта, но намного проще, чем предыдущая: никаких особых комбинаций, никаких условий. Вы просто ставите ее на третий ход и с большим или меньшим успехом сдерживаете наступление врага. Особенно хорош **Смоляной страж** в поединке с Зоолоком, а еще это существо можно скомбинировать с многочисленными бафами Жреца, дабы оно стало не только защитным инструментом, но и наступательным.

Гидра Горьких Волн – едва ли эта часто встречающаяся техническая карта для данного архетипа, но почему бы и нет? Если вы хотите улучшить противостояния с Друидами и Жрецами, это хорошая опция. Хотя вообще и тех, и других Жрец на немоте должен обыгрывать и без Гидры Горьких Волн.

Первопроходец Элиза – еще один редкий, но интересный, гость в сборках архетипа. **Темные видения** великолепно синергируют с Комплектом Ун'Горо, особенно если принять во внимание общее небольшое количество заклинаний в колоде. Так вы сможете извлекать намного больше выгоды, играть жадно и крайне медленно. В каких-то контрольных матч-апах это может помочь, если взрывной старт не удастся.

Марин Лис – предвестник Кобольдов и катакомб нашел свое место во многих колодах меты, исключением не оказался и Жрец на немоте. Едва ли **Марин Лис** лучше всех показывает себя именно в рассматриваемой колоде, так что взять его можно скорее как необычную тяжелую легендарную карту, своеобразный план Б в медленных противостояниях.



Муллиган

Стадия выбора карт в стартовую руку – ответственный и сложный процесс, особенно когда речь заходит о Жреце на немоте. Этот архетип обладает отлично синергирующими между собой картами, но вот сами по себе они часто достаточно слабы. Это существенно осложняет процесс муллигана, так что в данном аспекте необходимо разобраться досконально.

У вас есть много карт, которые почти бесполезны сами по себе. Это, например, эффекты немоты (**Немота** и **Очищение**) и существа, неспособные атаковать (**Древний дозорный**, **Исполинский бритволист**). Не оставляйте их в вашей стартовой руке поодиночке практически во всех матч-апах (в некоторых все-таки надо, но об этом позже). Но вот если у вас есть связка карт, например, **Древний дозорный** + **Немота**, ее можно оставить. Также Древнего дозорного без эффекта немоты можно придержать при наличии Монетки.







Впрочем, отдельные части комбинаций (существ или эффекты немоты) можно оставлять и в других случаях. Например, когда у вас есть и Монетка, и какая-то приличная опция для старта - **Клирик Североземья**.

Кстати о Клирике Североземья, это невероятно полезное и важное существо в любом матч-апе, которое обеспечит вас добором и ранним присутствием на столе. По сути, это ваш единственный первый дроп, оставлять его в стартовой руке следует всегда.

Слово силы: Щит – еще одна карта, которая не работает сама по себе, но в комбинации с каким-то хорошим существом она неплоха (хорошее существо в данном случае – это не то, на которое вы в будущем планируете использовать эффект немоты). Оставляйте **Слово силы: Щит** при наличии Клирика Североземья, Сияющего элементаля или иногда даже связки Монетка + **Древний дозорный** + **Немота/Очищение**.

Сияющий элементаль ситуативен. Это существо хорошо всегда только при наличии Слова силы: Щит, но в других ситуациях лишь при определенных условиях. Например, вы знаете, что оппонент не сможет легко убрать 2/3 со стола, или вы планируете скомбинировать это существо с каким-то удешевленным заклинанием (например, с Зельем безумия или **Очищением** (последнее заклинание надо использовать, конечно же, не на самого Сияющего элементаля)) – в этих случаях стоит оставить Сияющего элементаля в руке.

Круг исцеления можно оставить в стартовой руке только при наличии Клирика Североземья и, желательно, Монетки. В остальных случаях это заклинание вам может пригодиться крайне редко, разве что в комбинации с Яростным пиромантом.

- 
 Самого Яростного пироманта вы оставляете только при ожидании агрессии и при наличии какого-либо дешевого заклинания (Монетка, Слово силы: Щит, Круг исцеления, Зелье безумия)
- 
 Жреца Когтя из «Кабала» и Безликого шаркуна вы можете оставить лишь при наличии Монетки и идеальной кривой маны до 3-4 ходов, включающей в себя Древнего дозорного/Исполинского бритволиста и эффект немоты.
- 
 Смоляной страж нужен, опять же, при хороших 1-2 ходах, и только тогда, когда вы ожидаете агрессивный архетип. Особенно хорош Смоляной страж против Зоолока, так что, встретив Чернокнижника, помните об этом существе.
- 
 Зелье безумия вы должны оставлять всегда в матч-апе с Охотником, а в остальных - только при наличии Сияющего элементаля или Монетки, и только тогда, когда ожидаете агрессию.
- 
 Служитель боли хорош в любом медленном противостоянии (кроме поединка со Жрецом) уже при наличии Монетки и какого-то приличного 1-2 хода. Например, Клирик Североземья станет и первым ходом, и вторым (его можно будет полечить силой героя).
- 
 Не названные выше карты (Лири Осколок Солнца, Темные видения, Божественный дух, Внутренний огонь и другие) не следует оставлять в руке, разве что, если вы столкнулись с какими-то экстравагантными и нетипичными обстоятельствами.



Как вы уже могли заметить, Жрецу на немоте, в зависимости от ситуации, могут понадобиться почти все карты его колоды, за исключением буквально семи-деяти штук. Это уникальная ситуация, из-за которой, впрочем, муллиган становится крайне запутанным и сложным. А вам еще нужно учитывать и особенности вашего класса, дабы выбрать необходимые стартовые карты. Об этом далее.

Воин: ожидается противостояние с Пират Воином, особенно хорош в этом поединке Клирик Североземья или Сияющий элементаль + Слово силы: Щит, так что старайтесь найти именно эти карты.

Паладин: противостояние с Мурлок Паладином достаточно тяжелое, так что муллиганьте агрессивно, дабы найти идеальную руку. Со средними по силе картами выиграть будет трудно.

Охотник: особое внимание уделите Зелью безумия – это важнейшая карта в данном поединке. Также крайне эффективен **Яростный пиромант** в связке с каким-то дешевым заклинанием.

Друид: вы можете встретить много архетипов класса (Биг Друид, Агро Друид, Джейд Друид). Чем выше ваш ранг, тем чаще будет встречаться Агро Друид, и реже - Джейд Друид, учитывайте это на муллигане. В любом случае, в первую очередь ищите средства для борьбы с медленным архетипом класса, так как суммарно они встречаются пока что чаще Агро Друида.

Разбойник: ожидается поединок только с Темпо Разбойником, это непростой матч-ап, в котором вам важно найти идеальную руку, если хотите победить. Агрессивно муллиганьте в поисках Клирика Североземья, Слова силы: Щит, Древнего дозорного + эффекта немоты.

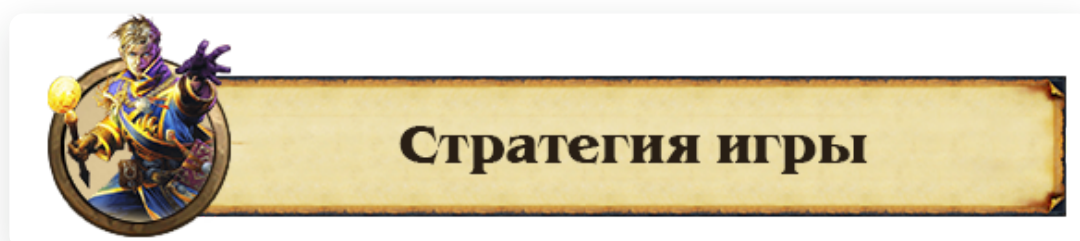
Шаман: Токен Шаман – еще одно трудное противостояние, а в нем риск – дело благородное. Ищите в стартовую руку как можно больше источников перебора колоды.

Маг: трудно понять, с каким именно Магом вы встретитесь, так что придерживайтесь классического подхода к муллигану.

Жрец: агрессивно муллиганьте в поисках двух карт: **Древний дозорный** и **Исполинский бритволист**. При их наличии ищите эффект немоты, Безликого шаркуна и способы добора.

Чернокнижник: ожидайте Зоолока, то есть классическую агрессивную колоду. Без Слова силы: Щит **Клирик Североземья** может быть слабоват. О силе Смоляного стража речь уже шла выше.

к выбору разделов



Определиться с выбором карт для стартовой руки было достаточно сложно, но игра только начинается. Особенность Жреца на немоте в том, что во многом от муллигана и будет выстраиваться его геймплей: что вы найдете в вашу руку, от этого и будете играть. Это, конечно, справедливо практически для любой колоды в игре, но для Жреца на немоте в особенности. Это, конечно, не агрессивный архетип, но он предпочитает не затягивать игру: безумный комбо потенциал позволяет уже к 3-4 ходу создавать невероятно мощные угрозы, от которых далеко не все противники способны избавиться. Вам важно четко понимать возможности вашего оппонента: может ли он нейтрализовать ваши мощные пробаффанные угрозы. Подробнее об этом речь пойдет в разделе матч-апов, здесь же стоит дифференцировать ваши действия в трех случаях:

- **1. оппонент не может убрать ваши крупные угрозы легко**
- **2. он может это сделать**
- **3. он может это сделать с небольшой вероятностью или с определенного этапа игры.**

Все очень просто в поединках первого типа: выставив Исполинского бритволиста вы тут же можете усиливать его и Божественным духом, и Внутренним огнем, и другими баффами при их наличии. Противники без ультимативных ремувалов, эффектов немоты и возвращения существ в руку не смогут легко ответить на угрозу с большим запасом здоровья. А она, в свою очередь, в течение нескольких ходов нанесет летальный урон.

Вашими оппонентами без ремувалов будут и некоторые агрессивные колоды, и некоторые медленные. Со второй категорией бороться особенно просто, Жрец на немоте выступает безусловным агрессором в данном противостоянии, а при хорошем заходе партии будут предрешены к 4-5 ходам.

В быстрых матч-апах ситуация будет иной, отбиваться придется вам этими же крупными угрозами. Они достаточно неуклюжи и медлительны, но у вас есть свои преимущества – это, в первую очередь, провокаторы. Их у вас достаточное количество, но самое важное, что приберечь баффы атаки и здоровья можно именно для них.

Если у вашего оппонента есть какие-либо ультимативные ремувалы, это еще не значит, что партия проиграна. У многих архетипов в нынешней мете будет какой-то ответ на существо с условными характеристиками 16/16, даже если появится оно на вашей половине к пятому ходу. Важно знать, что это именно за ответ, и как часто он встречается в сборках оппонента. Например, **Казакус** Жрец может убрать крупную угрозу и Словом Тьмы: Смерть, и Немотой, и Массовым рассеиванием, и Темным жнецом Андуйном – список слишком велик, чтобы вы могли рассчитывать на успех вашего прямолинейного плана.

Что же делать? В случае с **Казакус** Жрецом всё очевидно и просто, но об этом будет сказано в разделе матч-апов. В других ситуациях вам придется играть чуть медленнее, не идти ва-банк сразу же, но добирать как можно больше карт и давить на противника постепенно. Ваша задача в таком случае – выманить из него ключевые ремувалы на не основные ваши силы, а когда все ответы противника иссякнут, бросить последние ресурсы в решающий бой для победы.

Такая стратегия, конечно же, намного сложнее и рискованнее, ведь вы будете поставлены в какие-то временные рамки: многие колоды станут намного сильнее вас с ходом игры, а пик силы Жреца на немоте – ранняя и средняя стадии, то есть 3-7 ходы.

Важно понимать количество ремувалов в колоде оппонента, потому что они могут просто не прийти в его руку как раз-таки в ваш пик силы. Зная это, Жрец на немоте перестал бы играть медленно и бросил бы все свои ресурсы для победы, но тут очень важно именно это: знать о наличии/отсутствии ремувала у оппонента.

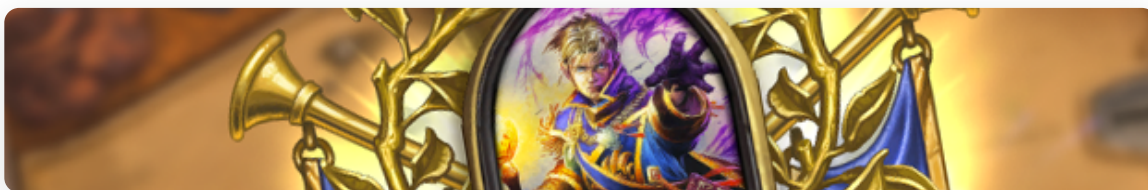
Вам важно учитывать несколько факторов при раздумывании о наличии/отсутствии ремувала у противника. Во-первых, знать его колоду, там ультимативные ремувалы могут встречаться редко (**Мидрейндж Охотник** и его **Смертельный выстрел**) или же они могут встречаться только с определенного хода (**Темпо Разбойник** может убрать

крупную угрозу только на 5-6 ходах, редко раньше). Во-вторых, читать его руку. В-третьих, понимать ваши шансы на победу. На этом следует остановиться чуть подробнее.

Конечно, обыгрывать каждый ремувал, каждую возможную карту в руке противника – дело разумное и правильное, но не всегда верное. Можно сказать так – вам важно учитывать все ремувалы и другие ключевые карты, доступные оппоненту, но не всегда обыгрывать их. Излишняя осторожность может только навредить, ведь обыгрываемые карты далеко не всегда будут в наличии в руке противника. В некоторых ситуациях вы можете играть, не боясь Инволюции от Шамана, которая ослабит ваш стол и лишит всяких надежд на победу, если вы выставите все угрозы из руки, потратите все баффы сейчас. И в некоторых ситуациях только такой подход приведет вас к победе, только риск и игра ва-банк. Так как же узнать: когда обыгрывать какой-то ремувал, а когда рисковать и играть так, будто его нет?

Это невероятно сложный вопрос, на который, увы, нет универсального ответа. Даже лучшие умы в Hearthstone расходятся во мнениях в некоторых спорных ситуациях касательно грамотных действий стороны, которая обыгрывает наличие или отсутствие той или иной карты в руке противника. Автор статьи может дать вам один совет – **играйте так, чтобы победить, а не так, чтобы не проиграть**. Этот тезис может показаться странным с первого взгляда, но в действительности очень многие следуют по второму более очевидному пути, то есть играют так, чтобы не проиграть. Что часто и приводит к поражению.

А вот те, кто играют на победу, играют рискованно и в меру агрессивно, они знают, что их может «наказать» какая-то карта в руке противника, но делают ставку на то, что ее там сейчас нет. Их логика проста: если условный ремувал (например, та же **Инволюция**) уже есть в руке Шамана, победить его Жрецу на немоте будет невероятно трудно в любой ситуации. Но чем дольше Жрец тянет, тем выше шанс, что **Инволюция** наконец-то придет в руку врага. Так что действовать нужно сейчас: рисковать и надеяться на лучшее, отдавать все баффы и все угрозы, чтобы выиграть (или приблизиться к победе), если у Шамана Инволюции нет, или моментально проиграть, если она у него есть.



Подумайте о том, что сказано выше, наблюдайте за своей игрой не только за Жреца на немоте, но и многие другие колоды. Всегда ли вы играете на победу? Старайтесь осваивать этот подход к делу, он поможет вам играть намного лучше. Применяйте его в тяжелых ситуациях, когда ваши шансы на выигрыш не так уж и высоки. Разумеется, если в конкретной партии у вас все хорошо и никаких опасностей не предвидится, никакого смысла рисковать и «играть на победу» нет, куда мудрее действовать надежно и обыгрывать даже небольшие вероятности.

Но от абстрактных и общих вещей следует переключиться к каким-то более насущным советам и рекомендациям непосредственно о самом Жреце на немоте. Из всего вышесказанного вы уже могли заключить об особенностях стратегии в конкретных

типах противостояний, но есть и несколько общих моментов геймплея Жреца на немоте, о которых важно знать.

Начать стоит с очень приятного и недооцененного фактора: никто не будет ждать, что вы играете Жрецом на немоте. Действительно, каждый ваш оппонент будет ожидать **Казакус** Жреца или, в крайнем случае, Биг Жреца, но вот крайне нераспространенный Жрец на немоте удивит любого. Эффект неожиданности поможет вам уже на стадии муллигана: против вас будут искать не те карты, Шаманы не будут оставлять Инволюцию, другие архетипы – свои ультимативные ремувалы при их наличии. Также и в самой игре вы сможете воспользоваться заблуждением оппонента.

В начале партии вы не всегда получите хорошую цель для немоты, однако у вас есть и другие способы захватить преимущество. Сделать это можно с помощью других ваших ранних существ (например, **Клирик Североземья** или **Сияющий элементаль**) и как простых «проходных» баффов (**Слово силы: Щит**, **Жрец Когтя из «Кабала»**), так и более ценных (**Божественный дух**, например). Если цели для немоты в руку не зашли, не бойтесь играть и другими существами, усиливать их. Та же можно применять **Очищение** на какое-то ваше не нуждающееся в эффекте немоты существо, если вам в руку очень нужны другие карты.

Не забывайте, что ваши эффекты немоты снимают не только негативные особенности существ, но и позитивные. Пропадут все баффы здоровья и атаки, и, конечно же, особые эффекты ваших существ. Поэтому старайтесь сначала накладывать немоту, а потом давать этому же существу какие-то баффы.

Также постарайтесь использовать эффект немоты на существ, которые после этого сразу смогут атаковать. Например, если вы на второй ход поставили Древнего дозорного, нет смысла тут же кидать на него Немоту, он все равно не сможет тут же атаковать, а оппонент получит информацию о ваших картах, уже будет обыгрывать тот факт, что 4/5 угроза активна. Если же вы прибережете Немоту до следующего хода, то ничего не потеряете, а даже приобретете: вдруг в руку придет **Очищение**, и вы захотите разыграть его?



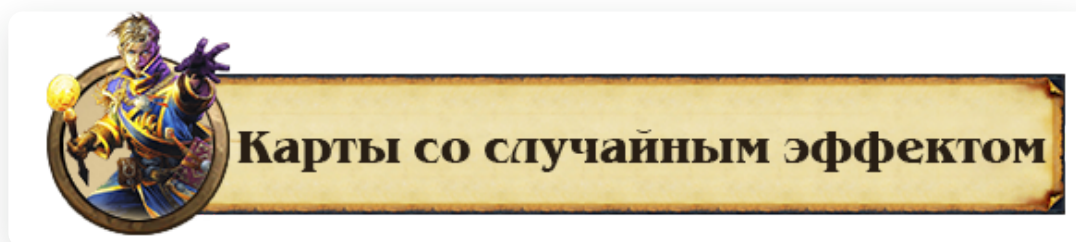
Стоит уделить немного внимания самой комбинации **Божественный дух + Внутреннее зрение**. Уже было сказано выше, что только если вы не ожидаете ультимативных ремувалов у оппонента, ею можно распоряжаться свободно. Иначе вы можете или

рисковать, баффая ваши угрозы рано, или держать баффы в руке, дабы с их помощью неожиданно закончить партию. Второй способ использования комбинации часто будет приносить поражение противнику, так что пренебрегать им не стоит. Впрочем, в каких-то ситуациях лучше отдавать части комбинации порционно, даже если это просто поможет вам выгодно размениваться.

Существует и «расширенная» комбинация, дополненная одним важным элементом – Зельем безумия. Если у вас на столе нет своих собственных угроз, это заклинание при наличии цели сможет вам ее дать. После этого можно использовать баффы здоровья и **Внутренний огонь**, так вы убьете противника с, казалось бы, пустым столом с вашей половины. Поэтому утверждение, что Жрец на немоте может наносить урон только существами на своей части стола, не совсем верно. У него, конечно же, нет заклинаний, наносящих взрывной урон, но именно «расширенная» комбинация может стать неожиданным и красивым источником победы. Правда, для ее реализации нужны специфичные условия и большое количество нужных карт в руке.

Помните, что у вас по две копии и Божественного духа, и Внутреннего огня, а находить их стабильно в каждой партии помогут **Темные видения**, но подробнее об этой карте в следующем разделе.

к выбору разделов



Карт с какими-то случайными эффектами в распоряжении Жреца на немоте не очень-то много. Чаще всего две, хотя порой встречаются и сборки только с одной – Темными видениями. Это хорошая новость для противников рандома, недовольных влиянием эффекта случайности на игровой процесс. Так вот, Жрец на немоте в большей степени лишен фактора рандома, он проявляется лишь в механике добора как таковой, без которой не бывает карточных игр.



Темные видения – первая случайная карта, без которой трудно представить себе Жреца на немоте. Вам важно знать несколько вещей об этом заклинании. Во-первых, оно не достает карту из колоды, но делает ее копию. Это важно, потому что вы можете за игру использовать, например, три копии Божественного духа. Во-вторых, **Темные видения** работают только с оставшимися в колоде заклинаниями, если там ничего не останется, вы ничего не получите в вашу руку.

Несмотря на то, что **Темные видения** раскапывают случайное заклинание из колоды, вы не так уж и сильно будете чувствовать влияние рандома, ведь у Жреца на немоте в сборке мало заклинаний. По крайней мере, не очень много копий разных заклинаний, так что найти что-то конкретное вы сможете с высокой долей вероятности. Особенно если учитывать тот факт, что некоторые заклинания вы получите в стартовую руку, так что в колоде их останется меньше.



Лири Осколок Солнца – всего Жрецу в Стандартном режиме доступно 36 заклинаний, однако **Лири Осколок Солнца** может дать вам лишь 35 штук. Легендарную задачу **Пробуждение творцов** невозможно случайно сгенерировать никаким способом. Соответственно, шанс найти конкретное заклинание равен 2,85%. С шансом в 8,55% вы найдете бесплатное заклинание, с шансом почти 20% — заклинание за 1 кристалл маны, и с таким же шансом заклинание за 2 кристалла маны.

Таким образом, можно сделать вывод, что у Жреца в коллекции очень много дешевых заклинаний: почти половина из них стоит 2 и менее кристаллов маны. Это хорошая новость, если вы хотите по максимуму «прокрутить» **Лири Осколок Солнца** в ваш «миракл» ход. И, конечно, с Сияющим элементом на столе данная задача станет намного проще.

Не забывайте, что **Лири Осколок Солнца** сначала дает вам карту, а только потом происходит активация эффекта вашего заклинания. Это особенно важно при розыгрыше заклинаний с механикой добора.

к выбору разделов



Матч-апы

Матч-апы Жреца на немоте можно охарактеризовать как достаточно полярные: в одних победить будет очень легко, в других же шансов будет мало. Несмотря на это, все в ваших руках: и легкие противостояния можно «профукать», и в трудных можно переиграть противника.

Очень многое, как уже было сказано выше, зависит от наличия или отсутствия ультимативных ремувалов в колоде вашего оппонента и их количества. Разумеется, в описании каждого матч-апа будет отмечено, чего вам стоит опасаться, а чего нет.



Воин

Противостояние с Пират Воином во многом будет определяться вашей сборкой. Если она нацелена на отпор агрессивным колодам (там есть [Яростный пиромант](#), [Смоляной страж](#), [Зелье безумия](#)), вам будет куда проще победить этого оппонента. Конечно, сам Пират Воин уже не такой агрессивный, как раньше, его сила чуть смещена в сторону средней стадии игры, так что этот архетип может попытаться переиграть вас по выгоде.

Ваша главная защита от рывков и оружий Воина – провокации. Это, по сути, единственная серьезная защитная механика, доступная Жрецу на немоте: он не может восстанавливать значительное количество здоровья своему герою или как-то иначе беречь своё «лицо», в которое будет направлен весь основной урон.

Но и провокации не являются залогом победы для вас. Во-первых, их не так уж и много, порой они не придут в вашу руку, а иногда одной-двух будет недостаточно. Во-вторых, Пират Воин может обезвредить их Разрушителем чар – в нынешних сборках архетипа обычно две копии этого существа.

Так что ваша первоочередная задача – не закрыться одним большим существом с провокацией, но бороться за стол, совершать выгодные размены и как можно быстрее убирать всех существ со вражеской половины стола. Не стесняйтесь использовать и силу героя для исцеления ваших существ, если это поможет сохранить им жизнь. Когда борьба за стол будет выиграна, уже можно позаботиться о провокациях.



Паладин

Поединок с Мурлок Паладином невероятно труден из-за нескольких факторов. Первый – возможность противника адаптировать мурлоков, дав им яд. Так даже мелкие угрозы Утера смогут размениваться с вашими крупными существами. Второй фактор, из-за которого Мурлок Паладин чувствует себя в данном противостоянии комфортно, это [Хранитель Солнца Тарим](#). Опять же, любое ваше крупное существо легко может стать всего лишь угрозой с характеристиками 3/3, с которой разменяется маленькое существо Паладина.

Как быть? У вас есть несколько вариантов. Можно играть рискованно и не обращать внимания на все перечисленные выше угрозы. Высок шанс, что закончится данная стратегия для вас плачевно. Второй вариант – играть медленно и крайне аккуратно. Старайтесь добирать как можно больше карт, выманивать ключевые угрозы Паладина и обезвреживать их Немотой. Истоцив ресурсы в руке оппонента, вы сможете относительно легко закончить партию.

Проблема лишь в том, что Мурлок Паладин часто будет выступать агрессором в данном матч-апе, так что медленная игра не всегда вас спасет. Отбиваться от его мелких ранних угроз трудно, особенно учитывая отсутствие хороших ремувалов и неуклюжесть ваших собственных существ.

Увы, ситуация вырисовывается тяжелая: как и было сказано, матч-ап этот действительно трудный. Надеемся на то, что вы встретите не очень много Мурлок Паладинов, а если и встретите, то они не найдут идеальной кривой маны.



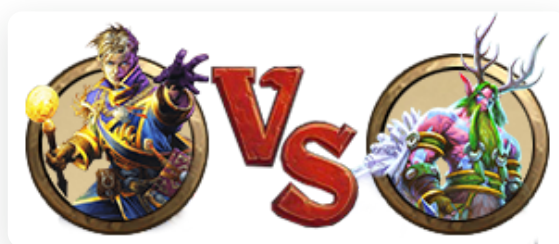
Охотник

Мидрейндж Охотник встречается уже не так часто, как раньше. Популярен он только на низких рангах, поэтому-то Жрецу на немоте рекомендуется брать в сборку [Зелье безумия](#), если вы только начали свой путь по ранговой лестнице.

Это заклинание великолепно помогает в данном матч-апе, так как позволяет украсть Бабушку. Сделав это, вы обеспечите себе если не победу, то весомое преимущество. Еще одна хорошая техническая карта против Охотника – [Яростный пиромант](#), ведь этот противник очень любит спамить стол мелкими угрозами.

Можно ли победить Рексара без перечисленных выше карт? Да, но сделать это будет труднее. Вам важно захватить преимущество на столе, не давать Охотнику реализовывать свои ранние синергии зверей. Сделать это проще с Зельем безумия или Яростным пиромантом, а без них вам помогут ваши ранние дропы и их баффы. Не делайте ставку на одну крупную угрозу, которую можно создать на 4-5 ходах, не берегите части вашей комбинации для нанесения летального урона. Тратьте все в начале, если это поможет вам бороться за стол, лишая Охотника инициативы.

Очень полезна в данном матч-апе **Немота**, у Охотника будет масса угроз, на которых вы захотите использовать это заклинание. Сам Охотник может удивить вас Смертельным выстрелом, поэтому играть стоит аккуратно, обыгрывать хотя бы отчасти это заклинание. Да, оно встречается не во всех сборках Рексара, но всё же помнить о нем надо.



Друид

Тот самый класс, ради встречи с которым Жрец на немоте и существует. Конечно, есть и другие выгодные матч-апы, но поединок с этим классом – самым популярным в мете Рыцарей Ледяного Трона – крайне важен. Усложняется все тем, что сильных архетипов Друида очень много.

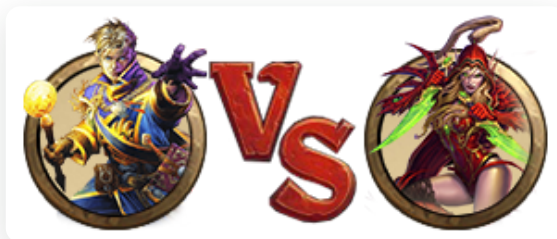
Джейд Друид, пожалуй, самая легкая жертва для вас. Архетип довольно медленный и никаких ультимативных ремувалов в его распоряжении нет. При первой же возможности реализуйте **Божественный дух** и **Внутренний огонь**, желательно на **Исполинский бритволист** или Древнего дозорного. Конечно, перед этим надо дать им эффект немоты, а лучше – какой-то бафф по здоровью. Даже ранняя угроза 8/8 станет огромной проблемой для Джейд Друида, а если поднять характеристики еще выше – исход партии будет предрешен. Не опасайтесь Опытного охотника или Разрушителя чар – нынешние Друиды редко берут эти технические карты.

А вот чего вам стоит опасаться, так это Ползучей чумы. Вообще Жрец на немоте не предрасполагает к спаму стола мелкими угрозами, но всё же это возможно: тут вы решите выставить лишнего Сияющего элементаля, потом еще и Клирика Североземья. И вот у вас уже 3-4 угрозы на столе, из-за которых Малфурион выиграет очень много времени для себя. Не допускайте подобного, не ставьте лишних мелких угроз, если в этом нет особой необходимости.

Противостояние с **Биг Друидом** очень похоже, однако оно чуть труднее. Дело в том, что этот архетип намного быстрее способен выставить опасные угрозы, в то время как Джейд Друид долго разгоняет своих Нефритовых големов. Что меняется в матч-апе с Биг Друидом? По факту, немного: но старайтесь создавать угрозы потяжелее, если Друид приближается к 8-10 кристалла маны слишком быстро. Существо 8/8 не так хорошо против Короля-лича или И'Шараджа, а вот 16/16 – вполне.

Обратите внимание на то, что и Джейд, и Биг Друиды способны призывать 1/2 пауков с ядом при помощи Малфуриона Пагубного. Эти мелкие существа доставят вам массу проблем, если вы не ответите на них как-то. Проще всего это сделать Зельем безумия.

Агро Друид становится все популярнее в нынешней мете, что не очень хорошо для вас. В этом агрессивном матч-апе ваша цель схожа с другими противостояниями – создавайте огромную угрозу. Разве что в этом случае в идеале сделать так, чтобы у вашей огромной угрозы была провокация. Это может быть или **Смоляной страж**, или существо без провокации, если у вас в руке есть **Безликий шаркун**. Даже закрывшись огромной угрозой с провокацией, вы еще не выиграли, потому что Агро Друид крайне хорош в заполнении стола снова и снова. Но предпосылки для победы уже будут.

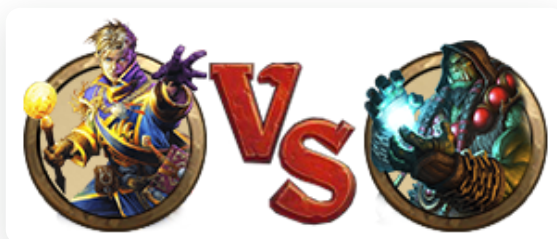


Разбойник

Бороться с Темпо Разбойником тяжело. Эта сильнейшая колода меты доставляет массу проблем Жрецу на немоте и из-за своих мощнейших темповых инструментов, и из-за ультимативного точечного ремувала **Кровожадный злолист**. Порой вам придется просто надеяться, что последней карты в руке оппонента нет. Не обыгрывайте ее на 4-5 ходах, потому что чаще всего Разбойник выставит этот ремувал только на шестой ход из-за необходимости сделать серию приемов.

Боритесь за стол рано и старайтесь захватить его до наступления средней стадии игры. К моменту, когда выйдет **Кровожадный злолист**, вы должны владеть ситуацией. Это поможет вам не так сильно почувствовать потерю в темпе, а еще тут же убрать Кровожадного злолиста со стола, дабы Разбойник не вернул его в свою руку. Желательно, разумеется, делать ставку не на одно больше существо, как нужно делать в матч-апе с тем же Джейд Друидом, но распределить ваши силы на несколько угроз. Так вас, опять же, не настолько сильно накажет **Кровожадный злолист**.

На этой карте ваши проблемы не заканчиваются. Только при контроле ситуации Жрец на немоте способен сопротивляться в данном матч-апе, иначе и **Костяная кобыла**, и другие мощные инструменты Разбойника сделают слишком многое, а играть вторым номером у вас редко получится успешно.



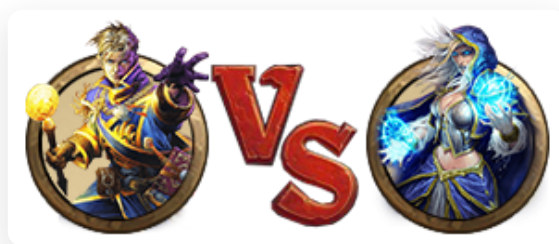
Шаман

Токен Шаман – непростой соперник для вас, опять же, только из-за одной карты в его распоряжении, имя которой – **Инволюция**. Это заклинание станет главной силой Шамана, главной проблемой, которую вам нужно как-то решить.

Благо, Тралл не будет искать на муллигане Инволюцию, так что вы, может быть, сможете рискнуть и понадеяться, что это заклинание не пришло ему в руку. Но ваши проблемы на этом не закончатся. Из-за массы мелких угроз противника и опасности Жажды крови ставку вам нужно делать на какого-то провокатора. Только он сможет защитить вас от летального урона на 5-6 ходах. Непросто будет совладать и со связкой **Доппельгангстер + Эволюция**, возможной тоже к шестому ходу. Со всеми угрозами нужно будет справляться вашими существами, ведь AoE эффектов в вашей колоде нет.

Наконец, вам нужно как-то расправиться со следующими ранними угрозами: **Тотем прилива маны**, **Тотем языка пламени**, **Тотем палеомурлоков**. Из-за отсутствия точечных ремувалов и, вероятно, ранних угроз к этому времени, способных атаковать, избавиться от них можно только Немотой.

Как вы видите, ситуация незавидная, еще и обыгрывать Инволюцию получится далеко не всегда. Если ваше положение шаткое и без Инволюции, играйте, будто этого заклинания у Шамана нет. Если это так, у вас будут шансы на победу, если же **Инволюция** придет Траллу, смиритесь с поражением.



Маг

Архетипов Мага очень много, и играть против каждого из них надо по-разному.

С **Секрет Магом** справиться достаточно просто, потому что многие его секреты для вас на самом деле не проблема. Джайна разыграла отраженную сущность? Не проблема, дайте ей Древнего дозорного или Исполинского бритволиста. Разыгран **Антимагия**? Вы не потеряете в темпе, если у вас есть **Немота** или даже **Слово силы: Щит**. Очень важно бороться за стол, начиная с первых ходов. Даже **Древний дозорный** сможет разменяться как минимум 1 к 2 с угрозами Секрет Мага, а если его усилить или исцелить, тогда-то он будет способен сдерживать натиск оппонента очень долго.

Пользуйтесь тем, что Секрет Маг не обладает ультимативными ремувалами, так что **Божественный дух** и другие баффы здоровья реализовать достаточно легко. Не беспокойтесь о **Петроглифе**, с которого можно раскопать ультимативный ремувал, пока **Петроглиф** не разыгран.

В противостоянии с **Квест Магом** вам нужно играть быстро и агрессивно. Сделать это достаточно легко, потому что особых защитных инструментов у Джайны нет. Сдерживать ваш натиск оппонент сможет только эффектами заморозки, но тут вам на помощь придет немота, которая их нивелирует. Но будьте экономны с этими картами, так как они пригодятся вам и для борьбы с Вестниками рока. Их можно нейтрализовать

не только Немотой, но и связкой **Зелье безумия** + **Очищение**. Так вы еще и лишнюю карту получите.

С **Контроль Магом** бороться тяжелее, так как кроме Вестника рока и Кольца льда у этого архетипа есть **Превращение** и **Метеорит**. С первым заклинанием вам, увы, ничего не сделать, а вот **Метеорит** как-то можно и обыграть. Во-первых, позиционированием: ставьте большие угрозы с краев и рядом друг с другом. Во-вторых, делая здоровье ваших существ 16 и более – это вполне реально для Жреца на немоте. Если сначала поединок с Контроль Магом не задался, можете попробовать затянуть партию до поздней стадии, дабы Маг умер от усталости. Сгенерировать большое количество угроз этот архетип часто неспособен. Важно только прийти к усталости позднее Контроль Мага, что получится далеко не всегда.

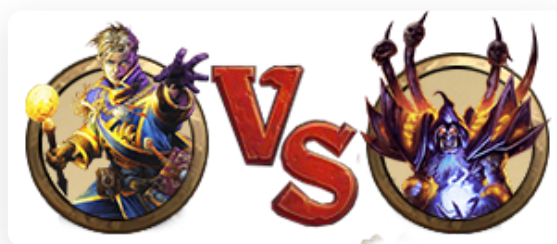


Жрец

Архетипов Жрецов в мете тоже немало, но всех их объединяет одна слабость, на которую вы способны давить. Эта слабость, конечно же, существа с 4 единицами атаки. В вашем распоряжении их невероятное количество, а что важнее, выставить их вы способны уже на 2-3 ход. Так и делайте это! Ставьте Древних дозорных и Исполинских бритволистов (их вы, как и было сказано выше, агрессивно ищите на муллигане при встрече с Андуином) при первой же возможности, давайте им эффекты немоты, а затем и баффы здоровья. Копируйте их Безликим шаркуном. Не делайте одного – не используйте **Внутреннее зрение** рано, потому что в этом случае оппонент сможет убрать ваши угрозы Словом Тьмы: Смерть, Темным жрецом Андуином и другими ремувалами. Оставляйте вашим существам 4 единицы атаки, этого часто хватит для победы.

Внутренний огонь и даже **Божественный дух** можно приберечь уже для неожиданного завершения партии – в данных матч-апах это единственное разумное применение комбинации.

С каким бы архетипом Жреца вы ни столкнулись, радуйтесь – Жрец на немоте сильнее каждого из них.



Чернокнижник

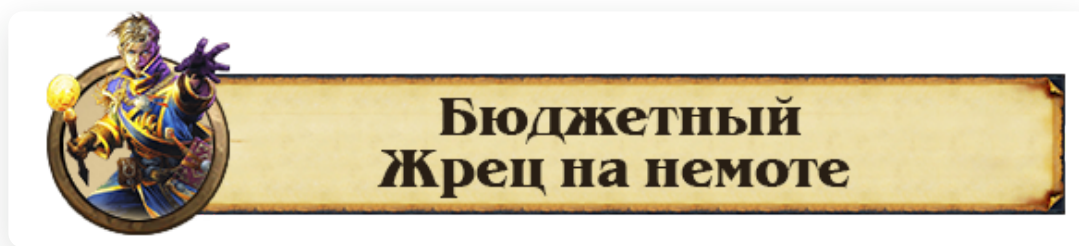
Противостояние с **Контроль Чернокнижником**, казалось бы, неудобное из-за наличия у него точечных ремувалов. Но хорошие новости в том, что все они стоят очень много:

Гул'дан будет способен убрать одну вашу угрозу на шестом ходу и все – на восьмом. А до этого времени все ваши существа будут хозяйничать на игровом поле, бить уязвимо и обладающего небольшим количеством ранних защитных инструментов нужного калибра Чернокнижника. Если партия не будет закончена к 6-8 ходам, могут начаться проблемы, потому что Жрец на немоте наносит урон только со стола, но вот урона из руки у него нет. Если Чернокнижник перехватит инициативу и закрепится на столе, выиграть его вы уже едва ли сможете.

Поединок с **Зоолоком** в целом можно охарактеризовать как равный. У противника есть всего лишь одна карта, которая поставит вам, вероятно, шах и мат: это Кровопийца Гул'дан: без AoE эффектов убрать всех воскрешенных демонов вам будет сложно. В остальном в этом противостоянии вы будете напряженно бороться за стол, начиная с первых ходов. Не стесняйтесь тратить части вашей комбинации при необходимости для выгодных разменов, важно захватить весомое преимущество и добить врага.

Хотя затягивать партии, конечно же, не следует, все Чернокнижники переиграют вас по выгоде в конечном итоге.

к выбору разделов



Жрец на немоте



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Не совсем бюджетная, но очень дешевая сборка Жреца на немоте обойдется вам всего лишь в 2700 чародейской пыли и 4 эпические карты. Эта версия совершенно конкурентоспособна и самостоятельна даже без каких-то более дорогостоящих дополнений.

Если для вас даже 2700 чародейной пыли – это много, замените Безликого шаркуна на Смоляного стража. Хотя эта замена уже существенно ослабит вашу колоду. Еще хуже будет, если вы захотите убрать Темные видения. Это, опять же, возможно сделать: возьмите Ползуна Голакка и Зелье безумия, но вот тогда Жрец на немоте потеряет уже очень многое.



Бюджетный Жрец на немоте

<p>Накладывает на существо эффект немоты.</p>	<p>Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам.</p>	<p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p>	<p>Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p>	<p>Вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше до конца хода.</p>	<p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p>
<p>Боевой клич уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1.</p>	<p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p>	<p>Не может атаковать.</p>	<p>Накладывает на ваше существо немоту. Вы берете карту.</p>	<p>Ваши заклинания стоят на (1) меньше.</p>	<p>Удвояет здоровье выбранного существа.</p>
<p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p>	<p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p>	<p>Не может атаковать.</p>	<p>Боевой клич увеличивает здоровье выбранного существа на 3.</p>		

MANACOST
rolodahearthstone.ru

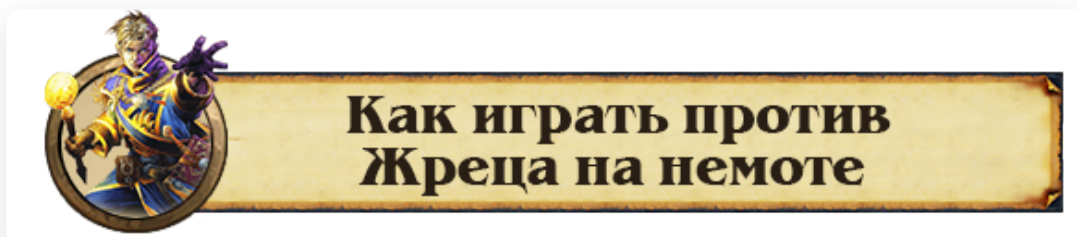
1320

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Вот так будет выглядеть совсем бюджетная версия архетипа без эпических и легендарных карт. Еще, конечно же, остается [Очищение](#), получаемое при прохождении Вечеринки в Каражане, однако без этого заклинания уже, увы, создавать Жреца на немоте смысла нет.

[к выбору разделов](#)



Жрец на немоте не встречается в ладдере слишком часто, так что куда целесообразнее было бы научиться играть против [Казакус](#) Жреца, Биг Жреца или даже Жреца на драконах. Впрочем, если все тонкости в матч-апах с этими архетипами вы уже освоили, можно разобраться и в слабых сторонах Жреца на немоте.

Пожалуй, одним из самых неудобных оппонентов для героя данной статьи является Темпо Разбойник, гайд и актуальные колоды которого вы найдете [здесь](#). Также проблемы возникают в поединке с Токен Шаманом (гайд и колоды - [здесь](#)). Уже не так плохо, но всё равно неудобно, Жрецу на немоте бороться с Мурлок Паладином и Мидрейндж Охотником, хотя в этих противостояниях правильная сборка может помочь Андуину.

Как таковых технических карт для улучшения матч-апа с Жрецом на немоте нет. Вам подойдут в принципе любые ультимативные точечные или даже AoE ремувалы, доступные вашему классу. Также полезным, как ни странно, окажется эффект немоты, с помощью которого можно лишить существ Андуина баффов, а иногда и вовсе сделать их беспомощными (случай с Безликим шаркуном).


Некоторые общие советы, которые помогут вам бороться со Жрецом на немоте:





Как можно быстрее узнайте, с каким именно Жрецом вы столкнулись в ладдере. Если вы раньше не встречали этого игрока и точно не знаете, чем он играет, конечно же, рассчитывайте в первую очередь на [Казакус](#) Жреца. Но наличие двух копий каких-то карт или других типовых для других архетипов существ и заклинаний подскажет вам, что вы играете не с [Казакус](#) Жрецом.





Узнав, что вы играете против Жреца на немоте, сразу же определитесь с тем, как вы можете убрать со стола какие-то крупные угрозы противника. Есть ли у вас ультимативные ремувалы, эффекты превращения, возвращения существ в руку, немоты в руке или колоде? А если нет, можете ли вы их сгенерировать, например, [Петроглифом](#)? Старайтесь беречь все перечисленные выше эффекты, как можно быстрее найти их или создать.


 Помните о комбинации Жреца на немоте. Этот архетип способен неожиданно закончить партию с помощью Божественного духа и Внутреннего огня, если в начале его хода на его половине стола есть какое-то существо с более-менее приличным показателем здоровья.


 Защититься от летального урона можно или полной зачисткой стола, или провокаторами. Но второй способ не столь надежен, так как на любую провокацию Жрец может наложить Немоту.


 Есть и другие способы защиты, например, [Обращение в пар](#), [Самопожертвование](#), [Морозная ловушка](#) и другие механики.


 Если вы не можете убить существо Жреца на немоте, порой полезно даже просто опустить его показатель здоровья, например, с восьми до двух-трех единиц. Так Жрецу будет труднее реализовать [Божественный дух](#).


 Пользуйтесь тем, что Жрец на немоте не использует точечные и AoE ремувалы. Все, что у него есть – это [Зелье безумия](#) (и то не всегда) и [Немота](#). Никаких Слов Тьмы: Смерть, Слов Тьмы: Боль, Зелий драконьего огня и других мощных ремувалов вам бояться не следует.

 Кроме этого, у Жреца на немоте в колоде нет исцеляющих героя эффектов, так что за ход без сгенерированных Лирой Осколком Солнца карт Андуин сможет лечить себя только на 2 единицы здоровья.

 Следите за раскопанным с Темных видений заклинанием в руке Жреца на немоте. Вероятно, это какая-либо часть комбинации ([Божественный дух](#), [Внутренний огонь](#)), реже что-то другое.

 У многих Жрецов на немоте есть [Лири Осколок Солнца](#), эту угрозу тоже нужно моментально уничтожить. Учитывайте, что Андуин может увеличить запас здоровья этого существа. Угрозу также представляют [Сияющий элементаль](#), так как с ним намного проще реализовать многие заклинания.

 У Жреца на немоте не очень много источников добора, а главный – [Клирик Североземья](#) – порой достаточно трудно реализовать. Старайтесь не позволять Жрецу спокойно добирать лишние карты, так его рука очень быстро истощится.

 Жрец на немоте не всегда способен наносить урон без существ на столе. Даже так: чаще всего он не способен сделать это. Единственный путь: украсть Зельем безумия вашу угрозу, дать ей баффы здоровья и [Внутренний огонь](#). Если у оппонента много карт в руке, но нет существ на столе, постарайтесь обыграть данную комбинацию карт, не выставляя угрозы с 0-2 атаки на стол попусту.

[к выбору разделов](#)



Заключение



Жрец на немоте, конечно же, не стал звездой Рыцарей Ледяного Трона – это уже можно сказать наверняка. У класса нынче невероятное количество сильных и мощных архетипов, а Жрец на немоте держится в тени.

Скромные позиции архетипа, однако, не делают его слабее. Жрец на немоте способен побеждать многие популярные колоды меты, часто без особых проблем и трудностей. Особенно приятно играть данной колодой, если вы очень не любите Джейд Друида, Биг Друида и [Казакус Жреца](#), – с ними разговор будет коротким.

Опробуйте данный архетип в мете, пока Кобольды и катакомбы еще не пришли и не перевернули всё с ног на голову. Кто знает, может быть, в новом дополнении Жрец на немоте совсем исчезнет из меты. Это наверняка случится по истечении Года Мамонта, так как многие карты архетипа уйдут в Вольный режим (например, [Очищение](#)). Возможно, у игроков осталось совсем немного времени, прежде чем со Жрецом на немоте придется попрощаться навсегда.

Спасибо прочтение статьи, до скорых встреч!