

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ — топ контроль дека меты. Большой гайд

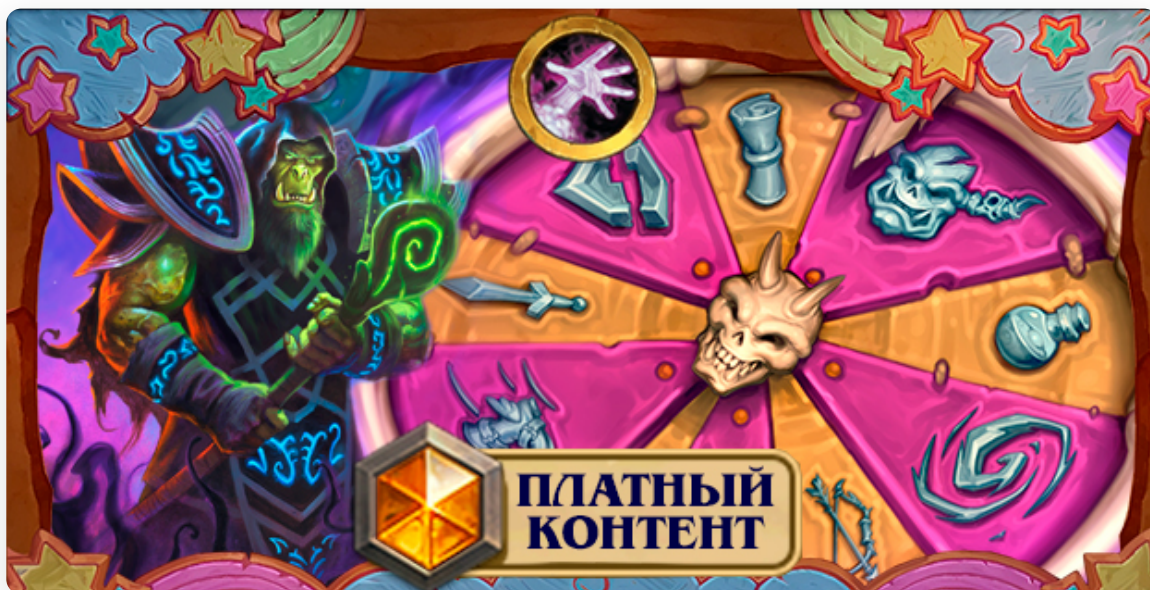
11.04.2024

Гайды

Мастресская Чудастера

Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ — топ контроль дека меты. Большой гайд

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ









Герой гайда — Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!! в мете Мастерской Чудастера. Это новый архетип, который появился только с выходом дополнения. И все благодаря ключевой карте — Колесу СМЕРТИ!!!. Это заклинание за 8 маны — самостоятельный способ победы, который занимает всего лишь 1 слот в колоде и побеждает любого оппонента вне зависимости от количества брони и других факторов. И все остальные слоты в деке Лок занимает способами обороны и захвата стола большими характеристиками.

Чернокнижник с Колесом Смерти стал одной из самых популярных колод меты. У деки высокий процент побед — что особенно примечательно для контроль архетипов, у которых обычно плохая статистика из-за сложного геймплея. Радуют и перспективы










Лока после выхода балансного патча с нерфами Агро ДХ — главного противника Чернокнижника.

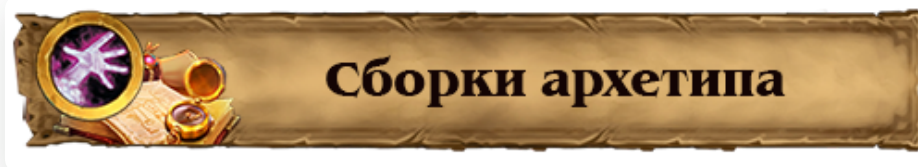
В большом гайде по Чернокнижнику с Колесом СМЕРТИ!!! изучаем архетип во всех игровых аспектах. Вы найдете лучшие деки Лока и научитесь собирать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы меты в Мастерской Чудастера.

Обновили гайд 12 апреля с учетом актуальной меты Мастерской Чудастера.

-  Добавили новые колоды и описания к ним
 -  Изменили муллиган против нескольких классов
 -  Дополнили раздел "Стратегия игры"
 -  Добавили описания новых матч-апов. Дополнили старые.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
 -  Вопросы декбилдинга
 -  - Основа колоды
- *Чем дополнить основу*
- *Замена дорогих карт*
 -  - Максимально бюджетная колода
-  Муллиган
 -  Общие правила
 - *Выбор карт против всех классов*
 -  Стратегия игры
 -  Как работает колода
- Способы победы
- Как играть ключевые карты
-  Матч-апы



























Сборки Чернокнижника уже устоялись и пришли к общему знаменателю. Большинство колод в ладдере отличаются лишь 2-3 картами — как на Бронзе, так и в топ-1000 Легенды. Особого разнообразия сборок пока что нет — возможно, это изменится под влиянием нового балансного патча. Пока что об этом еще рано судить.



Чернокнижник с Величественным анубисом

Чернокнижник СМЕРТИ

 <p>Составляя колоду, настройте «Заманаса Демоса 3000» по своему усмотрению!</p> <p>Механизм</p>	 <p>Когда эта карта дойдет, получите урон на основе количества этой карты в колоде. Талант 1 на 3.</p> <p>0</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Вы сорвете 3 последние карты из своей колоды. Выберите одну и уничтожьте остальные.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Вы разыгрываете карточку «Летающая улитка».</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Похищение жизни. Наносит 3 ед. урона существу.</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них погибнет, эффект повторится.</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает копию существа. И жизнь, и стоимость копируются после получения урона.</p> <p>3</p> <p>1</p>
 <p>Наносит 3 ед. урона, уничтожая все карты с чернилами. Разрушает любую карту с 3 ед. здоровья на карте противника.</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Выборите свою стратегию. Призывает копию существа и уничтожает копию этой стратегии.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Не может атаковать.</p> <p>4</p> <p>7</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает существо типа «Провокация» и одновременно раздает количество карт в вашей руке.</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Вы разыгрываете и разыгрываете часть симфонии. Замешивает в колоду 6 других карт.</p> <p>5</p> <p>1</p>	 <p>Божья миса разыгрывает существо из вашей колоды. Призывает копию с его характеристик и «Провокация».</p> <p>6</p> <p>3</p>	 <p>Божья миса забирает одну из лустяк существа и меняет проклятия.</p> <p>6</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Божья миса разыгрывает существо из вашей колоды. Призывает копию с его характеристик и «Провокация».</p> <p>8</p> <p>5</p>	 <p>Уничтожает вашу колоду. Через 5 ходов уничтожает героя противника.</p> <p>8</p> <p>1</p>	 <p>Титан. Божья миса открывает портал, провокационный друг бесстрашного анубиса 3/2 каждый ход.</p> <p>9</p> <p>6</p> <p>12</p> <p>Демон</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона всем существам противника. След за 10 минут на каждую другую карту в колоде.</p> <p>10</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Похищение жизни. Стоимость этой карты равна количеству карт в вашей колоде.</p> <p>30</p> <p>15</p> <p>15</p>		
		 <p>Предсмертный хрип: вы замешиваете эту карту в колоду.</p> <p>1</p> <p>1</p>	 <p>Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск.</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>2</p>			



Это далеко не самая популярная колода Чернокнижника Смерти, но по статистике одна из самых результативных. Здесь появляется больше синергий с [Кузней воли](#), которую Лок почти всегда оставляет на муллигане. [Величественный анубисат](#) часто полезен и сам по себе, даже если [Кузня воли](#) не зайдет: просто как провокация, с которой оппоненту в любом случае придется размениваться. Особенно важен он против Агро ДХ.

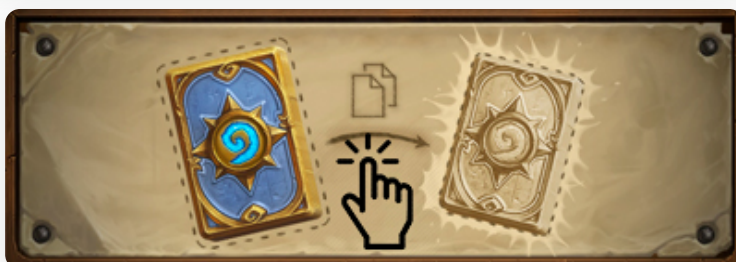
Еще одна опциональная карта в деке — [Эхо](#). Спелл все еще полезен во многих матчапах, но будут ситуации, где [Эхо](#) будет лежать в руке мертвым грузом.



Чернокнижник с [Топливом для печи](#)

Чернокнижник СМЕРТИ

 <p>Арфа Скверны Когда вы своей арфой получаете урон на вашей руке, вы можете вернуть 2 ее здоровья. Третий ход вы можете.</p> <p>1 / 0 / 3</p> <p>x2</p>	 <p>Разрыв пласта Вы смотрите 3 последние карты из вашей колоды. Выбираете одну и уничтожаете остальные.</p> <p>1 / 0 / 0</p> <p>x2</p>	 <p>Полишение души Позволяет жизни Наносит 3 ед. урона существу.</p> <p>2 / 0 / 0</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Освещение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется.</p> <p>2 / 0 / 0</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Элементарный жод Боевой клич и предсказатель крисы берет карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>2 / 2 / 1</p> <p>Элементарь</p> <p>x2</p>	 <p>Значины Воскрешает последнего вашего погибшего демона.</p> <p>2 / 0 / 0</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>
 <p>Уничтожение смерты Наносит 5 ед. урона существованию между существами противника. Воскрешает последнее существо из вашей руки.</p> <p>3 / 0 / 0</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Кузня волн Выберите ваше существо. Превращает его в существо с характеристиками 2/2 и «Полночь».</p> <p>3 / 0 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Эхо Призывает копия существа. И жоня, и срывает погибает все поочередно урона.</p> <p>3 / 0 / 0</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Топливо для печи Когда эту карту разыграют, сбрасываете все уничтожает, вы берете 2 карты.</p> <p>3 / 0 / 0</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	 <p>Сомнительный пакт Призывает отряд тьмы с «Провокацией» и «Сомнительным», равным количеству карт в вашей руке.</p> <p>4 / 0 / 0</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Симфония грехов Вы раскрываете и разыгрываете часть симфонии. Замещает в колоду 6 других карт.</p> <p>5 / 0 / 0</p> <p>x2</p>
 <p>Два в 1 тебе жоня демоны Боевой клич ты раскрываете существо из вашей колоды. Провокация уроня с его характеристиками и «Провокацией».</p> <p>6 / 3 / 3</p> <p>x2</p>	 <p>Плодный равносторонный Боевой клич если одна из карт противника, уничтожает существо. В течение 3 ходов вы можете быть только 3 существа. Нет «Полночь».</p> <p>8 / 0 / 5</p> <p>x2</p>	 <p>Колесо смерты Уничтожает вашу колоду. Через 5 ходов уничтожает героя противника.</p> <p>8 / 0 / 0</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Саргерас Разрушитель Титан. Боевой клич: открывает портал, призывает двух бесов 3/2 каждый ход.</p> <p>9 / 6 / 12</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Хол доски Наносит 3 ед. урона всем существам противника. Если на ДД меньше, на каждую другую карту урон в руке.</p> <p>10 / 0 / 0</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Фолный подвалный клич Провокация. Позволяет жить. Стоимость этой карты равна количеству карт в вашей колоде.</p> <p>30 / 15 / 15</p> <p>x2</p>



- Интересная сборка без **Рокового соуха**, из-за чего хуже станут медленные матчи. Зато тут есть **Топливо для печи**, которое доберет карты в руку после каста Колеса СМЕРТИ!!!. А Эндшпиль позволит вернуть к жизни тяжелые провокации.



Чернокнижник с Крушителем колонок

Чернокнижник СМЕРТИ

 Составляя колоду, настройте «Заманаса Демокс: 3000» по своему усмотрению! Механизм	 Когда ваш герой делает погреб, урон из колоды вылетит сразу по поставленным 3 в колоду. Тунет 1 на колоду. x2	 Вы скроете 3 любые карты из колоды колоды. Выбираете карту и уничтожаете остальные. x2	 Вы раскрываете колоду и скрываете «Летающая душа». x2	 Похищение жизни Наносит 3 ед. урона существу. x2	 Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них погибает, эффект повторится. x2	 Призывает копию существа. И живая, и мертвая получают после погребения урона. x2
 Наносит 3 ед. урона существам скверны. Разрушает скверну. Если скверны нет, наносит 3 ед. урона. x2	 Выбираете любое существо. Разрушает колоду и заменяет карты этого существа и «Итиски». x2	 Мана облетает. Боевой мисс собирает проклятия на существах колоды. x2	 Прикладываете талисман «Провокация» и скрываете карты. Разрушает колоду и заменяет карты в вашей руке. x2	 Вы раскрываете и разрушаете часть симфонии. Замешивает в колоду в других частях. x2	 x2	 Боевой мисс собирает карты из колоды колоды. Мана проклятия. x2
 Боевой мисс собирает карты из колоды колоды. Мана проклятия. x2	 Уничтожает вашу колоду. Через 5 ходов уничтожает героя противника. x2	 Титан Боевой мисс открывает портал, призывает духа Бессон. 3/2 каждая колода. x2	 Наносит 3 ед. урона всем существам противника. Если на 12 колоды на колоду колоды колоды. x2	 x2		

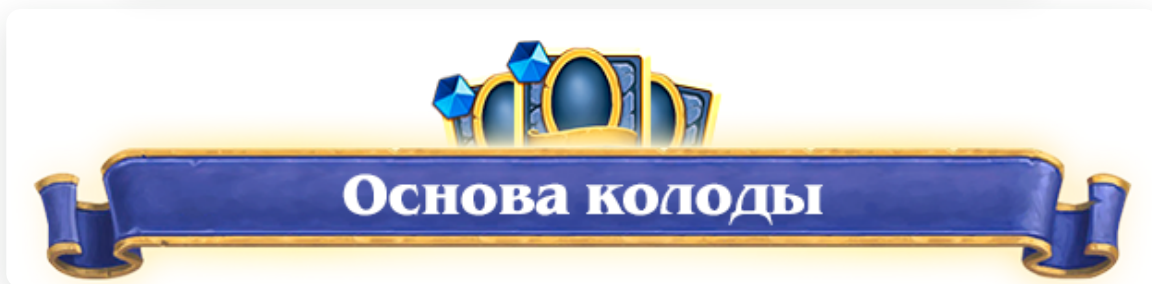
Предсмертный хрип: вы замешиваете эту карту в колоду.
 x2

Божественный щит Провокация Похищение жизни Натиск
 x2



- **Крушитель колонок** великолепен в одних матч-апах и бесполезен в других. Это идеальная карта против Мага и Шамана, которая к тому же помогает при встрече с Локами и Воинами. Но против Охотника, Паладина или Охотника на демонов сыграть ее очень сложно. Чаще всего такую сборку берут в топах Легенды — на рангах ниже она не так хороша.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. В основе Чернокнижника с Колесом СМЕРТИ!!! 27 карт, которые никогда или почти никогда не исключают из колод. Все эти карты уже доказали свою эффективность и вряд ли уйдут из деки до глобальных патчей. В конце-концов у Лока сейчас не так много сильных существ и заклинаний в коллекции, а эти работают отлично — и работают во многих ситуациях.

Основа колоды Чернокнижника (27 карт из 30)

Основа колоды (27 из 30)



Код основы колоды:





Чаще всего колоду дополняют одной копией Эха — заклинание такое популярное, что тоже может стать частью основы. По крайней мере **Эхо** точно было в основе Лока до балансного патча. Возможно, в новых условиях заклинание будет уже не так полезно. Пока что сложно сказать наверняка.

Зиллиакс Делюкс 3000 в деках Чернокнижника с Колесом СМЕРТИ!!! почти всегда берет Идеальный модуль и Рекурсивный модуль. Первый дает полезные свойства натиска и похищения жизни, а второй позволяет замешивать **Зиллиакса** в деку предсмертным хрипом. Так Лок избегает урона от усталости после розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!!. Но есть другой вариант — Дублирующий модуль + Идеальный модуль. Тогда **Зиллиакс** станет куда дороже, но Лок лучше сыграет от обороны из-за двух копий юнита.

Опциональные и технические карты



Хаотичное поглощение — чтобы использовать эту карту, нужно взять больше существ за 1-2 маны в сборку. Чаще всего берут **Торговку доспехами** и **Ледниковый осколок**. Такие комбинации полезны в зеркальных матч-апах, а **Ледниковый осколок** помогает в матч-апе с Агро ДХ.

Заморозка души — хорошо работает с **Арфой Скверны** и самостоятельно. Карта полезна, если в мете будет много больших существ: сейчас ими пользуются Чернокнижники, Паладины и Рыцари смерти.

Лик тлена — универсальная и всегда полезная карта, но не такая значимая. Чаще всего ей не хватает места в сборках, тем более есть Подарок Гулдана, с которым можно раскопать **Лик тлена**.

Элементная жеода — отличная карта, если зайдет в начале партии или вместе с **Арфой Скверны**. Но может пролежать мертвым грузом в мид и лейтгейме, если вас давят и вы не можете позволить себе лишние 4 урона.

Эндшпиль — интересная опция, с которой можно воскресить тяжелых демонов. Сильно зависит от того, в какой момент зайдет эта карта: в начале партии она будет лежать мертвым грузом в руке, чего Лок часто не сможет себе позволить.

Топливо для печи — интересная опция, которая необычным образом работает с Колесом СМЕРТИ!!!, если остается в колоде. В этом случае вы сначала добрете из колоды 2 карты, а только после этого колода уничтожится. Ход выгодный, но не так приятно добирать **Топливо для печи** по ходу партии.

Коррозионная гадюка — многие классы в текущей мете играют оружие, но редко что-то столь важное, чтобы эта опциональная карта была оправдана.

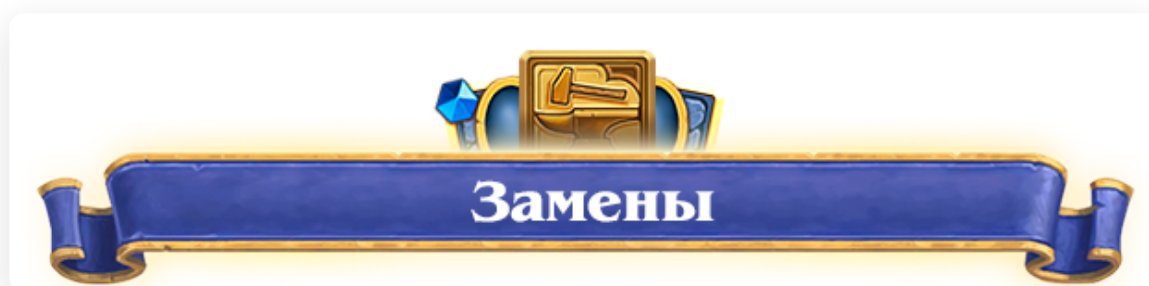
Адское пламя — дополнительная массовая зачистка, особенно полезная против Токен Охотника. Берите, только если очень часто встречаете этого противника.

Крушитель колонок — лучше всего покажет себя против других контроль колод, Магов и СПД Шамана. Но мало полезен против агрессивных колод.

Величественный анубисат — дополнительная синергия для **Кузни воли** и просто защитный инструмент для темповых матч-апов. Слаб в медленных матч-апах, если нужно давить, а **Кузни воли** у вас нет.

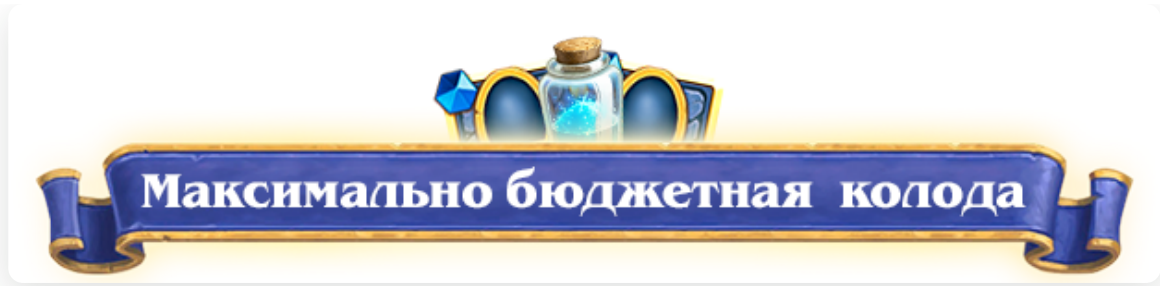
Менее популярные опциональные карты: Эскизчица, Карикатуристка, Попгар Гнилостный, Круговерть Пустоты, Горный великан и другие.

[к оглавлению](#)



Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!! — достаточно дорогая колода, в которой есть много легендарных карт. Большинство из них обязательны для архетипа, хотя есть и исключения. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

-  **Симфония грехов и Зиллиакс Делюкс 3000** — желательно, чтобы в колоде была хотя бы одна из этих легендарок, но в теории можно обойтись без них. Будьте готовы к тому, что будете получать много урона от усталости после Колеса СМЕРТИ!!!. В качестве замены рекомендуем взять больше способов выжить, например **Торговку доспехами**.
-  **Локен Тюремщик Йогг-Сарона и Фаноттем повелитель оперы** — слишком сильные карты, которые работают друг с другом, а также с **Кузней воли** и другими синергиями в деке. Локен станет одной из лучших карт на муллигане в любом матч-апе, а Фаноттем — идеальная цель для раскопки с помощью Локена.
-  **Колесо СМЕРТИ!!!, Одинокий рейнджер Рено и Саргерас Разрушитель** — обязательные карты, без которых архетип не будет работать.
-  **Другие эпика и легендарки** — не обязательны для колоды.



Максимально бюджетный Лок

Максимально бюджетный Лок



В максимально бюджетной колоде все еще много легендарных карт, но без них архетип совсем не будет работать. Тут больше оборонительных карт, потому что после розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!! нечего замешивать в колоду — каждый ход будет бить усталость.

[К оглавлению](#)





Муллиган Чернокнижника с Колесом СМЕРТИ!!! достаточно простой — есть несколько карт, которые нужны почти всегда. А также набор 2-3 карт для агро и для контроль матч-апов. Нужно только определить, с кем вы столкнулись, а после искать лучшие опции для стартовой руки — а всё средние по силе карты сбрасывать.

- Общие правила**

Оставляйте всегда

 <p>Кузня воли Выберите ваше существо. Призывает великана с характеристиками этого существа и «Натиском».</p>	 <p>Сомнительный пакт Призывает отряде тьмы с «Провокацией» и характеристиками, равными количеству карт в вашей руке.</p>	 <p>Локес, Тюремщик Вогг-Сарона Боевой клич: вы раскалываете существо из вашей колоды. Призывает щупальце с его характеристиками и «Провокацией».</p>	
 <p>Уничтожение смертных Наносит 5 ед. урона, распределяемого между существами противника. Восстанавливает вашему герою 2 ед. здоровья за каждое убитое существо.</p>	 <p>Арфа Скверны Когда ваш герой должен получить урон на вашем ходу, вместо этого он восстанавливает 2 ед. здоровья. Теряет 1 ед. прочности.</p>	 <p>Колесо СМЕРТИ!!! Уничтожает вашу колоду. Через 5 ходов уничтожает героя противника.</p>	 <p>Роковой соух Боевой клич: забирает один из пустых кристаллов маны противника.</p>
Против агро		Против контроля	

 **Кузня воли** — оставляйте всегда одну копию этой карты (исключение — матч-ап с Охотником, где **Кузня воли** не нужна)

 **Сомнительный пакт** — всегда оставляйте одну копию этой карты, а две только с Монеткой и без **Кузни воли**



Локен Тюремщик Йогг-Сарона — всегда оставляйте эту легендарку



Уничтожение смертных — оставляйте при встрече с агрессивными противниками



Арфа Скверны — приятная карта со старта, но не увлекайтесь с ней. Оставляйте только против классов, которые используют очень много взрывного урона.



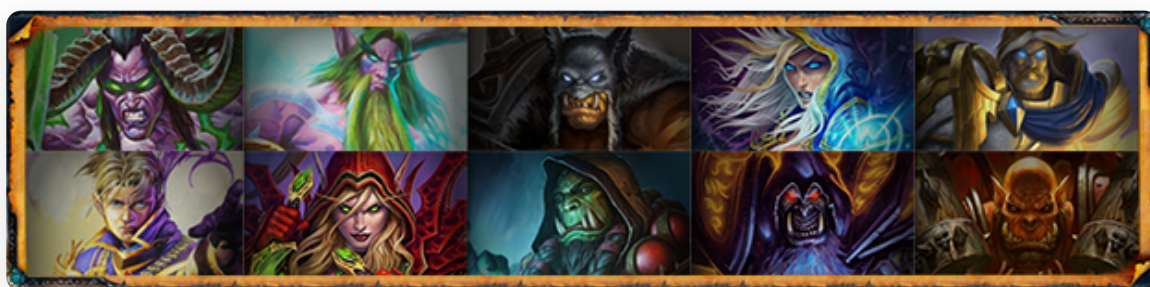
Колесо СМЕРТИ!!! — оставляйте только с медленных матч-апах



Роковой совух — оставляйте в медленных матч-апах одну или две копии



Другие карты — против конкретных классов Лок может оставить Осквернение, Разрыв пласта, Ход доской, Одинокого рейнджера Рено, Похищение души — читайте подробнее далее.



Выбор карт против всех классов

Рыцарь смерти: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Арфа Скверны, Роковой совух, Колесо СМЕРТИ!!!

Охотник на демонов: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Арфа Скверны Уничтожение смертных

Воин: Колесо СМЕРТИ!!!, Роковой совух, Разрыв пласта, Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт. С хорошей рукой — Одинокий рейнджер Рено

Паладин: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Уничтожение смертных

Охотник: Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Осквернение, Ход доской, Сомнительный пакт, Уничтожение смертных

Друид: Роковой совух, Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Колесо СМЕРТИ!!!

Разбойник: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Ход доской, Похищение души, Уничтожение смертных

Шаман: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Крушитель колонок, Колесо СМЕРТИ!!!

Маг: Роковой совух, Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Арфа Скверны, Разрыв пласта, Крушитель колонок, Колесо СМЕРТИ!!!

Жрец: Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт, Ход доской

Чернокнижник: Колесо СМЕРТИ!!!, Роковой соух, Кузня воли, Локен Тюремщик Йогг-Сарона, Сомнительный пакт

[к оглавлению](#)



Как работает колода

Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!! — контроль колода, построенная вокруг ультимативного способа победы. Колесо СМЕРТИ!!! победит любого противника спустя 4 его хода: вне зависимости от его количества брони и других факторов. Локу важно только выжить, в чем помогают практически все остальные карты в колоде.

Лок концентрируется на контроле стола, исцелении, генерации провокаций и натисков. Во всем этом архетип силен, хотя везде есть своя специфика. Многие эффекты наносят урон самому Чернокнижнику, например сила героя на добор. И после розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!! вы будете получать урон от усталости, если не найдете способа замешать карты в колоду или не остановите урон с помощью [Арфы Скверны](#). Лок хорош и в генерации огромных характеристик, которые послужат ему как в защите, так и в нападении.



В сборке есть [Одинокий рейнджер Рено](#), пусть тут много вторых копий карт. Идея в том, чтобы играть Рено уже после Колеса СМЕРТИ!!! с пустой колодой. Так вы помешаете оппоненту генерировать существ на столе, что критически важно для победы. Похожую роль играет и [Крушитель колонок](#), которого тоже лучше всего ставить уже после Колеса СМЕРТИ!!!.

Герой гайда достаточно сложен в геймплее. Важно поймать тонкий баланс между нанесением урона своему герою и исцелением. Нужно понимать, что может сделать

противник, и как Чернокнижник может ему помешать. К тому же в деке много сложных карт — с неочевидными механиками и взаимодействиями. Всё это мы обсудим далее — от основных способов победы Лока до особенностей отдельных карт и популярных матч-апов в ладдере Мастерской Чудастера.

[к оглавлению](#)

Способы победы

В любом матч-апе Чернокнижник будет пользоваться одним из трех способов победы, описанных ниже. Как правило в медленных и мидрейндж матч-апах он побеждает Колесом СМЕРТИ!!!, а в агрессивных просто выживает. Второй способ победы универсален и подойдет для всех поединков — его можно попытаться реализовать всегда до других способов победы.



Способ победы №1 — Колесо СМЕРТИ!!!



Это самый очевидный способ победы, заключенный в одну карту. Само по себе Колесо СМЕРТИ!!! побеждает любого противника, если вы сможете перешить 4 его хода после каста заклинания. После 4 ходов противника наступит еще один ваш ход, в который можно умереть только из-за урона от усталости или своих же действий. И далее вы побеждаете в партии.

Колесо СМЕРТИ!!! — заклинание за 8 маны, которое изначально ничего не делает. Это огромная потеря в темпе: и если противник на вас давит, то часто вы не сможете позволить себе просто скастить Колесо СМЕРТИ!!!. Помогают решить эту проблему Ход доской, сыгранная раньше [Кузня воли](#) и [Фаноттем повелитель оперы](#) — все карты легко реализовать в ход вместе с Колесом СМЕРТИ!!!, не потеряв в темпе и давлении.

Перед розыгрышем Колеса СМЕРТИ!!! полезно заполнить руку картами, иначе продержаться 4 хода будет сложно. В идеальном сценарии держать в руке **Симфонию грехов** или хотя бы **Зиллиакса Делюкс 3000**, чтобы замешать в деку карты. Еще в один из ходов (лучше последний или предпоследний для противника) можно сыграть **Одинокого рейнджера Рено**, чтобы ограничить оппонента в возможностях. И, конечно, Лок мечтает сразу же после Колеса СМЕРТИ!!! сыграть **Фаноттема повелителя оперы** и **Кузню воли** на него. Но не обязательно искать все эти карты и комбинации: порой хватит чего-то одного из этого или можно вовсе обойтись без этих карт. Все зависит от ситуации и архетипа противника.



Способ победы №2 — призыв огромных существ



Кузня воли

Выберите ваше существо.
Призывает великана с
характеристиками этого
существа и
«Натиском».

2



Локен, Тюремщик Йотг-Сарона

Боевой клич: вы раскапываете существо из вашей колоды. Призывает щупальце с его характеристиками и «Провокацией».



Еще один способ победы, который Чернокнижник может реализовать в любом матч-апе — призыв огромных существ и давление ими. Проще всего это сделать с помощью [Фаноттема повелителя оперы](#) и [Кузни воли](#). Фаноттема можно призвать на стол или после Колеса СМЕРТИ!!! или с помощью Локена. Но подойдет не только Фаноттем, порой хватает призыва [Саргераса Разрушителя](#), [Сомнительного пакта](#) или [Величественного анубисата](#). Все эти комбинации карт отлично работают и в обороне, и в нападении. И многие противники ничего не смогут поделать с призванными характеристиками.



В любом матч-апе полезно как можно быстрее поставить Кузню воли на стол — и ждать момента для ее реализации. С этим можно не спешить, потому что в игре почти нет эффектов, которые уберут Кузню воли со стола.



Способ победы №3 — выживание



2

Осквернение

Наносит 1 ед. урона
всем существам. Если
одно из них погибает,
эффект повторяется.

Тьма



2

Похищение души

Похищение жизни
Наносит 3 ед. урона
существу.

Тьма



В самых агрессивных матч-апах Чернокнижник не сможет сыграть Колесо СМЕРТИ!!! — и не обязательно должен задавить противника огромными характеристиками. Например, против Охотника на демонов, Токен Ханта, а часто и Хэндбафф Паладина достаточно просто выжить. Ждите, пока у противника закончатся карты в руке (или колоде) — и после вы переиграете его любыми юнитами и картами. Или можно перехватить инициативу на игровом поле: и тогда закончить партию тоже будет очень просто.

Часто Лок придет к усталости вместе с агро колодой или даже раньше из-за [Разрыва пласта](#). В этом нет ничего страшного: вас спасут [Симфония грехов](#) и/или [Зиллиакс](#).

В агро матч-апах все еще можно играть Колесо СМЕРТИ!!!, лишь бы в руке хватило карт для того, чтобы прожить 4 хода противника. Обычно играют это заклинание для того,

чтобы тут же поставить **Фаноттема повелителя оперы**.



Как играть ключевые карты

Далее разберем самые интересные и непростые для игры карты — с механиками, неочевидными комбинациями и принципами геймплея.

Подарок Гулдана



Играйте карту только в ход, когда можете применить раскопанный spell, иначе он пропадет из руки. Чаще всего Лок оставляет Подарок Гулдана для раскопки **Вытягивания души** или **Круговерти Пустоты** — это тяжелые контроль заклинания, которые к тому же будут стоить +1 маны из-за цены самого Подарка Гулдана. **Лик тлена** берут редко: или в сверхагрессивных матч-апах, или в ситуациях, когда жизненно важно нанести 1 урона.

Обратите внимание, что **Круговерть Пустоты** убирает со стола не только существ, но и области — союзные и вражеские.

Разрыв пласта



Не бойтесь играть заклинание в любом матч-апе сразу же, как только на это появится свободная мана. Не ошибка сыграть спелл на первый ход. Это не страшно делать, потому что вы почти всегда в любом случае уничтожите карты на дне колоды с помощью Колеса СМЕРТИ!!!. И чем меньше карт будет в деке, тем быстрее вы сыграете [Фаноттема повелителя оперы](#).

Важно понимать приоритет карт в матч-апе, потому что порой [Разрыв пласта](#) предложит 2-3 ценные карты, а оставить вы сможете только одну. В контроль матч-апах, главным приоритетом, конечно же, станет Колесо СМЕРТИ!!!, а после все тяжелые карты. В темповых матч-апах проще: не так важно, что именно вы уничтожите, лишь бы среди тройки нашлась полезная сейчас карта.

Осквернение



Одна из самых сложных карт в колоде, у которой есть огромный потенциал в большинстве матч-апов. Лучше всего **Осквернение** покажет себя против классов, которые играют агрессивно и делают ставку на давление со стола, особенно хорошо spell работает против Охотника и Паладина. Но найти применение **Осквернению** можно и в других матч-апах, пусть даже если использовать его как источник 1-2 урона.

Важно, что между каждой волной **Осквернения** случаются все события на столе, например призыв существ с предсмертными хрипами. Значит, **Осквернение** зачистит стол даже под баффом **По седлам!**. Еще на **Осквернение** работают бонусы урона от

заклинаний, но только пока это существо на вашей половине стола живо. Изначально в деке нет источников урона от заклинаний, но их можно скопировать **Эхом**.

Если противник делает ставку на тяжелых юнитов, **Осквернение** все равно полезно как способ сбить божественный щит или как способ убрать любое существо после каста **Эха**.

Эхо



Гибкое заклинание, которое Лок будет по-разному использовать в зависимости от матчапа и ситуации. Порой это просто способ убрать большого юнита со стола противника — в комбинации с **Лицом тлена**, **Осквернением**, **Уничтожением смертных** или **Похищением**

души. Полезно копировать существ с натиском — часто это получается сделать в матчах с другими Чернокнижниками и с Паладином. Наконец, есть особенно сильные цели — Сиф, все титаны кроме вражеского Саргераса Разрушителя, существа с похищением жизни, эффектами конца хода и т.д.

Если вы не ожидаете от противника хороших целей для Эха, можно играть заклинание на союзников. В идеале на Зиллиакса Делюкс 3000 до его атаки — или на Саргераса Разрушителя до каста его способностей. Еще можно играть Эхо на своих юнитов с натиском с Кузни воли. Но учитывайте, что в этих случаях обе копии легко умрут.

Вы можете копировать большого юнита противника с помощью Эха, а после играть на копию Кузню воли.

Симфония грехов



Чаще всего Чернокнижник будет использовать Симфонию грехов после розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!!, чтобы остановить урон от усталости и получить дополнительные карты в руку. Не все заклинания с Симфонии грехов будут полезны в этом сценарии, но это уже и не так важно. В агрессивных матчах Симфонию грехов можно играть до Колеса СМЕРТИ!!! и вместо него — это полезно просто из-за сильного эффекта Симфонии грехов.

Среди самих карт Лок чаще всего раскапывает источники урона или призыв существ. Если ваша колода еще есть, можно добирать существо в надежде на что-то полезное.

"Гнев", наносящий урон всем персонажам, Лок обычно берет только в случае, если активна Арфа Скверны.

Одинокий рейнджер Рено



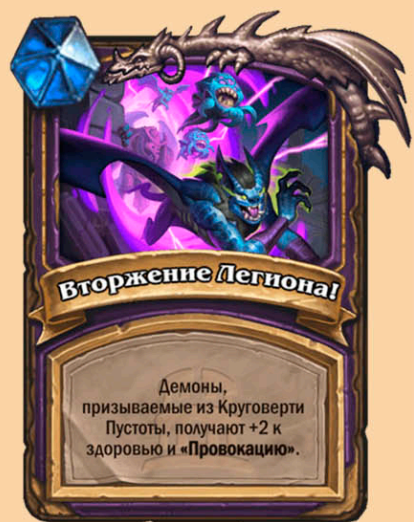
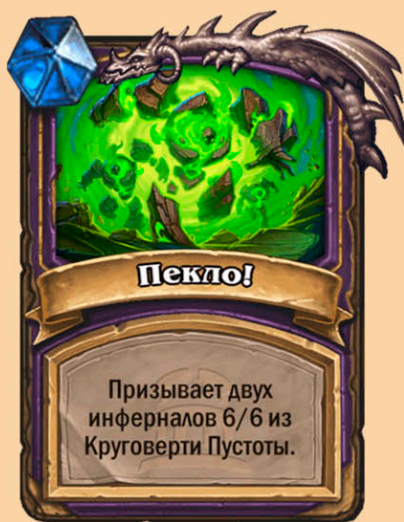
Изначально Рено не активен, потому что в колоде много дублей. Чаще всего героя играют уже после Колеса СМЕРТИ!!! — тогда он точно активирует боевой клич и помешает противнику в реализации своих карт в 1 из 4 ходов. Выгоднее всего играть Рено в финальный ход противника перед его смертью, но такое получается не всегда. Есть ситуации, когда Рено играют и до Колоды СМЕРТИ!!! — обычно в агро матч-апах. Тут надо следить за дублями в колоде и проверять, активен ли Рено в руке (понять можно по желтой рамке вокруг карты, которая загорится с активным боевым кличем).

Силы героя Рено не так важны, хотя тоже могут пригодиться. После розыгрыша Колеса СМЕРТИ!!! нельзя играть только Пулю Скверны на добор карты, если это приведет к урону от усталости.

Симфония грехов не ломает боевой клич Рено, потому что все карты в деке будут разными. Но Рено не будет активен против Чумного ДК, а также если вы используете Эхо на своего Зиллиакса Делюкс 3000 и замешаете две его копии в деку.

Боевой клич Рено убирает карты со стола противника — не только существ, но и области и другие особые карты. И ни у чего не активируется предсмертный хрип, а этих существ после нельзя воскресить, потому что они не считаются умершими.

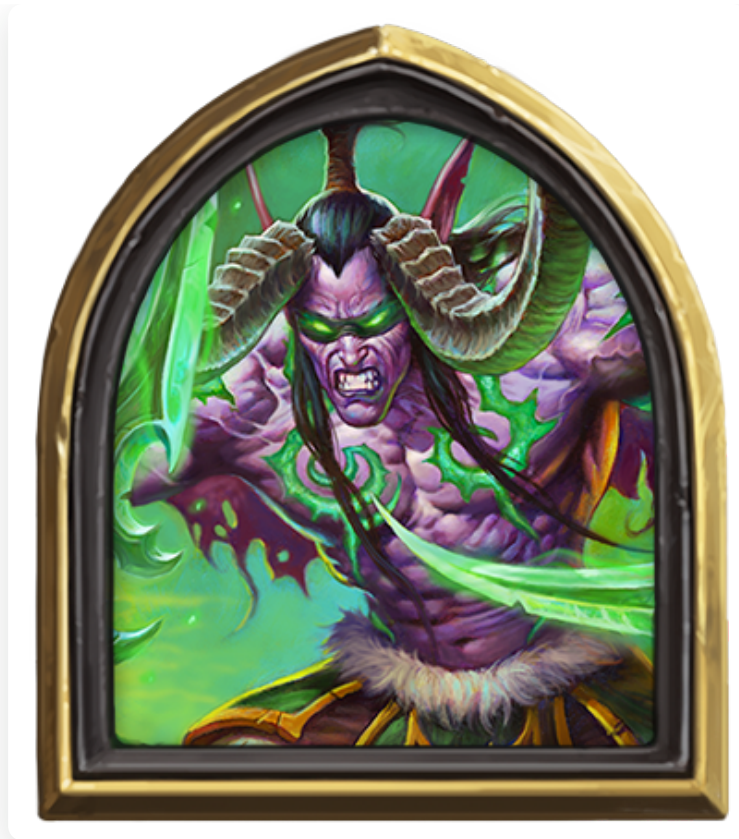
Саргерас Разрушитель



Чтобы эффекты Саргераса работали, важно, чтобы на вашей половине стола была призванная им **Круговерть Пустоты**. Как правило Лок выбирает или зачистку стола (не активирует предсмертные хрипы и другие эффекты, как и боевой клич Рено, но работает только на существ), или бафф провокаций бесам. Второй вариант берут в медленных матч-апах или хороших ситуациях. А призыв Инферналов обычно оставляют на второй ход.

[К оглавлению](#)





Агро Охотник на демонов

Достаточно сложный матч-ап, в котором Лок должен сосредоточиться на выживании. Колесо СМЕРТИ!!! вам не понадобится в большинстве ситуаций, разве что после розыгрыша можно сыграть [Фаноттема повелителя оперы](#) — и это единственный шанс выжить. В большинстве ситуаций Лок побеждает просто потому, что захватывает стол или оставляет ДХ без полезных карт в руке.

Охотник на демонов давит взрывным уроном и мелкими существами. Поэтому в матч-апе нужно сконцентрироваться на провокациях и поиске исцеления. Провокации не станут идеальной защитой из-за Красной карточки ДХ, но играть вокруг этой карты не стоит в большинстве ситуаций.

Пытайтесь захватить стол всеми способами и ищите все способы исцеления. Например, полезно сыграть [Эхо](#) на вашего [Зиллиакса Делюкс 3000](#) или вражеского [Кабана с мячом](#). Раскапывайте [Вытягивание души](#) для ответа на демонов противника.

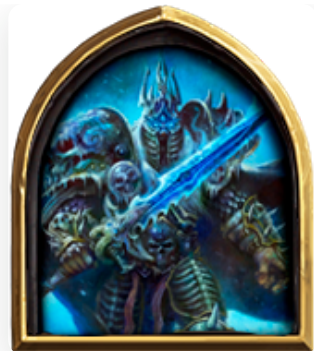


Зеркальный матч-ап

В зеркальном матч-апе можно победить двумя способами. Первый — сгенерировать огромный стол до 9 хода, чтобы противник не мог ответить на него [Круговертью Пустоты](#) или [Саргерасом Разрушителем](#). Тут вам помогут [Локен](#), [Кузня воли](#) и [Сомнительный пакт](#). Второй способ победы — раньше противника сыграть [Колесо СМЕРТИ!!!](#) и после выжить. Сыграть заклинание раньше оппонента критически важно: если оппонент сделал это до вас, то играть [Колесо СМЕРТИ!!!](#) в ответ нет смысла, старайтесь задавить противника со стола и взрывным уроном. А если [Колесо СМЕРТИ!!!](#) раньше сыграли вы, то пытайтесь выжить всеми силами — тут все просто. Учитывайте, что [Симфония грехов](#) оппонента может нанести вам 6 урона, весь остальной урон по вашему герою предсказуем.

Всеми силами оттягивайте розыгрыш [Колеса СМЕРТИ!!!](#) оппонентом: играйте [Рокового соуха](#), а перед 8 ходом противника и [Крушителя колонок](#). Свою [Монетку](#) оставляйте или на [Рокового соуха](#), или на [Колесо СМЕРТИ!!!](#).

Если вы играете [Эхо](#) на вражеского [Саргераса Разрушителя](#), то не используйте его способности, потому что они или не сработают или баффнут противника.

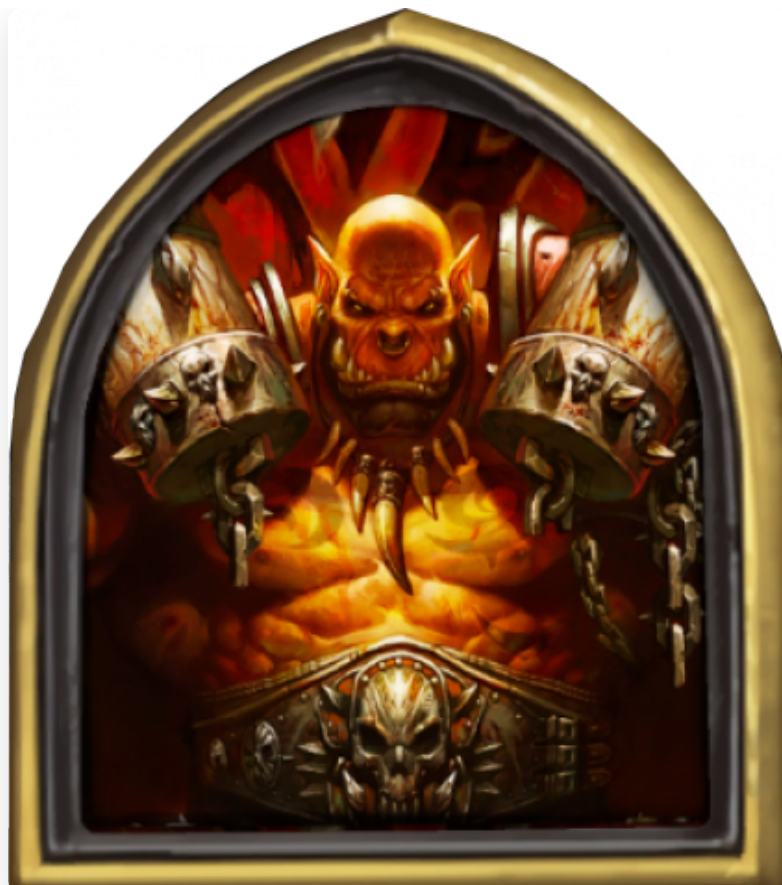


Рыцарь смерти

Большинство сборок Рыцаря смерти куда опаснее в мид и лейтгейме, а не в начале партии. Поэтому ищите больше тяжелых способов зачистки стола, например Подарок Гулдана чаще всего оставляют для [Круговерти Пустоты](#). Отлично покажут себя и наносящие урон зачистки, но обычно их нужно будет комбинировать друг с другом, чтобы убрать со стола всё.

ДК можно задавить своими тяжелыми юнитами, но обычно он найдет на них какой-то ответ (комбинации с [Больным грязеходом](#), [Примас](#), [Скованный страж](#) или [Бригадир Реска](#)). Не всегда выйдет и оставить ДК без карт в руке: обычно их колоды достаточно сильны в лейтгейме и могут давить долгое время.

Колесо СМЕРТИ!!! — обычно главный способ победы в матч-апе. Заклинание уберет из колоды все карты Чумы, но ДК сможет замешать новые. И если Чуму замешает [Хелия](#), то вы будете стабильно получать много урона каждый ход. Поэтому, если ожидаете эту карту (ее может взять даже Радужный ДК), то постарайтесь после Колеса СМЕРТИ!!! замешать в деку свои карты — [Зиллакса Делюкс 3000](#) или [Симфонию грехов](#).



Воины

Контроль Воин и Рено Воин — противники, которых Лок мечтает встретить в ладдере. Оба уязвимы и для [Рокового совуха](#), и для Колеса СМЕРТИ!!! — как можно быстрее сыграйте эти карты и вынуждайте Воина действовать в ответ.

Контроль Воин сможет задавить вас только после розыгрыша [Одина главного куратора](#). Оттягивайте этот момент, вынуждайте Воина тратить ходы с 9-10 маны на зачистку стола, а не на розыгрыш Одина. Если он уже сыгран, ставьте [Саргераса Разрушителя](#) и создавайте провокации. Перед финальным ходом Воина постарайтесь сыграть [Одинокого рейнджера Рено](#), чтобы противник не реализовал [Рок-звезду Курганов](#).

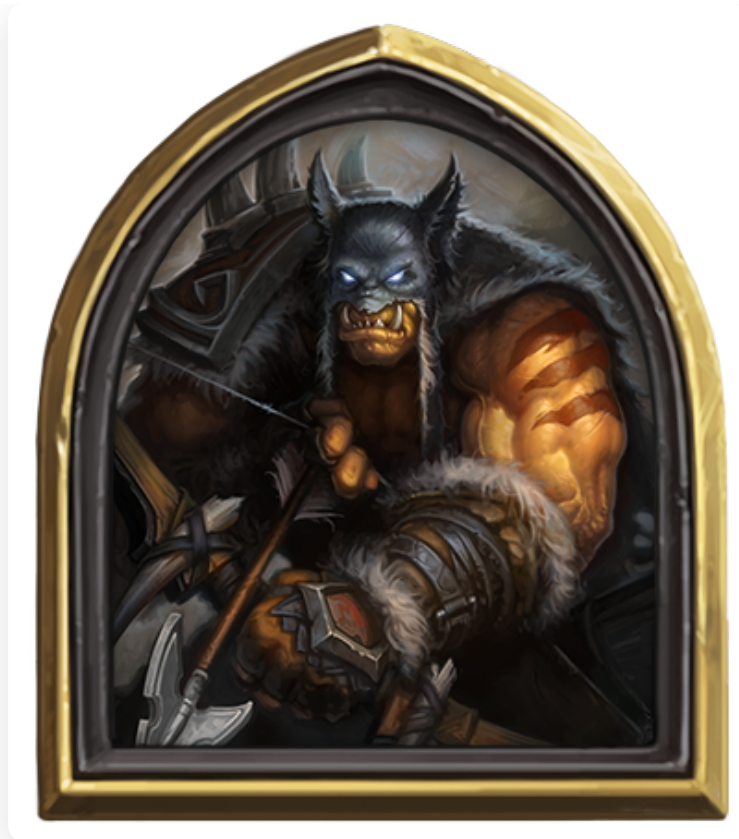
Рено Воин может уничтожить ваши ключевые карты с помощью Бум-босса Тогруна. Поэтому важно не давать ему добраться до 8 маны и как можно быстрее играть Колесо СМЕРТИ!!!. Хотя даже после розыгрыша Бум-босса Тогруна у вас будет 1 ход, в который вы еще ничего не потеряете в руке или в колоде.

Обычно у Воинов не будет хороших целей для Эха. В лучшем случае вы сможете рассчитывать на [Служителя боли](#), Одина или Телана Фордринга. Не бойтесь играть [Эхо](#) на своих существ.



СПД Шаман Природы

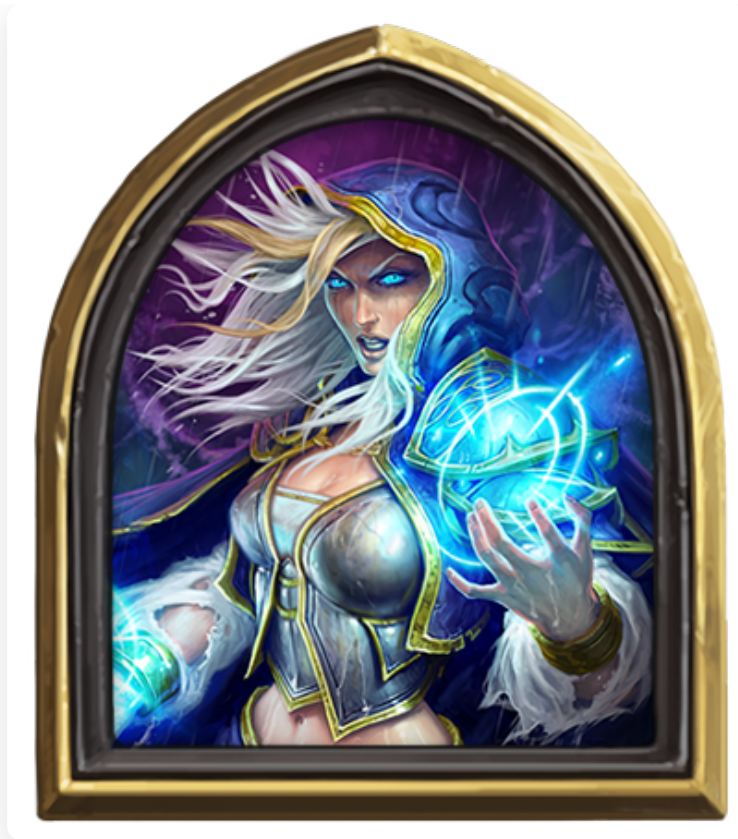
Это сложный матч-ап, в котором противник уже с 5-7 ходов может убить вас даже с 30 здоровья. Главная надежда в поединке — Крушитель колонок, которого играют после каста Вспышки молнии на 5+ ход. Если Крушителя колонок нет, попробуйте задавить Шамана тяжелыми существами со стола, надейтесь на Фаноттема повелителя оперы, которому обычно Шаману нечем убрать со стола.



Токен Охотник

Самые важные карты в этом матч-апе — массовые зачистки. Постарайтесь играть их до того, как Охотник реализует [По седлам!](#), [Наблюдателя мифов](#) или [Зиллиакса Делюкс 3000](#). Исключением станет [Осквернение](#), которое обычно зачистит стол даже под баффом [По седлам!](#).

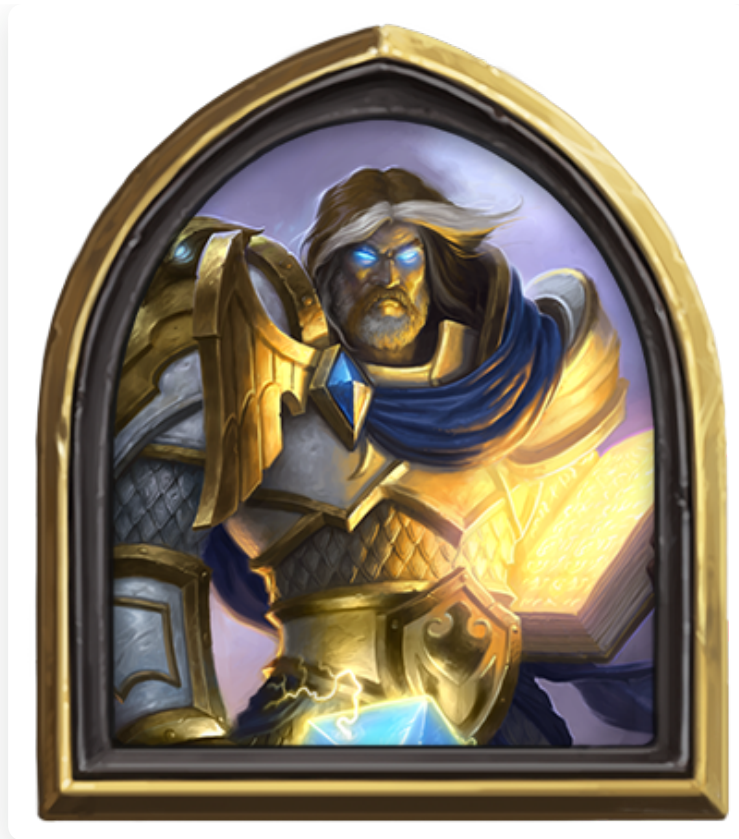
Важно не получить слишком много урона со стола, потому что у Ханга много взрывного урона в руке. От многих, но не всех источников защитят провокации. У Охотника нет способа убрать со стола большой таунт — кроме как нанести ему урон. Поэтому в матч-апе так хорош Локен. В принципе можно сыграть и комбинацию [Колесо СМЕРТИ!!!](#) + [Фаноттем повелитель оперы](#), если лучше способа выжить в руке нет.



Маг

Сиф Маг играет много взрывного урона — и может закончить партию ОТК комбинацией с Сиф на 30+ урона. Способы противостоять этому — быстро сыграть Колесо СМЕРТИ!!! или задавить Мага большими существами. Если играете через Колесо СМЕРТИ!!!, готовьте много исцеления и старайтесь совсем не получать урон со стола. Перед финальным ходом Мага постарайтесь сломать его ход с помощью [Одинокого рейнджера Рено](#) или еще лучше — с помощью Разрушителя колонок.

Если ситуация тяжелая, попытайтесь сжечь Сиф с помощью [Симфонии грехов](#).



Хэндбафф Паладин

Противник не так страшен в начале партии, поэтому не спешите отдавать слишком много зачисток на ранних юнитов, если они не наносят герою много урона. Вместо этого играйте [Кузню воли](#) и пытайтесь сами закрепиться на столе. Используйте Подарок Гулдана для раскопки [Вытягивания души](#) или [Круговерти Пустоты](#), активно ищите [Саргераса Разрушителя](#) и проверяйте, готов ли боевой клич [Одинокого рейнджера Рено](#). Учитывайте взрывной урон Паладина: больше баффнуть неистовство ветра он не сможет, но всё еще может нанести много урона с помощью пробаффанных рывков.

Колесо СМЕРТИ!!! обычно не играют в этом матч-апе. Победить можно, просто пережив все, что играет Паладин — в крайнем случае при поддержке [Симфонии грехов](#).

Отлично покажет себя [Эхо](#), которое лучше всего играть на натиски Паладина — и после размениваться с ними другими заклинаниями.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!