

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Тотем Шаман — новая надежда Руин Запределья. Гайд по архетипу

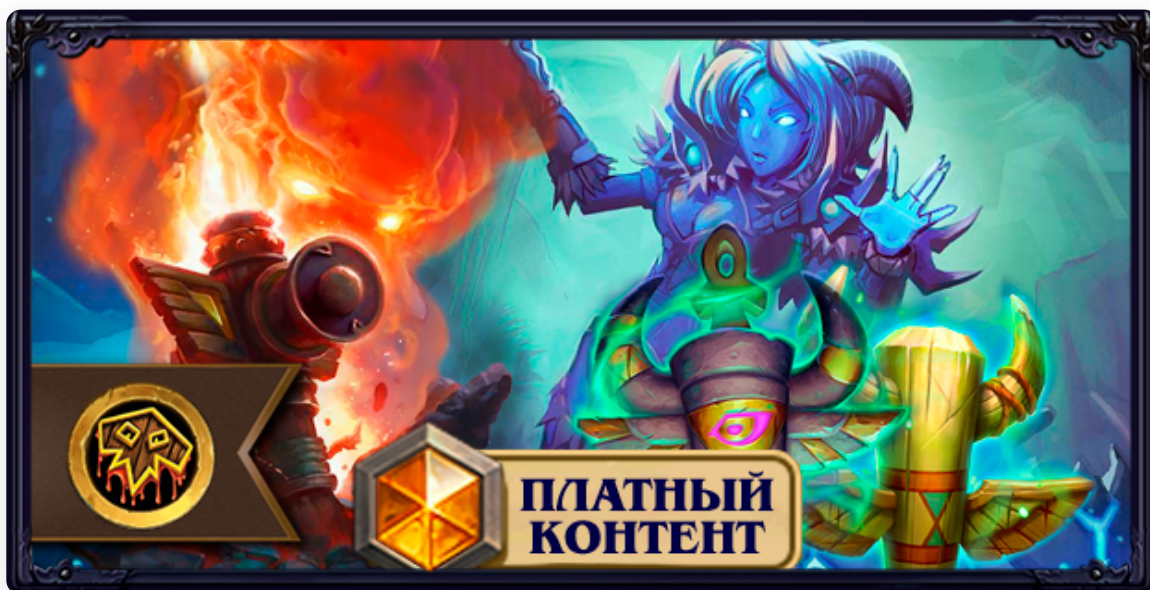
16.04.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Тотем Шаман — новая надежда Руин Запределья. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









Герой гайда — Тотем Шаман в мете Руин Запределья. Это необычный и новый архетип, который появился в ладдере только на этой неделе благодаря стараниям энтузиастов.

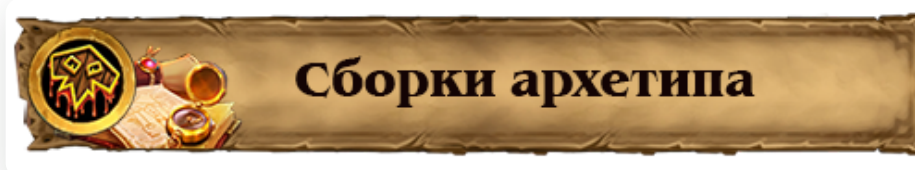
Это интересная и необычная колода — главная надежда Шамана в нынешней мете. У Тотем Шамана положительный винрейт. Ему далеко до тир-1 архетипов, но это стабильная тир-2 колода, которой можно подниматься по ранговой лестнице. Едва ли это самый оптимальный выбор для взятия высоких рангов, но точно любопытный. Колода подойдет для фанатов Шамана, любителей необычных и интересных колод, а также игроков со скромной коллекцией — топовые сборки требуют минимума дорогостоящих карт, да и самые дорогие из них можно заменить бюджетными опциями.

Примечательны матч-апы Тотем Шамана. Ему тяжело в поединках с Охотниками на демонов и Разбойниками, зато все другие матч-апы положительные. Blizzard обещали вторую волну нерфов в ближайшем патче, который выйдет в течение недели. После нерфов сила Тотем Шамана возрастет: ослабнут топовые представители меты, в том числе и трудный Охотник на демонов, а сам Тралл едва ли потеряет хоть одну карту в своих сборках.

Из гайда вы узнаете все о геймплее Тотем Шамана в мете Руин Запределья. Вы найдете топовые сборки и советы по сбору собственной. Речь пойдет о муллигане, стратегии игры и матч-апах меты Руин Запределья.

### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  - *Основа колоды*
    - *Опциональные карты*
    - *Замены*
      - *Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - *Суть архетипа*
  - *4 способа победы Тотем Шамана*
  - *Как играть случайные эффекты*
  - *Позиционирование существ*
- *Общие полезные советы*
-  Матч-апы
  -  Заключение

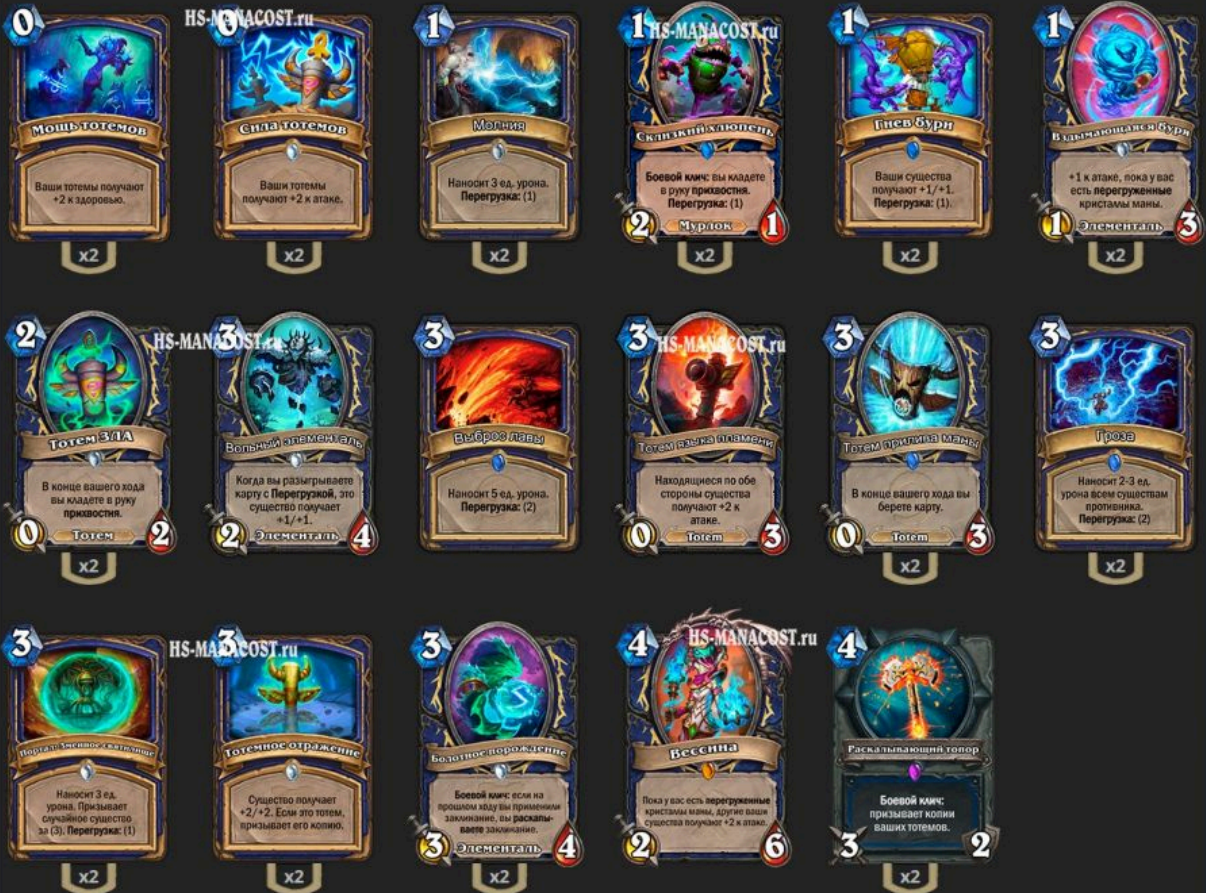


Тотем Шаман пока что не так развит и исследован, как топовые архетипы меты. Он встречается чаще с каждым днем, но игровое сообщество еще не нашло оптимальные сборки и лучшие технические карты для борьбы с метой. Далее три любопытные версии Тотем Шамана с высоким винрейтом и заслугами на Легендарных рангах.



Тотем Шаман от Kytow

# Тотем Шаман от Kytow



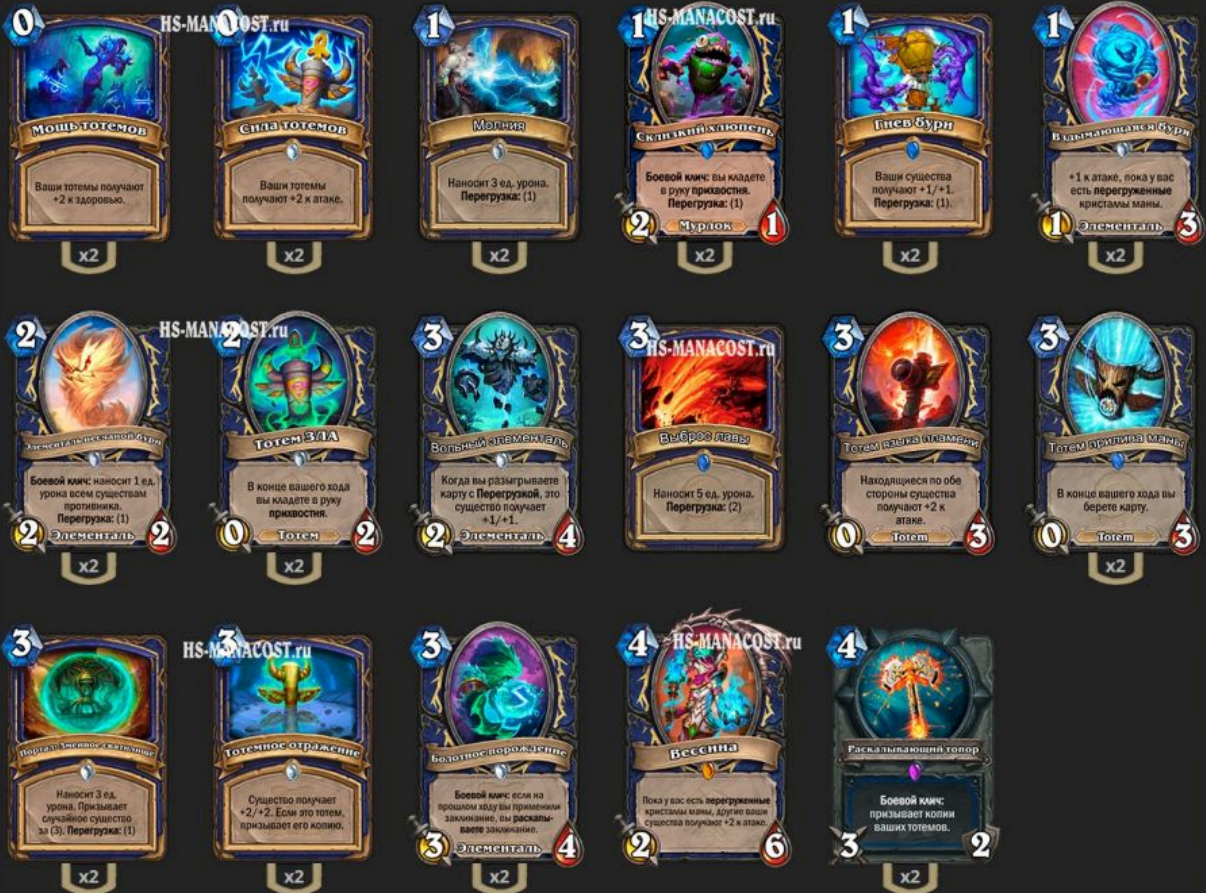
Одна из самых популярных и результативных сборок Тотем Шамана объединяет в себе синергии тотемов и взрывной урон, доступный классу. Так вы сможете заканчивать партии даже после того, как потеряете стол.

Примечательная опция — **Гроза** — поможет вернуться в игру или избавиться от мелких угроз оппонента, чтобы защитить свою половину стола. AoE эффекты особенно полезны против Галакронд Чернокнижников и Охотников на демонов.



Тотем Шаман от wewmens

# Тотем Шаман от wewmens





Гроза

Элементаль песчаной бури

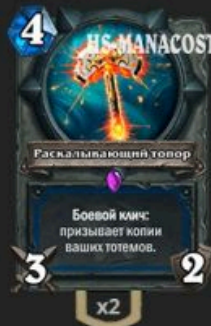


Версия отличается только AoE эффектом. **Элементаль песчаной бури** также помогает в матч-апах с Охотником на демонов и Чернокнижником, но это более темповая угроза. Она сильнее на начальных этапах партии, но теряет свой потенциал в мидгейме.



Тотем Шаман с **Ковром-самолетом**

# Тотем Шаман с Ковром-самолетом

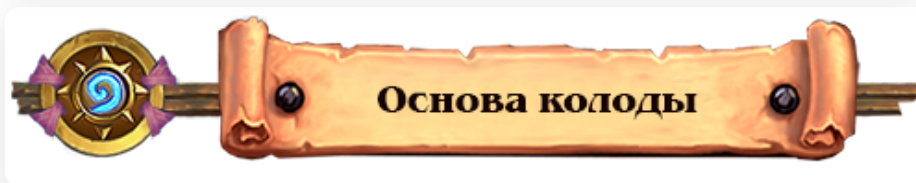




Необычная версия без взрывного урона, но с большим количеством первых дропов и Ковром-самолетов. Такой Шаман может лучше бороться за стол в начале и середине игры, но не сможет закончить партию, если потеряет стол. Поэтому в сборке есть две копии Жажды крови.

Эта сборка пока что не выглядит столь же потенциальной, как и представленные выше, но вы можете поэкспериментировать с ней.

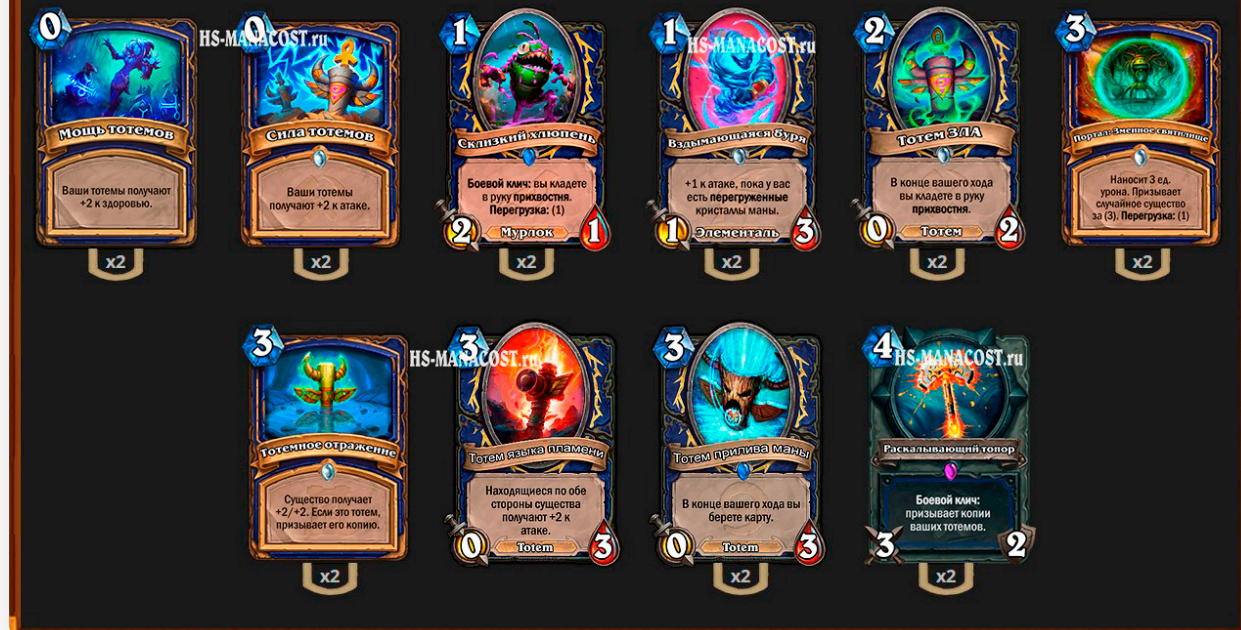
[наверх](#)



Пусть оптимальные сборки из прошлого раздела отличаются только 28 картами из 30, основа колоды Тотем Шамана не так обширна. В ней только ключевые синергии тотемов, которые не обязательно дополнять взрывным уроном.

## Основа колоды - Тотем Шаман (19/30)

Стоимость основы колоды: 1600 пыли



код основы колоды:



Возможно, в будущем оптимальные листы Тотем Шамана изменятся и обратятся к другим синергиям и комбинациям. Уже сейчас вы можете экспериментировать с разными картами в колоде — не обязательно зацикливаться только на перегрузках и взрывном уроне.



## Популярные технические карты



Все опциональные и технические карты можно разбить на четыре большие группы. Вам не обязательно брать карты из каждой группы, но какие-то из них должны дополнить основу колоды.

### Набор взрывного урона

Это самый популярный набор карт в топовых сборках Тотем Шамана, потому что с ним вы сможете заканчивать партии даже после потери стола, а это неминуемо наступит в большинстве матч-апов меты.

**Молния**, **Выброс лавы**, **Вольный элементаль** — две ключевые карты, наносящие урон по герою противника, а также **Вольный элементаль** — неплохая синергия с многочисленными перегрузками в колоде. От **Вольного элементаля** можно отказаться. Это неплохая, но точно не лучшая угроза в колоде.

**Болотное порождение** — в колодах со взрывным уроном больше заклинаний, то есть можно взять и **Болотное порождение**. Это неплохая карта, хотя использовать ее не всегда просто. Из хорошего — этот третий дроп дает дополнительный взрывной урон или баффы атаки для стола.

### АоЕ способности

Какие-то АоЕ способности помогут Шаману в борьбе с самыми популярными противниками меты: Охотником на демонов, Галакронд Чернокнижником и Спелл Друидом. Все они играют много мелких угроз с 1-2 единицами здоровья, которые и смогут зачистить представленные карты.

**Гроза** — лучше показывает себя в матч-апах с Друидами и Охотниками на демонов, но заклинание медленное и не темповое из-за серьезной перегрузки. Часто Тотем Шаман играет его только в мидгейме или под самый конец партии.

**Элементаль песчаной бури** — темповее и быстрее Грозы, но и с более скромным потенциалом. Не зачистит стол после Роя светлячков Друида или Сатира-надзирателя Охотника на демонов. Зато Элементаль песчаной бури хорош против 1/1 Бесов Галакронд Чернокнижника.

### Баффы атаки

Какие-то массовые баффы атаки обязательно должны быть в колоде Тотем Шамана. В основе уже есть Гнев бури, но его одного недостаточно.

В коллекции есть и другие интересные токены карты, но все они не так хороши, как Вессина и Жажда крови.

**Вессина** — берите, если в колоде много карт с перегрузкой. Вессина сильнее Жажды крови, потому что ее можно поставить раньше и даже на неполный стол, чтобы совершить выгодные размены. 2/6 угрозу часто сложно убрать со стола.

**Жажда крови** — можно брать вместо Вессины, если легендарки нет в колоде, или вместе с ней, если вы играете больше токенов синергий, липких существ и заклинаний, которые делают стол липким.

### Дополнительные первые дропы

Тотем Шаман — агрессивная колода, так что дополнительные первые дропы помогут в борьбе за стол в самом начале партии. Их недостаток — это плохие топдеки по ходу партии, а из-за нехватки перебора колоды Шаман часто полагается на топдеки.

**Боевой маг огня** — обычный и ничем не примечательный первый дроп помимо своих характеристик. Сможет разменяться 1 к 1 в начале игры, но в мид и лейтгейме бесполезен.

**Веселая спутница** — баффы здоровья особенно важны для тотемов, так что этот первый дроп заслуживает внимания. Недостаток — карта не самостоятельна, ее нельзя сыграть в темп на первый ход.



**Продавец щитов** — еще один первый дроп-баффер, который можно комбинировать с тотемами. Проблема в том, что в мете много минорных источников урона, так что бафф божественного щита не всегда сделает многое. Зато вы сможете выгодно размениваться, но для этого нужно, чтобы за Шаманом было весомое темповое преимущество.

**Ковер-самолет** — берут в сборку с большим количеством первых дропов. Помогает бороться с темповыми колодами, но не так эффективен, как в колодах других классов, потому что у Шамана мало добора и первые дропы в руке быстро кончаются. Прихвостни отчасти исправляют ситуацию, но их недостаточно.

**Менее популярные опциональные карты:** Земной шок, Дух мурлока, Камнедробитель + Молот Рока, Удильщик из Клоаки, Дальнее зрение, Леди Вайш, Гарпия-ведьма, Живительные споры, Ржавый сектант, Учительница магии, Штормовое облако и другие.



Тотем Шаман — дешевая колода с минимумом дорогостоящих карт, но они есть. Далее о том, можно ли заменить эти карты и как это сделать.

-  Вессина — можно легко заменить на другой массовый бафф атаки — Жажду крови. Сборка с заклинанием не станет значительно слабее, так что, если у вас нет Вессины, ее можно и не крафтить, а обойтись базовым заклинанием. Берите Вессину, только если она уже была в вашей коллекции.
-  Раскалывающий топор — обязательная карта для Тотем Шамана, вокруг которой и выстроена колода. Две копии в колоде обязательны. Без Раскалывающего топора архетип потеряет смысл.



**Максимально бюджетный Тотем Шаман**

# Максимально бюджетный Тотем Шаман











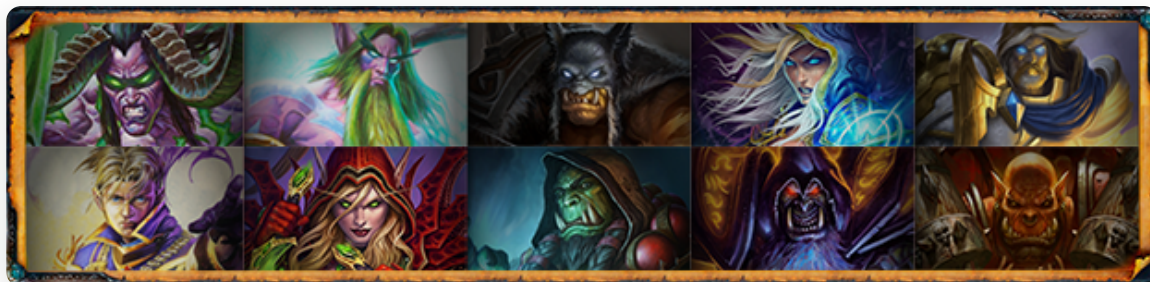
Максимально бюджетный Тотем Шаман отказывается от **Вессины** в пользу Жажды крови. Такая сборка почти не уступает по эффективности топовой, ее можно не улучшать: крафтить **Вессину** не стоит, даже если у вас есть чародейная пыль для этого.

[наверх](#)



Муллиган Тотем Шамана не всегда прост и однозначен, хотя едва ли его можно назвать самым сложным в игре. Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку Тотем Шамана.

-  Всегда оставляйте **Тотемное отражение**. Вторая копия нужна только с Монеткой и очень хорошей рукой.
  -  Всегда оставляйте **Тотем ЗЛА**. С Монеткой и против медленных классов полезны две копии.
    -  Всегда оставляйте **Взрывающуюся бурю**. Вторая копия нужна только с Монеткой и **Гневом бури**.
      -  Оставляйте **Тотем прилива маны** в медленных поединках, а также вместе с **Тотемным отражением** и Монеткой
-  **Склизкий хлюпень** полезен в стартовой руке против классов, которые не могут нанести 1 урона силой героя. Не оставляйте его никогда, если есть Тотем ЗЛА.
-  **Мощь тотемов** нужна в руке только со связкой **Тотем ЗЛА + Тотемное отражение** или **Тотем прилива маны + Монетка + Тотем прилива маны**
  -  **Портал: Змеиное святилище** полезен с хорошей рукой против темповых противников
    - В редких случаях на муллигане нужно оставлять **Силу тотемов**,
-  **Раскалывающий топор** и **другие карты** — подробнее об этом далее.



**Охотник на демонов:** **Вздымающаяся буря**, **Тотемное отражение**, **Тотем ЗЛА**. С Монеткой или хорошей рукой — **Портал: Змеиное святилище**. С хорошей рукой — **Мощь тотемов**, **Тотем прилива маны**.

**Воин:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Мощь тотемов, Портал: Змеиное святилище, Тотем прилива маны.

**Паладин:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА, Тотем прилива маны, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Портал: Змеиное святилище, Мощь тотемов.

**Охотник:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Мощь тотемов, Гнев бури, Молния.

**Друид:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА, Тотем прилива маны. С хорошей рукой — Гнев бури, Сила тотемов, Мощь тотемов.

**Разбойник:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА. С хорошей рукой — Мощь тотемов.

**Шаман:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Портал: Змеиное святилище.

**Маг:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА, Тотем прилива маны. С хорошей рукой — Мощь тотемов, Раскалывающий топор.

**Жрец:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА, Тотем прилива маны, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Портал: Змеиное святилище.

**Чернокнижник:** Вздымающаяся буря, Тотемное отражение, Тотем ЗЛА, Тотем прилива маны. С хорошей рукой — Мощь тотемов.

[наверх](#)



### Суть архетипа

Тотем Шаман — необычная агрессивная колода, которая рассчитывает на синергии тотемов в начале партии.

Ключевые и имбалансные карты в колоде — [Тотемное отражение](#) и [Раскалывающий топор](#). С их помощью вы сможете копировать тотемы под значительными бафами, а с ними наносить урон по герою противника.

В топовых сборках есть взрывной урон, помогает добить оппонента после того, как оппонент чистит стол или закрывается непробиваемыми провокаторами.

Другие карты в колоде в первую очередь нужны для поддержки. Ранние дропы помогают защищать тотемы, AoE способности — защищать тотемы и выгодно размениваться. [Вессина](#) — ценный массовый бафф, который помогает выгодно размениваться или закончить партию, даже если на столе мелкие токены.

Особенность колоды — ограниченное количество ресурсов. У Шамана почти нет добора, так что вы часто будете побеждать с 10-12 картами из колоды, но редко больше. Почти нет и генераций ресурсов, хотя помогают [Склизкий хлюпень](#) и [Тотем ЗЛА](#) — они дают прихвостней.

Из-за того, что вы в каждой партии получите ограниченное количество ресурсов, побеждать нужно тем, что зайдет. Не всегда это будут одни и те же карты. Иногда — синергии тотемов, но в некоторых раскладах и [Вольный элементаль](#) с перегрузками или мелкие угрозы + массовый бафф.

Другие важные аспекты геймплея Тотем Шамана — позиционирование, управление перегрузкой и правильный порядок действий. Об этом и многом другом читайте далее.

[наверх](#)



#### 4 способа победы Тотем Шамана

Тотем Шаман может победить несколькими способами в зависимости от захода карт. Чаще всего вы не будете использовать какой-то один способ победы, но их комбинацию.

#### 1. Баффы тотемов

Самые сильные комбинации, которые помогут Шаману захватить стол на начальных этапах игры. Ключевая карта — [Тотемное отражение](#). Также поможет [Раскалывающий топор](#).

Сложнее всего закрепиться на столе каким-либо тотемом и сделать так, чтобы он пережил ход противника. Не жалейте **Мощь тотемов** и **Гнев бури**, чтобы уберечь любой тотем на столе от вражеских существ, оружия и заклинаний.

Важно поставить тотем на второй ход, а после защитить его до 3 маны. Лучше всего **Тотем ЗЛА** или **Тотем прилива маны** через **Монетку**, а также подойдет и **Тотем языка пламени** через **Монетку**. В крайнем случае подойдет и базовый тотем. На 3 мане используйте **Тотемное отражение**. Если получится — у вас будет серьезное преимущество по темпу.

**Важно: никогда не играйте Тотемное отражение или Раскалывающий топор без тотемов на столе. Это можно делать только в случае, партия закончится в ближайшие 1-2 хода.**

Среди базовых тотемов лучшие для баффа — исцеляющий (позволит выгодно размениваться) или с уроном от заклинаний, особенно если в руке есть наносящие урон заклинания.

В идеале на 4 ход Шаман использует **Раскалывающий топор**, чтобы вновь скопировать баффнутые тотемы. **Силу тотемов** и **Мощь тотемов** можно играть до или после копирования — разницы не будет.

Полученные тотемы смогут нанести много урона герою противника или разменяться с большим количеством угроз. Дальнейшие действия зависят от матч-апа и ресурсов в руке.

## 2. Мелкие угрозы и массовый бафф атаки

Вы можете победить классическим путем Шамана: через спам мелких угроз и массовые баффы от **Вессины** или **Жажды крови**. В колоде много карт, которые призывают мелких существ, у вас будут прихвостни, базовые тотемы, а также **Раскалывающий топор** — им можно копировать пару тотемов вовсе без баффов, если в руке есть массовый бафф на атаку.

В колоде есть и минорный массовый бафф — **Гнев бури**. Чаще всего Шаман играет его для ранних выгодных разменов, но заклинанием можно и закончить партию. Оно особенно хорошо сочетается с **Вессиной**, потому что активирует ее особый эффект из-за перегрузки. Еще один массовый бафф атаки — **Сила тотемов**, но он работает не на все угрозы, а только на тотемы.

Считайте, сколько урона вы сможете нанести под массовым баффом атаки. Не обязательно убивать противника в ход с баффом, часто достаточно просто оставить его с небольшим запасом здоровья. В будущем вы сможете закончить партию оставшимися угрозами на столе или заклинаниями взрывного урона в руке.

## 3. Взрывной урон из руки

Едва ли Шаман сможет победить только за счет взрывного урона в руке, но заклинания могут нанести изрядный урон по герою противника после того, как вы потеряете стол. В "лицо" бьют не только **Выброс лавы** и **Молния**, но и **Портал: Змеиное святилище**, некоторые прихвостни и раскопки с них, а еще **Раскалывающий топор**.

Часто взрывной урон из руки — единственный способ победы, доступный Тотем Шаману в мид и лейтгейме — уже после того, как он потеряет стол. Вы можете рассчитывать не только на взрывной урон, который уже есть в руке, а также и на удачные топдеки.

Если на столе еще есть мощные союзные угрозы, которые могут бить по герою противника, не бойтесь тратить взрывной урон для разменов с провокациями или существами противника.

Используйте взрывной урон не на провокации только в случае, если вы наверняка защитите союзные угрозы или своего героя от смерти. Если оппонент, даже потеряв стол, все равно сможет зачистить стол ожидаемым AoE эффектом, лучше игнорировать его существ и отправить и атаки существ, и взрывной урон из руки в "лицо" противника.

Прежде, чем использовать наносящие урон заклинания, прожмите силу героя, если на это есть мана. **Тотем гнева воздуха** даст дополнительный бафф урона, который часто сыграет решающую роль в исходе партии.

#### 4. Комбинации тотемов в лейтгейме

Если в начале игры зацепиться за стол не получилось, но в руке все еще есть **Тотемное отражение** и **Раскалывающий топор**, можно сохранить их до лейтгейма, чтобы сыграть за один ход вместе с каким-либо тотемом. До лейтгейма важно не получить критическое количество урона и не потерять стол слишком сильно, иначе тотемы уже не помогут.

Если же у оппонента не будет значительного преимущества, комбинации сильнейших карт в руке сгенерируют серьезный стол, на который не все смогут ответить. После вы сможете быстро победить за счет массовых баффов или просто угрозами на столе.

[наверх](#)



#### Как играть случайные эффекты

У Тотем Шамана много карт со случайными эффектами, которые генерируют дополнительные ресурсы или рандомные угрозы на столе. Все они могут изменить ход партии, но для этого ими нужно уметь пользоваться.

1.

--- **Прихвостни** ----

2.



Их генерируют [Склизкий хлюпень](#) и [Тотем ЗЛА](#). В игре 7 прихвостней, среди которых Шаману особенно интересны Кобольд-прихвостень, Эфириал-прихвостень, Безликий-прихвостень, Титанический прихвостень и Гоблин-прихвостень. Все они помогают цепляться за стол, баффать тотемы, наносить урон или генерировать дополнительные ресурсы.

Не так полезны Ведьма-прихвостень, потому что для нее нет хороших целей, а также Драконий прихвостень, потому что все драконы слишком медленные и тяжелые. Выбирайте Чудесного дракончика или другого дешевого и темпового дракона. В редких случаях можно задуматься о [Малигосе](#) или [Смертокрыле](#).

1. --- [Портал: Змеиное святилище](#) ----

2.

Призывает случайных существ за 3 маны любого класса или нейтральное. Среди них много сильных и слабых опций, а еще больше — обычных угроз со средними характеристиками без каких-либо эффектов.

Вы можете призвать несколько очень сильных существ, которые изменят ход партии. Например, [Всадник на волке](#) поможет нанести дополнительные 3 урона по противнику, чего иногда будет достаточно для летала — от этой возможности стоит отыгрывать в

плохих ситуациях. Есть и другие тройки, которые могут серьезно повлиять на ваш ход. Старайтесь использовать Портал: Змеинное святилище до того, как разыграете другие карты из руки. Но прожимайте силу героя раньше, потому что шанс "сроллить" Тотем гнева воздуха намного выше, чем какое-то из меняющих геймплей третьих дропов.

Далее несколько существ за 3 маны, которые могут серьезно повлиять на ваш ход.



1. --- Болотное порождение и Эфирал-прихвостень ----

2.

Эта пара существ откроет Шаману доступ ко всем заклинаниям класса. Вы сможете раскопать 30 заклинаний, показанных ниже.



Особенно полезные заклинания, которые уже есть в колоде Тотем Шамана или опциональных картах, но выбирать можно и другие. Часто пригодятся **Земной шок**, **Живительные споры**, **Сглаз** и другие.

[наверх](#)



### Позиционирование существ

**Тотем языка пламени** — ключевая карта, которая заставляет Шамана внимательно относиться к вопросу позиционирования. Правильно расставлять угрозы нужно даже в случае, если **Тотем языка пламени** еще не пришел в руку, но лежит в колоде — вы всегда можете его топдекнуть.

У Тотем Шамана мало крупных угроз или существ с божественным щитом. Все подобное нужно располагать максимально слева, чтобы они получили бафф последними. Мелкие угрозы ставьте в центр стола, а справа вы будете призывать тотемы силой героя.

С **Тотемом языка пламени** хорошо работает **Гоблин-прихвостень** из-за баффа натиска. Поставьте новую угрозу рядом с **Тотемом языка пламени**, баффните ей натиск и

разменяйтесь. После размена бафф должна получить угроза, которая также может атаковать в этот ход героя или хотя бы существо противника.

Правильно поставленный **Тотем языка пламени** помогает Шаману легко избавляться от крупных провокаций противника, даже если на столе самого Тралла только мелкие угрозы. Также приятно копировать **Тотем языка пламени** с помощью **Тотемного отражения** и **Раскалывающего топора**.

Безликий-прихвостень — еще одно существо, которое нужно правильно располагать на столе. Ставьте Безликого-прихвостня слева от других существ на столе, потому что он может призвать **Вожака лютых волков**. Пусть шанс призвать конкретный второй дроп всего 0,9%, отыграть от него стоит.

Среди вторых дропов также есть неприятный **Вестник рока**, но отыгрывать от его появления уже не стоит. Просто надейтесь, что не призовете это существо.

[наверх](#)



### Общие полезные советы



В колоде Тотем Шамана 6 карт с перегрузкой, а также 3 существа, которые получают от нее бафф — Вздымающийся элементаль, **Вольный элементаль** и **Вессина**. Внимательно относитесь к картам с перегрузкой: иногда их нужно беречь для активации особых эффектов существ, а иногда не играть потому, что на следующий ход вы не сможете разыграть ключевые карты. Конкретных правил относительно перегрузки нет, но о ней всегда нужно помнить. Например, на первый ход не стоит играть **Склизкого хлюпня**, если в руке есть **Тотем ЗЛА** и **Тотемное отражение**. Перегрузка испортит идеальную кривую маны.



Думайте о правильном порядке действий. Все связанные с ним правила просты: сначала добирайте и генерируйте карты или существ, а после совершайте другие действия; сначала используйте силу героя, а после наносящие урон заклинания и т.д. Пусть правила простые, игроки часто о них забывают, а допущенные ошибки дорого стоят.



Тотем Шаман намного сильнее, если начинает партию без Монетки, потому что в этом случае легче сохранить тотемы на начальных этапах для синергии с

**Тотемным отражением.** Если же вы начали с Монеткой, ее можно потратить в самом начале игры для розыгрыша пары первых дропов — в случае, если вы играете с темповым противником. Если же ранняя борьба за стол не нужна, Монетку можно сыграть на 2 ход, чтобы раньше выставить тотем за 3 маны под бафф **Тотемного отражения**. Других типовых моментов для реализации Монетки нет, так что используйте ее для выравнивания кривой маны и сглаживания эффектов перегрузки.



Используйте **Мощь тотемов** для того, чтобы сохранить ранний тотем на столе, даже если он только один. Из-за баффа в +2 здоровья оппонент не всегда сможет убрать со стола тотем, а на следующий ход вы реализуете **Тотемное отражение** или **Раскалывающий топор**. Редко **Мощь тотемов** нужно беречь для огромного баффа целого стола тотемов. Даже одной цели порой более, чем достаточно.

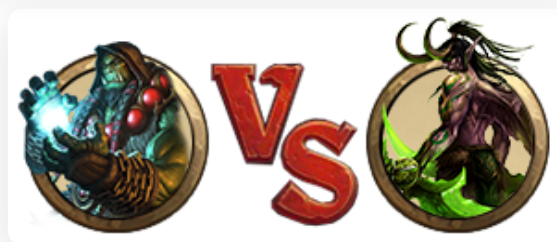


**Сила тотемов** используется реже, но с заклинанием тоже не стоит жадничать. Играйте карту в момент, когда бафф +2 атаки сделает какую-то значительную разницу. Например, вы сможете лучше разменяться одним тотемом. Опять же, не обязательно ждать, когда на столе будет даже 2 и более тотема, если уже сейчас от **Силы тотемов** может быть какая-то ощутимая польза.



Не бойтесь играть **Мощь тотемов** и **Силу тотемов** на незначительный стол просто ради того, чтобы активировать боевой клич **Болотного порождения** на следующий ход.

[наверх](#)

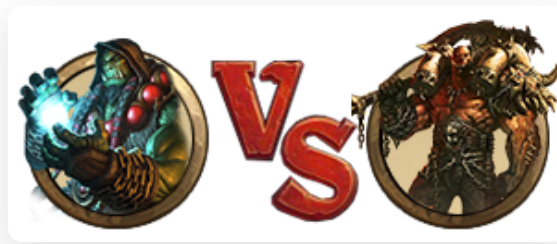


**Охотник на демонов** — самый сложный матч-ап в текущей мете. Не так важно, с каким архетипом класса вы столкнулись, потому что любой Охотник на демонов хорош в борьбе за стол с самого начала игры.

Вы никогда не обыграете Демон Хантера в случае, если он найдет идеальные карты. Рассчитывайте на то, что противник не найдет все ответы. Задача, как и всегда, закрепиться на столе хотя бы одним тотемом, а после пробафать его **Тотемным отражением**. В этом случае у вас появятся хорошие шансы на победу.

Не бойтесь играть через заспам стола мелкими угрозами, пусть у любого Охотника на демонов есть **Алтруис Изгой** — обыгрывать этот третий дроп вы попросту не можете. Если встретились с ОТК Охотником на демонов, ожидайте больше АоЕ зачисток, но опять же, рассчитывайте, что их нет в руке противника.

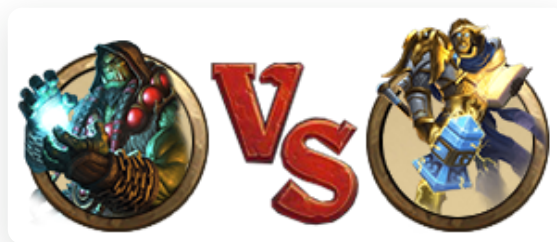
Если вы нанесете серьезный урон по оппоненту в начале и середине игры, после его будет достаточно просто добить взрывным уроном даже без стола, потому что в защите Иллидан далеко не всегда силен.



**Агро Egg Воин** играет в схожем с вами стилем: он также планирует закрепиться на столе рано с помощью своих угроз, но преимущество из этого реализует другим образом. Раз так, сконцентрируйтесь на ранней борьбе за стол и разменах. Если вы победите в этой битве, Воину будет сложно убрать тотем со стола — и вы сможете реализовать ключевые карты.

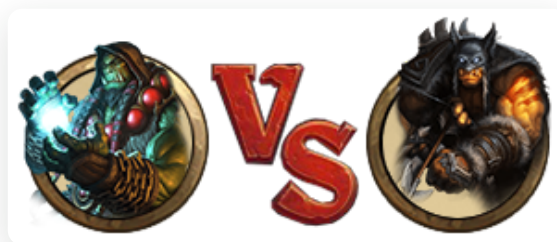
Не затягивайте игру, потому что у Воина больше ресурсов и способов добора, но и не действуйте слишком агрессивно: важно размениваться с угрозами Воина, чтобы тот не реализовал **Кровавую наемницу**, **Терона Кровожада**, **Внутреннюю ярость** и другие карты.

Не бейте по герою противника в самом начале игры, если вы нанесете ему только 1-2 урона, но не сможете сразу же продолжить агрессию. Так вы дадите ему меньше карт с **Боевой ярости**.



Любой Паладин предсказуем и играет минимум ранних карт, которые могут убрать со стола тотемы. Шаману просто реализовать все свои ключевые баффы, а после "засноболить" преимущество.

Если играете с медленной сборкой Паладина (**Пьюр Паладин**, **Манускрипт Паладин**), ожидайте **Манускрипт справедливости** на 6 мане или раньше, если Утер играл удешевляющие манускрипты эффекты. Заклинание может убрать любые угрозы со стола, но не самостоятельно. До лейтгейма Паладин не сможет просто зачистить стол от нескольких крупных или средних угроз одновременно.

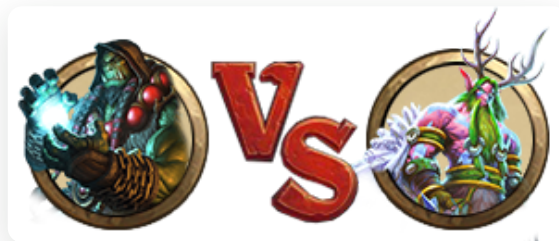


**Фейс Хант** — не всегда сможет сгенерировать так много угроз в самом начале партии, чтобы убрать ваши тотемы со стола, особенно если вы баффните их Мощью тотемов. В этом случае победить противника будет просто.

Задача Шамана в этом матч-апе — быстро захватить стол и перейти к агрессии, не пренебрегая разменами с самыми опасными угрозами оппонента.

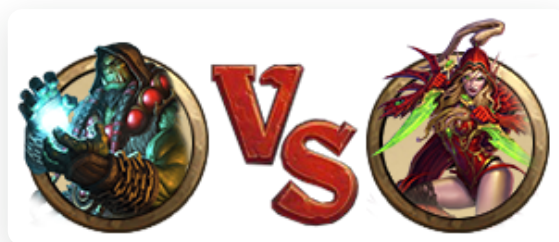
Правильно обыгрывайте секреты противника. У Фейс Ханта наверняка будут **Взрывная ловушка** и новая **Тактика стаи**. Не бейте по существам противника, если не сможете забрать 3/3 угрозу.

Иногда нужно бить по герою противника, даже если на столе много угроз с 2 здоровья и есть риск потерять стол от **Взрывной ловушки**. В тяжелых ситуациях нужно рисковать и рассчитывать, что Рексар не нашел лучший секрет в этом матч-апе.



**Спелл Друид** — играет медленно и уязвим для ранней агрессии, которую может оказать Тотем Шаман. Приберегите **Грозу** или пару **Элементалей песчаной бури** для ответа на первых токенов оппонента к 4-6 ходам. Желательно не размениваться с ними своими угрозами, а наносить урон по герою противника.

Как только Друид наберет 7 маны, он сможет убрать многие ваши угрозы, а также баффнуть провокации своим. К этому моменту можно подготовить летал только с помощью взрывного урона из руки или накопить так много ресурсов, чтобы пробиться через таунты со стола.

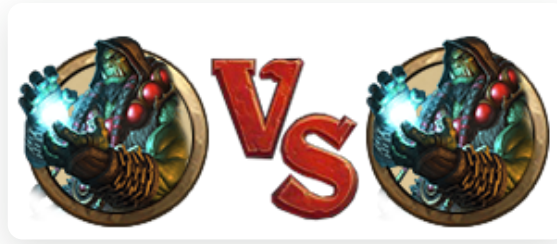


Матч-ап с **любым Разбойником** сложен, потому что у класса много способов ранней борьбы за стол. Шаману крайне сложно реализовать баффы тотемов в этом поединке, но попытаться все-таки стоит. Ловите оппонента на незаходе оптимальных карт и рассчитывайте на удачные для себя исходы. Иначе в этих матч-апах сложно победить.

Вы можете продавить Разбойника взрывным уроном из руки, но какую-то часть урона все равно нужно нанести со стола. Не всегда для этого потребуются атаки по Валире, часто она будет сама размениваться оружием с вашими существами.

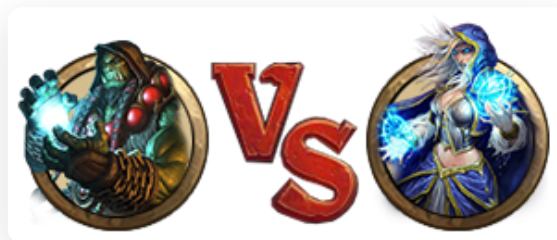
Используйте **Грозу** или **Элементалю песчаной бури** для того, чтобы перехватить инициативу на столе. У Разбойника много уязвимых для AoE существ.

В то же время сам Шаман может попытаться заспамить стол многочисленными мелкими угрозами. Валире будет сложно совладать с таким столом.



Зеркальный матч-ап **Тотем Шаманов** во многом зависит от того, кто ходит первым. За Шаманом без Монетки будет весомое преимущество, хотя и не всегда определяющее.

Разменивайтесь со всеми тотемами противника, не жалея для этого любых ресурсов. Также старайтесь убирать со стола и все другие угрозы, чтобы обыграть **Вессину** и **Гнев бури**. Матч-ап полностью зависит от разменов и борьбы за стол.



**Спелл Маг** может обращаться к **Огненному оберегу** или нет в зависимости от сборки. Если вы видели **Древние загадки**, ожидайте секрет с AoE, а если **Древних загадок** не было, Маг может играть только **Ледяную преграду**.

У Джайны будет **Снежная буря**, но до 6 маны вы сможете без особых опасений спамить стол мелкими угрозами. Попробуйте создать несколько крупных существ, чтобы обыграть все AoE способности.

Не активируйте **Ледяную преграду** в конце игры, если вы можете добить Мага взрывным уроном из руки. Рассчитывайте на удачные топдеки взрывного урона, если ситуация тяжелая.

**Рено Маг** также достаточно медлителен со старта, так что вы сможете рано захватить стол и диктовать свои условия. К 6 маны Шаман часто способен сгенерировать такой стол, который не зачистят **Реликвиевед Рено** и **Снежная буря**, так что поединок с Джайной будет легким.

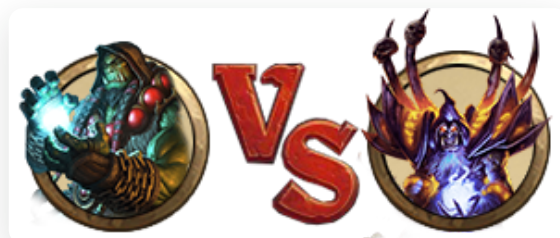
**Зефрис Великий** может испортить ваши планы, но играть вокруг этой карты часто не стоит, особенно если ситуация равная или тяжелая. Только если все хорошо, вы можете сберечь какие-то ресурсы в руке, хотя чаще всего вы должны оставлять только взрывной урон для завершения партии.



**Жрец на воскрешении** играет два ранних AoE эффекта, которые важно обыграть с помощью баффов здоровья. Мощь тотемов пригодится и для того, чтобы защитить любой тотем на второй ход от **Исповеди**.

У Жреца есть **Слово Тьмы: Смерть**. Вы можете держать на столе несколько крупных угроз, но баффать что-то одно опасно. Аккуратнее с позиционированием **Тотема языка пламени** — иногда лучше держать его подальше от существ с 4 атаки.

Если в руке нет **Вессины**, **Жажды крови** или **Гнева бури**, не спешите ставить на стол все мелкие угрозы. Они легко умрут от многочисленных AoE, а в будущем могут пригодиться для того, чтобы обыграть предсмертный хрип **Убедительного лазучтика**. Ответить на этот пятый дроп можно, раскопав **Земной шок** или **Сглаз**.



**Галакрод Чернокнижник** медлителен со старта, так что рано занять стол тотемами должно быть просто. Важно действовать максимально темпово и агрессивно со старта, чтобы у Гул'дана не было времени на силу героя. Оставив Чернокнижника без ресурсов, вы сможете уверенно закончить партию.

Берегите AoE способности для ответа на мелкие угрозы Чернокнижника. Важно размениваться с ними, чтобы обыграть **Кару огненную**. До 5 хода попытайтесь понять, если ли в руке Чернокнижника дракон. Если он не сыграл **Дыхание Пустоты** и в руке мало карт, вы можете не обыгрывать **Безумного дракона Пустоты**.

Закончить партию часто можно при поддержке взрывного урона, но у Чернокнижника много эффектов исцеления, так что давление со стола нужно оказывать почти всегда до финальных ходов.

[наверх](#)



Тотем Шаман — интересная и необычная колода, которая реализует давно забытые синергии. Мощь тотемов всегда была мемной картой, в которую никто не верил, и наконец-то базовое заклинание попало в конкурентоспособную колоду класса.

У Тотем Шамана отличные перспективы. Ближайший патч с нерфами ослабит конкурентов Тралла, а стоимость колоды позволяет любому игроку собрать ее: если не для восхождения по ладдеру, то по крайней мере для души, дейликов и экспериментов. Попробуйте Тотем Шамана в деле сейчас и в следующем патче.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!