

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Анхоли ДК — топ агро дека меты. Большой гайд по архетипу

29.06.2023

Гайды

Фестиваль легенд

Анхоли ДК — топ агро дека меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






Герой гайда — Рыцарь смерти Нечестивости или Анхоли ДК в мете Фестиваля легенд. Несмотря на многочисленные нерфы, Рыцарь смерти все еще держится в топе ладдера. Пусть сейчас ДК Нечестивости не занимает топ строчек по популярности, это сильная и результативная колода.

Среди трех дек Рыцаря смерти именно у Анхоли ДК лучший процент побед — и с ним можно легко взять Легенду в конце июня или в июле. Колода достаточно простая в исполнении, стоит небольшое количество пыли, у ДК быстрые партии и динамичный геймплей. Анхоли ДК в плюс играет с Биг Бист Хантом — самой популярной колодой меты. Порадуют матч-апы с Чистым Паладином, Друидом, Релик ДХ, Магами и Шаманами. Пара сложных поединков — очень медленные Контроль Жрец и ДК Крови, но и в этих матч-апах есть шансы на победу.

Большой гайд расскажет, как правильно играть Анхоли Рыцарем смерти в актуальной мете Фестиваля легенд до патча 26.6. Мы рассмотрим оптимальные колоды и их вариации, научимся адаптировать деку с учетом локальной меты и вашей коллекции. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры, а также о популярных матч-апах в ладдере.






Обновили гайд 29 июня с учетом патча 26.6. Далее список изменений:


-  Добавлены новые колоды и описания к ним, убраны неактуальные старые
 -  Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Муллиган" и "Стратегия игры"
 -  Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

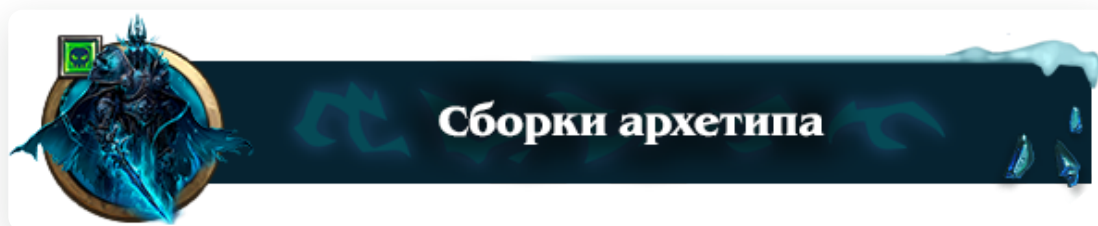
Разделы гайда:

-  **Сборки архетипа**



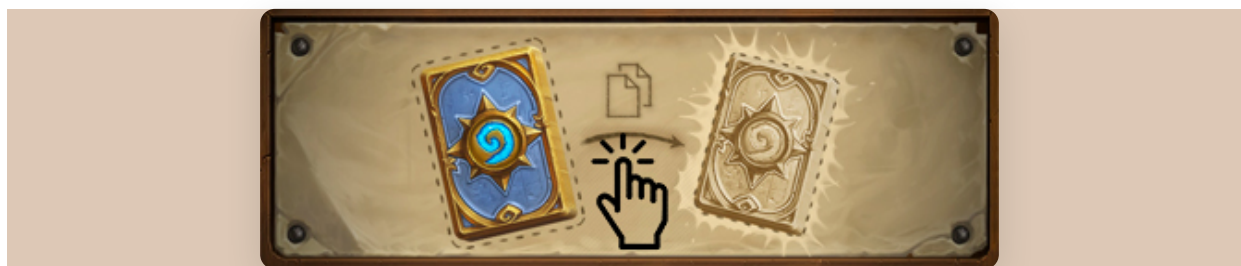
-  **Как собрать колоду**
 -  - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Можно ли сделать колоду дешевле
 - - Максимально бюджетная версия
-  **Муллиган**
 -  **Стратегия игры**
 -  - Как работает колода
- - ДК на разных этапах партии

- - *Агро и контроль матч-апы*
- - *Полезные советы*
-  **Матч-апы**



Все Анхоли ДК используют 3 Руны Нечестивости, чтобы взять в деку [Могильную силу](#) и [Лорда Ребрада](#) — пару самых сильных карт в колоде. Архетип в целом рассчитывает на заспам стола и агрессивный стиль игры.

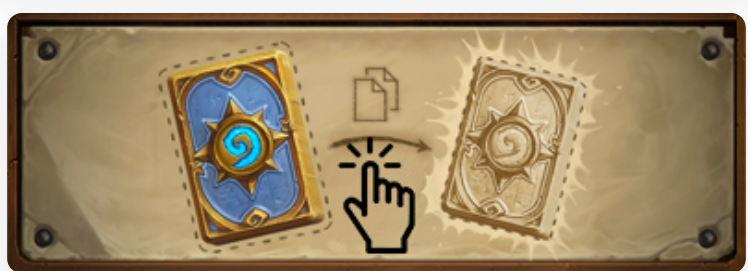
У архетипа есть несколько экспериментальных сборок с большим количеством мурлоков или с дополнительными синергиями предсмертных хрипов. Но это не оптимальные колоды, так что рассматривать их мы не будем.



Анхоли ДК с [Визгуном](#)

Анхולי ДК

<p>1</p> <p>Собиратель трупов</p> <p>Боевой клещ вы получаете труп.</p> <p>1 Нежить 3</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Рукотворец</p> <p>Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке.</p> <p>1 Нежить 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Сестра-помощник</p> <p>Боевой клещ: ваше существо получает +2 к атаке.</p> <p>1 Нежить 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Экскурсовод</p> <p>Боевой клещ: ваша следующая сила героя стоит (0).</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Астагор Кровавая Книга</p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку Астагора Защитника. Жажда маны (5): наносит 2 ед. урона.</p> <p>2 2</p>	<p>2</p> <p>Боевой некроант</p> <p>В конце вашего хода оживает труп как восстановленное существо 1/3 с «Провокацией».</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Вражда некролит</p> <p>Боевой клещ: ваше существо получает «Предсмертный крик»: призывает зомби 2/2 с «Насмешкой».</p> <p>2 Нежить 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Нерубский визирь</p> <p>Боевой клещ: вы рассматриваете заклинание. Если вы рассматриваете заклинание после вашего первого хода, заклинание стоит (0) вместо.</p> <p>2 Нежить 4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Завоеватель рылобегов</p> <p>Когда вы разыгрываете существо, оно получает +1/+1 и «Предсмертный крик»: призывает крылобегу 1/1.</p> <p>2 5</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Визгун</p> <p>Боевой клещ: заражает всех существ противника. Когда они умирают, вы призываете зомби 2/2 с «Провокацией».</p> <p>3 Зверь 4</p>	<p>4</p> <p>Звукорез серпозити</p> <p>Боевой клещ: ваш противник кладет в руку дурь богов 3/3. Предсмертный крик: вы призываете лигу богов.</p> <p>4 4</p>	<p>4</p> <p>Школьный учитель</p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку дублированную карту 1/1. Вы рассматриваете заклинание за (3) или меньше, чтобы изучить его.</p> <p>4 Нага 4</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Мурлокупа</p> <p>Посещение жизни. Насмешка (4): это существо стоит (0).</p> <p>3 Нежить Мурлок 4</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Нерубский стражрон</p> <p>Провокация. Боевой клещ призывает две копии этого существа.</p> <p>1 Нежить 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Могильная сила</p> <p>Ваше существо получает +1 к атаке. Рассадит 8 трупов, чтобы вернуть им жизнь +1 к атаке.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Маленький злой призрак</p> <p>Боевой клещ: вы берете 5 карт и отдаёте противнику все полученные при этом заклинания.</p> <p>5 5</p>	<p>6</p> <p>Осужденная спявапа</p> <p>Боевой клещ уничтожает существо противника. Насмешка (7): вместо этого летит над ним контроль.</p> <p>5 Нежить 5</p>	<p>8</p> <p>Лорд Гебрад</p> <p>Боевой клещ: копирует все карты, кроме карт с «Насмешкой». За каждую из копированных карт вы получаете один из них обратно +2/+2.</p> <p>9 Нежить 7</p>



Несмотря на нерфы, в сборке есть **Визгун** — легендарка хороша во многих темповых матч-апах, так что лучше ее взять. Хотя, если в коллекции нет **Визгуна**, можно обойтись и без него.

В остальном сборка уже доказала свою эффективность и станет лучшим или одним из лучших выборов для любых рангов.



Анхоли ДК с **Ударом чумы**









Анхולי ДК



В этой сборке появляется пара Ударов чумы — spell берут вместо Визгуна и второй копии Врайкула-некролита. В остальном колода идентична первой.

Мурлок Анхоли ДК


Тяжелый Анхоли ДК


 <p>Собиратель трупов Боевой кич: вы получаете труп. 1 Нежить 3 x2</p>	 <p>Руковорец Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке. 1 Нежить 2 x2</p>	 <p>Гиплосяно Предсмертный хрип: призывает курицу-нежить 3/3. 0 Нежить 2 x2</p>	 <p>Скелет-помощник Боевой кич: ваше существо-нежить получает +2 к атаке. 1 Нежить 2 x2</p>	 <p>Астарор Армавас Кочка Боевой кич: вы кладете в руку Астарора Зашинника. Жажда крови (5): наносит 2 ед. урона. 2 2 x2</p>	 <p>Удар чумы Наносит 3 ед. урона существу. Если оно победит, призывает зомби 2/2 с «Нелюбима». Тьма 2 x2</p>
 <p>Боевой некролит В конце вашего хода оживает труп или оставшего легиона 1/3 с «Проклятой». 2 2 x2</p>	 <p>Замерзший барон Боевой кич и предсмертный хрип: вы берете карту. 3 2 Нежить 2</p>	 <p>Нерубский визирь Боевой кич: вы разыгрываете заклинание. Если вы не можете разыграть такое заклинание, проклятая мада, акклимация или мада (2) выживает. 3 2 Нежить 4 x2</p>	 <p>Завладеватель крылатых Когда вы разыгрываете существо, оно получает +1/+1 и «Предсмертный хрип: призывает крылатого 1/1». 3 2 x2</p>	 <p>Звукорез жессер (Позитив) Боевой кич: ваш противник кладет в руку две боты 3/3. Предсмертный хрип: вы призываете этих боты. 4 4 x2</p>	 <p>Школьный учитель Боевой кич: вы кладете в руку детскую карту 1/1. Вы разыгрываете заклинание за 0 или меньше, чтобы обучить ему. Папа 4 4 x2</p>
 <p>Нерубский стражник Проклятая Боевой кич призывает две копии этого существа. 1 Нежить 3 x2</p>	 <p>Молниевая сила Ваше существо получает +1 к атаке. Раскладывает 5 трупов, чтобы вместо этого вы +3 к атаке. Тьма 4 2 x2</p>	 <p>Младший лорд-некролит Боевой кич: вы берете 5 карт и отдаёте провинку все полученные при этом заклинания. 5 5 x2</p>	 <p>Осужденная Стывала Боевой кич: уничтожает существо противника. Насажение (7): вместо этого дает над ним контроль. Нежить 6 5 x2</p>	 <p>Гошая Гончая Положение жизни. Натиски Также наносит урон существам по обе стороны от себя. Нежить Звезда 6 3 x2</p>	 <p>Лорд Гейбрад Боевой кич: стивает все карты противника или игроков 1/1 «Нелюбима». За каждого из уничтоженных им карт один из них получает +2/+2. Нежить 8 9 x2</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru

9560







Это интересная версия с Тощей гончей. Существо не такое сильное в тяжелых матчапах, но многое сделает против темповых оппонентов вроде Охотников, других Анхоли ДК, Чистых Паладинов и т.д.

Сборкой с Тощами гончими играют пока что редко, но она показывает самый высокий процент побед — пусть и на короткой дистанции. Потенциально такая колода может стать лучшей внутри архетипа.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все колоды. У Анхоли ДК в основе 25 карт — это незаменимые и сильные опции, которые не исключает ни одна оптимальная дека с 3 Рунами Нечестивости.

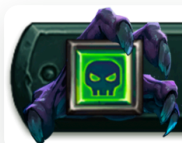
Основа Анхоли ДК



Код основы колоды:



Дополнить основу нужно 5 дополнительными картами. Подробнее об опциональных картах Анхоли ДК далее.



Опциональные карты

Набор мурлоков (Мурмия, Слияние из глубин, Мурлокула, Горлок-разоритель) — мурлоки заменяют самые слабые карты в сборке. Эта синергия хороша в случае, если вам сначала зайдет Горлок-разоритель и доберет из колоды нескольких мурлоков. Сама по себе полезна разве что Мурлокула, которую легко удешевить до 0 маны — ее обычно берут отдельно без других мурлоков. Как первый дроп полезна и Мурмия, потому что это одновременно и мурлок, и нежить.

Гнилое яйцо и **Квартал Мерзости** — чаще всего эти карты берут вместе. Без Квартала Мерзости Гнилое яйцо не так легко активировать, хотя у ДК всё еще есть баффы атаки, да и Гнилое яйцо помогает обыграть массовые зачистки противника.

Убийственный гроул и Нерубское яйцо — дополнительные синергии предсмертных хрипов, которыми можно дополнить набор **Гнилое яйцо** + **Квартал Мерзости**. Колода вряд ли станет сильнее, но точно интереснее.

Вопли йодля — можно взять в дополнение к описанным выше предсмертным хрипам и их активаторам. Но едва ли это оптимальное дополнение колоды, потому что **Вопли йодля** не самостоятельны.

Врайкул-некролит — не самая сильная карта в деке, но всё же достойная. Особенно хорош **Врайкул-некролит** в темповых матч-апах, если вы уже зацепились за стол. Но если вы позади, этот второй дроп можно играть с силой героя.

Буйная фанатка — несмотря на нерфы, этот юнит всё еще неплох, хотя в топовых сборках не встречается — есть карты сильнее.

Замерзший барон — существо, которым можно заменить практически все опциональные карты в деке. Но ничего выдающегося **Замерзший барон** не делает.

Визгун — хорош в темповых матч-апах, а в особенности против других ДК Нечестивости, которых становится всё больше и больше. Но в медленных поединках **Визгун** слаб.

Изголодавшийся шут — часто берут одну копию вместо Магаты, чтобы сделать лучше медленные поединки. В темповых матч-апах **Изголодавшийся шут** часто не успевает реализовать себя.

Тощая гончая — интересная опциональная карта, которая улучшит темповые матч-апы и удивит противника. Показывает хороший процент побед, но пока что в маленькой выборке игр.

Плеть — дополнительная тяжелая опция, которая улучшит медленные поединки. Берите только в случае, если очень часто встречаете Контроль Жреца и ДК Крови, хотя в такой ситуации лучше не играть Анхоли ДК вовсе.

[к оглавлению](#)



Анхоли ДК — достаточно бюджетная дека, хотя с несколькими дорогостоящими картами. Часть из них можно заменить без особых проблем. Далее о том, как это сделать.



Асталор Кровавая Клятва — сильная легендарка, которую стоит скрафтить в любом случае, потому что играет ее не только Анхоли ДК. Но если пока что Асталора нет, ничего страшного. Берите вместо вторую копию **Изголодавшегося шута** или другую карту для медленных поединков.



Визгун — хорошая карта, но не обязательная. Если нет, задумайтесь о других сборках, показанных в первом разделе гайда.

Заводчик крылобегов — сильный эпик, без которого Анхоли ДК станет слабее, хотя всё еще не потеряет своей сути. Вместо берите **Квартал Мерзости** или другую



опциональную карту из списка выше.



Звукорежиссер Поззик — есть в коллекции любого игрока бесплатно, нужно только зайти в ленту наград.



Школьный учитель — сильный и универсальный эпик, рекомендуем скрафтить в любом случае. Если нет, берите **Квартал Мерзости + Гнилое яйцо**.



Могильная сила — обязательная карта для ДК Нечестивости, создавайте в двух экземплярах.



Магата музыкальное проклятье — если нет в коллекции, легко заменить **Изголодавшимся шутом**.



Осужденная Сильвана — не страшно, если легендарки нет в коллекции. Берите вместо второго **Изголодавшегося шута** или другую медленную опциональную карту.







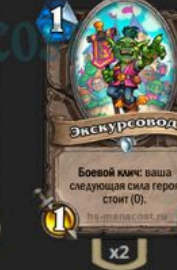


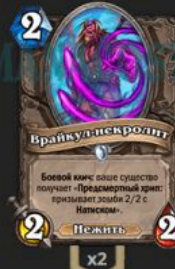








Лорд Ребрад — обязательная карта для Анхоли ДК, без которой архетип потеряет слишком многое.

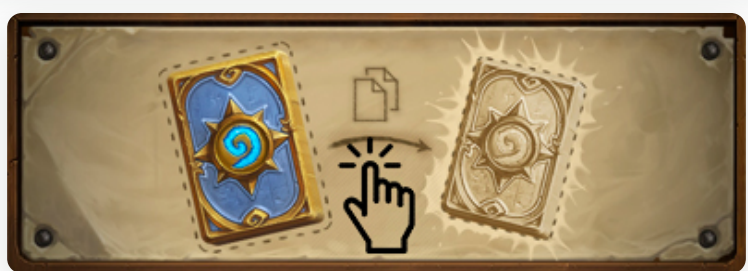


[к оглавлению](#)

Максимально бюджетный Анхоли ДК

Бюджетный Анхоли ДК

 <p>Боевой клещ вы получаете труп.</p> <p>Нежить 1/3</p> <p>x2</p>	 <p>Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке.</p> <p>Нежить 1/2</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: призывает курицу-нежить 3/3.</p> <p>Нежить 0/2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ ваше существо-нежить получает +2 к атаке.</p> <p>Нежить 1/2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: ваша следующая сила героя стоит (0).</p> <p>Нежить 1/1</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибнет, призывает зомби 2/2 с «Натиском».</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>
 <p>В конце вашего хода окутывает труп как боевое существо (возможна 1/3 с «Провокацией»).</p> <p>Нежить 2/3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: ваше существо получает «Предсмертный хрип»: призывает зомби 2/2 с «Натиском».</p> <p>Нежить 2/2</p> <p>x2</p>	 <p>Когда вы разыгрываете существо, оно получает +1 к атаке.</p> <p>Предсмертный хрип: призывает крабового 1/1.</p> <p>Нежить 2/5</p>	 <p>Боевой клещ: вы раскрываете заклинание. Если ваша жизнь, вы оба героя вашего противника или оба героя вашего противника мертвы, заклинание стоит (0) вместо.</p> <p>Нежить 2/4</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: ваш противник кладет в руку духа бегун 3/3.</p> <p>Предсмертный хрип: вы призываете эльфа-богоя.</p> <p>Нежить 5/4</p>	 <p>Боевой клещ: вы кладете в руку длетельца пада 1/1. Вы раскрываете заклинание за (3) или больше, чтобы обучить его.</p> <p>Нага 4/4</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация: Боевой клещ призывает две копии этого существа.</p> <p>Нежить 1/3</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше существо получает +1 к атаке. Раскладывает 0 трупов, чтобы заклинать это имя, или +3 к атаке.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает ваше существо и призывает нежить 4/5 с «Натиском».</p> <p>Нежить 4/2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вы берете карту. Натолода (4): вы берете 3 карты.</p> <p>Нежить 5/3</p>	 <p>Боевой клещ: ополкает все ваши трупы или получает 1/1 с «Натиском». За каждого не-коллегиального врага, один из них получает +2/+2.</p> <p>Нежить 9/7</p>	



В бюджетной сборке есть только одна платная легендарка — **Лорд Ребрад**, без которого архетип станет слишком слабым.

Вы можете сделать деку еще дешевле, избавившись от **Школьных учителей** и **Заводчика крылобегов**. Берите вместо второго **Изголодавшегося шута**, **Буйную фанатку** и **Слияние из глубин**.


Таким Анхоли ДК всё еще можно успешно играть и даже брать Легенду.


[к оглавлению](#)




Муллиган Анхоли ДК не самый сложный, но не всегда интуитивно понятный. В приоритете, как и всегда, найти хороший старт, но при этом на муллигане часто можно оставлять технические карты для конкретных матч-апов — как за 3, так и за 8 маны.





 **Собирайте кривую маны на 1-3 ходы.** Это главный приоритет Рыцаря смерти на стадии выбора карт. Сначала вы должны позаботиться о хороших 1-2 ходах. А если они есть, то и о 3, и даже 4. На второй ход ДК часто может сыграть не существо за 2 маны, а два существа за 1 маны. Но в этом случае у вас достаточно быстро закончатся карты в руке.

 **Оптимальные карты на первый ход** — **Собиратель трупов**, **Экскурсовод**, **Рукотворец** или **Удар чумы** через Монетку в агро матч-апах. Но не все первые дропы нужно оставлять в любых ситуациях. Например, **Экскурсовод** плох против Рыцарей смерти, а **Рукотворец** — против агро колод, особенно если вы начинаете с

Монеткой. Универсальнее всех **Собиратель трупов**, хотя и его можно скинуть в самых медленных поединках.

 **Оптимальные карты на второй ход** — Боевой некромант и Удар чумы, а также комбинации первых дропов (например, **Рукотворец** + **Скелет-помощник**). Вы также можете оставить и **Врайкула-некролита**, если уверены, что ваш первый ход-нежить выживет. **Удар чумы** оставляют только против темповых противников, которые точно будут играть существ в свой первый ход. А **Боевой некромант** хорош практически всегда, но в идеале комбинировать его с **Собирателем трупов**.

 **Карты за 3 маны можно сыграть через монетку на 2 ход или на 3 ход, если уже есть хорошие 1-2 ходы.** Вы можете оставить любой третий дроп в хороших ситуациях.

 Есть ситуации, в которых Анхоли ДК оставляет тяжелые карты — **Магату музыкальное проклятье**, **Осужденную Сильвану** и **Лорда Ребрада**. Чаще всего это делают только в случае, если в руке уже есть хорошие ходы на 1-2 маны, хотя есть ситуации, когда легендарки кипают просто так. Подробнее о таких ситуациях далее.



Рыцарь смерти: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов. С хорошей рукой — Асталор Кровавая Клятва, Осужденная Сильвана, Лорд Ребрад, Школьный учитель, Магата музыкальное проклятье.

Охотник на демонов: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Врайкул-некролит, Экскурсовод. С хорошей рукой — Нерубский визирь.

Воин: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Экскурсовод, Врайкул-некролит, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Заводчик крылобегов, Визгун.

Паладин: Боевой некромант, Собиратель трупов, Экскурсовод, Визгун, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Лорд Ребрад, Осужденная Сильвана.

Охотник: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Экскурсовод, Удар чумы. С хорошей рукой — Нерубский визирь, Визгун, Лорд Ребрад,

Друид: Боевой некромант, Собиратель трупов, Экскурсовод. С хорошей рукой — Скелет-помощник, Заводчик крылобегов, Рукотворец.

Разбойник: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Заводчик крылобегов, Визгун. С хорошей рукой — Лорд Ребрад, Осужденная Сильвана, Магата музыкальное проклятье.

Шаман: Боевой некромант, Собиратель трупов, Скелет-помощник, Визгун, Нерубский визирь, Экскурсовод, Удар чумы. С хорошей рукой — Лорд Ребрад.

Маг: Боевой некромант, Собиратель трупов, Заводчик крылобегов, Визгун, Удар чумы. С хорошей рукой — Асталор Кровавая Клятва, Школьный учитель, Магата музыкальное проклятье.

Жрец: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Экскурсовод, Врайкул-некролит, Удар чумы. С хорошей рукой — Скелет-помощник, Осужденная Сильвана, Магата музыкальное проклятье.

Чернокнижник: Боевой некромант, Рукотворец, Собиратель трупов, Визгун. С хорошей рукой — Нерубский визирь, Скелет-помощник, Осужденная Сильвана, Магата музыкальное проклятье.

[к оглавлению](#)



Как работает колода

Рыцарь смерти Нечестивости — агрессивная колода, которая рассчитывает на заспам стола и завершение партии за счет статов и баффа **Могильной силы**. Геймплей многим знакомый и понятный, хотя и со своими тонкостями и нюансами.

Анхоли ДК старается **захватить инициативу с первых же ходов** и не отпускать ее до конца партии. Важно играть первым номером, потому что иначе вы не сможете реализовать эффекты многих карт, в том числе сильнейшей **Могильной силы**. Поэтому в колоде много **существ за 1-3 маны** — многие из них липкие, то есть призывают что-то после своей смерти. Значит, их не так просто убрать со стола и защититься от **Могильной силы**. С помощью ранних дропов Рыцарь смерти занимает стол, а в мидгейме пытается реализовать свое преимущество в численности и закончить партию **Могильной**

руной или просто атаками. До лейтгейма Анхоли ДК старается не затягивать, хотя и там может дать бой оппоненту за счет Лорда Ребрада и случайных генераций карт.



У Рыцаря смерти практически нет взрывного урона. Если он лишится стола, то не сможет нанести оппоненту серьезный ущерб, как это делают Андед Жрец или Изгой Охотник на демонов. Какой-то урон без стола можно нанести силой героя (даже в комбинации с Могильной руной или Скелетом-помощником) и сгенерированными картами, но обычно так можно добить уже очень поврежденного противника. Основную массу урона вы должны нанести со стола.

Раз так, значит ДК особенно **важен контроль стола** и он старается не потерять его всеми силами. В темповых матч-апах ДК старается делать выгодные размены и чистить юнитов противника, а в медленных — генерировать липкий стол, чтобы обыграть массовые зачистки противника.

Если Анхоли ДК потерял стол, партия еще не закончена. В колоде **есть несколько способов вернуться в игру.** В начале и в мидгейме многое делает Визгун — не сам по себе, но в комбинации с другими картами. Это одна из самых сильных карт в колоде Анхоли ДК — особенно в темповых поединках. Еще сильнее Лорд Ребрад. У Анхоли ДК часто будет много трупов, которые особо никуда не расходуются. Всех их помогает реализовать Лорд Ребрад: часто получается сгенерировать огромный стол юнитов с натиском. Так ДК делает выгодные размены, а уже на следующий ход сам угрожает летальным уроном оппоненту даже с полным запасом здоровья.



Пара основных финишеров колоды — Могильная сила и Лорд Ребрад. Обычно Анхоли ДК играет **Могильную силу** в самый последний ход в партии, чтобы нанести летальный урон. Важно постоянно считать летал с баффом **Могильной силы**, а еще не смотреть на количество трупов — хватит ли их для баффа +3 к атаке. Впрочем, порой партию можно закончить и с +1 баффом. За счет своей силы героя Анхоли ДК создает дополнительную цель для **Могильной силы**, которая может атаковать по герою противника. Это 4 дополнительных урона.

Лорд Ребрад чаще всего ставит точку в темповых матч-апах, если дело доходит до розыгрыша этой легендарки. Она генерирует так много характеристик с натиском, что вернуться в игру уже мало кто способен. В медленных поединках **Лорд Ребрад** выступает просто как еще один источник заспама стола — обычно самый сильный, пусть и не липкий.



Любой Рыцарь смерти использует **синергии трупов**. Для Рыцаря смерти Нечестивости они особенно важны. Архетип активно спамит стол мелкими юнитами, так что с

количеством трупов проблем часто не будет. Только 3 карты расходуют трупы: **Боевой некромант**, **Могильная сила** и **Лорд Ребрад**. Но это три самые важные и сильные карты в колоде. Особенно важно активировать **Могильную силу** и **Боевого некроманта**, а для **Лорда Ребрада** полезно любое количество трупов: чем больше, тем лучше.

Наконец, последняя особенность колоды — большое количество **генерации карт**. Чаще всего Анхоли ДК будет раскапывать заклинания своего класса: у Рыцаря смерти мало заклинаний в принципе и среди них очень много крайне сильных карт. Пусть вы играете ДК с 3 Рунами Нечестивости, вы все равно можете раскопать спеллы других Рун, в том числе многие сильные заклинания, которые требуют 1-2 Руны Крови или Льда. Вы можете сгенерировать эти спеллы с помощью **Нерубского визиря** и **Школьного учителя**. А **Слияние из глубин** откроет доступ ко всем юнитам нежити, а реже к зверям или нагам.

Подробнее о случайной генерации карт мы поговорим в конце раздела стратегии.

[к оглавлению](#)



ДК на разных этапах игры

- **В начале партии** (1-4 ходы) Рыцарь смерти начинает захват стола за счет ранних дропов. В это время вы можете не действовать слишком агрессивно, если противник играет что-то на стол. Не стесняйтесь размениваться юнитами без полезных свойств: **Собирателем трупов**, **силой героя**, **Слиянием из глубин** и, конечно же, **Ударом чумы**. Беречь нужно только **Рукотворца**, **Боевого некроманта** и **Заводчика крылобегов**. Защищать их можно не только разменами, но и провокациями. Но ранний призыв таунта еще не значит, что ДК должен забыть о контроле стола и сосредоточиться только на лице противника. Ваша главная задача — обеспечить себя преимуществом и уверенно выйти в мидгейм, располагая несколькими юнитами.

Параллельно с этим пытайтесь генерировать какие-то карты. Можно играть первые раскопки: **Слияние из глубин**, **Нерубского визиря** и **Школьного учителя**. Полученные с них карты не обязательно тут же бросать в бой: там могут быть инструменты для мид и даже лейтгейма.

Не спешите рано играть **Визгуна**, если полагаете, что в матч-апе есть более удачный момент для розыгрыша этой легендарки. Отличный ход с **Визгуном**: сыграть его и тут

же разменяться всем столом с юнитами противника, чтобы призвать на вашу половину 2/2 провокации. **Визгун** всё так же хорош в мидгейме, особой спешки с его реализацией нет. То же справедливо и для **Могильной силы**, которую ДК почти никогда не играет на 4 ход.

- Вы можете уже в начале партии играть **Заводчика крылобегов** в темп или с каким-то одним юнитом. Делайте так, если оппонент не может убить 2/5 юнита со стола (своими существами и уже активным оружием). Только в медленных матч-апах **Заводчика крылобегов** можно придержать для мидгейма, чтобы не подставить под массовую зачистку слишком много юнитов.
- К 4 ходу можно уверенно играть **Звукорежиссера Поззика** в любом матч-апе. Оппонент редко будет ставить 3/3 юнитов, а если и будет, то часто так сильно проиграет вам по темпу, что уже не вернется в партию.
- **В мидгейме** (5-9 ходы) Анхоли ДК нацеливается на завершение партии. Чаще всего это происходит с помощью **Могильной силы**, сыгранной на полный стол существ. Сколько их будет и сколько нужно урона для летала — зависит от матч-апа и хода партии. В медленных матч-апах часто нужно 5-7 юнитов под баффом +3 к атаке для победы. В темповых поединках часто хватает 2-3 существ.

Даже если у Рыцаря смерти нет **Могильной силы** в руке, он всегда должен играть так, как будто этот спелл есть. А параллельно с этим активно добирать и генерировать карты, чтобы все-таки найти **Могильную силу** или другие способы закончить партию.

Старайтесь добирать и генерировать карты в последнюю очередь: в приоритете заспам стола и его защита. Только если на столе уже достаточно юнитов или вы играете от массовых зачисток противника, есть смысл активно играть карты на добор и генерацию. То же можно делать и в случае, если ситуация тяжелая и нужно найти какие-то специфичные карты для возвращения в игру.

Самый простой способ вернуться в игру — **Лорд Ребрад**, который изначально есть в колоде. Если оппонент сыграл одного огромного юнита, ситуацию спасет **Осужденная Сильвана** — часто с ней тоже получают ключевые ходы, которые приносят победу. Но если легендарок нет, часто помогают и случайно созданные заклинания класса (особенно много зачисток среди карт с Рунами Льда и Крови).

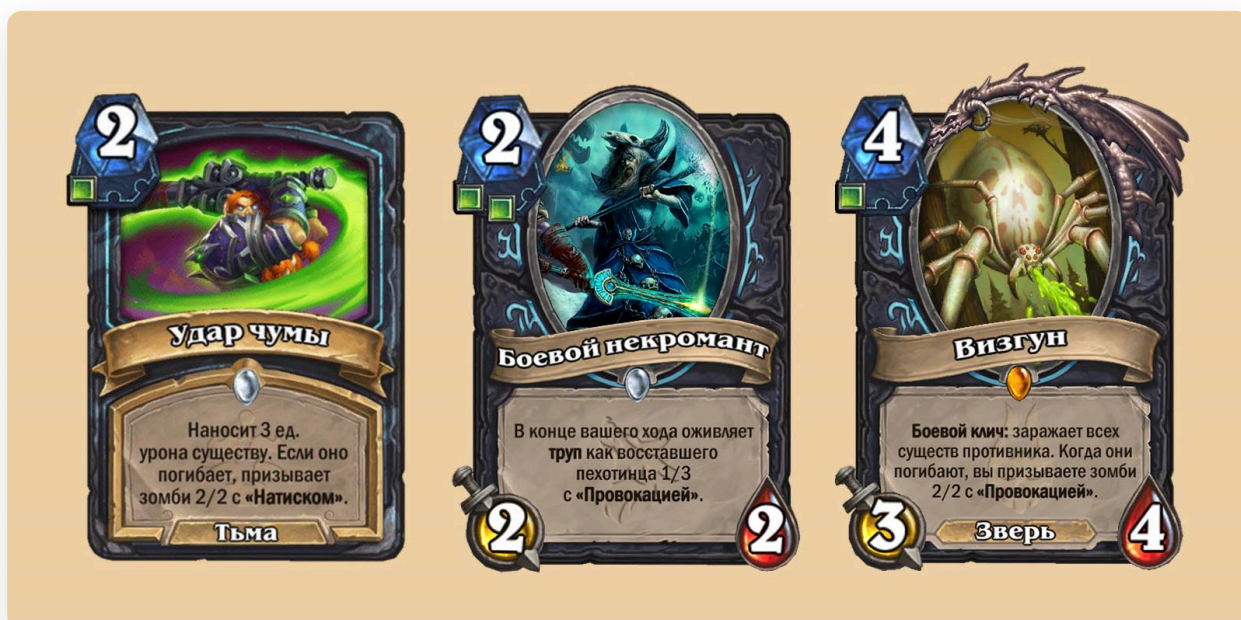
Рыцарю смерти важно как можно дольше оставаться в игре. Обычно он проигрывает только в момент, когда в руке заканчиваются карты. Поэтому так важна генерация карт: особенно тяжелых и тех, которые дают еще больше добора или генерации.

В лейтгейме (10+ ходы) Анхоли ДК чувствует себя уже не так комфортно. Если вы добрались до этого этапа партии, то старайтесь действовать рискованно и авантюрно. В противном случае вы рискуете проиграть. Большинство колод в мете могут извлечь куда больше выгоды из своих карт, чем Рыцарь смерти Нечестивости. И это даже при условии большого количества генерации ресурсов.

Обычно финальный способ победы Анхоли ДК в лейтгейме: выставить всех существ и надеяться на то, что они переживут ход противника и смогут закончить партию под баффом **Могильной силы**.



Агро и контроль матч-апы



В агро матч-апах главный приоритет Рыцаря смерти Нечестивости — контроль стола. Всеми силами боритесь за игровое поле, совершайте выгодные размены и размены 1 к 1. Старайтесь по максимуму чистить вражеский стол, чтобы в свой ход противнику пришлось заново выставлять характеристики или, что еще лучше, убирать ваших юнитов.

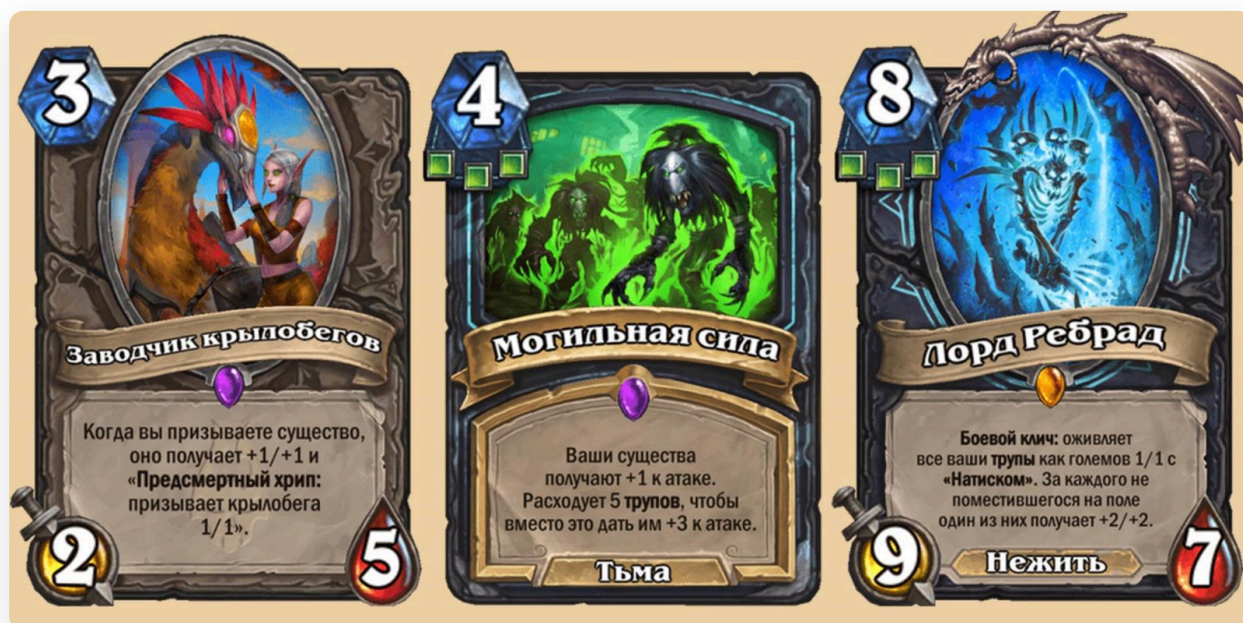
Особенно важные существа, которые должны продержаться на вашей половине как можно дольше, — **Рукотворец**, **Боевой некромант** и **Заводчик крылобегов**. Защищайте их с помощью разменов, закрывайте их провокациями. Если эти угрозы переживут ход противника, часто вы получите огромное преимущество, с которым сможете легко закончить партию. Вы можете уверенно ставить эти карты в темп в любой ход, если у противника нет очевидного способа разменяться с ними (уже сыгранные юниты и оружие). В особенности это касается **Заводчика крылобегов** — не бойтесь ставить его на 3 ход без других ранних дропов. Убрать со стола юнита с 5 здоровья не так уж легко.

Визгун — ключевая карта в агро матч-апах. Обычно розыгрыш этой легендарки позволит вам разменяться всеми другими юнитами, убрать всё со стола противника и

сгенерировать отличный стол на следующий ход — под бафф **Могильной силы** или просто для будущих разменов. **Визгун** часто помогает и вернуть себе контроль над столом, но тут важно не отставать от противника в темпе слишком сильно. Если на вашей половине совсем ничего нет, а у оппонента уже большой стол, никакой **Визгун** вам не поможет. Поэтому не держите эту легендарку слишком долго в руке, если упускаете инициативу.

Ультимативный способ вернуться в игру — **Лорд Ребрад**, если у вас есть достаточное количество трупов. Легендарка очень сильная и часто приводит к победе в темповых матч-апах. Но она должна еще зайти в руку, а еще, если Анхоли ДК отстает, ему не всегда будет так уж легко дожить до 8 хода. Но если получится, часто **Лорд Ребрад** поставит точку в матч-апе.

Порой в темповых поединках вовсе не нужна **Могильная сила** для завершения партии. Вы можете использовать этот массовый бафф, чтобы разменяться мелкими юнитами с тяжелыми существами противника или чтобы нанести нелетальный урон.



В медленных матч-апах Анхоли ДХ в любом случае будет играть первым номером. Здесь вы почти всегда будете полагаться на **Могильную силу**, которая должна закончить партию. Но для этого нужно сгенерировать достаточное количество юнитов на столе, а после они должны пережить ход противника. Мешать вам в этом будут массовые зачистки. Вы редко сможете отыгрывать от них большими характеристиками и тем более божественными щитами. Но у Рыцаря смерти есть липкие существа (**Врайкул-некролит**, **Заводчик крылобегов**, **Звукорежиссер Поззик**), а еще у него много карт для того, чтобы генерировать опасный стол несколько раз подряд.

Наступайте по принципу волн в мидгейме: ставьте сначала одну волну угроз, которая закончит партию с **Могильной силой** (учитывайте 4 урона с силы героя под массовым баффом). Когда эту волну зачистят, тут же генерируйте новую и т.д. Всё это Анхоли ДК может повторять много раз в течение партии, пока в руке противника не закончатся оборонительные карты. После вы наконец-то сыграете **Могильную силу** и закончите игру. Вы должны действовать в таком стиле, даже если в руке еще нет **Могильной силы** или на нее нет достаточного количества трупов.

Генерация и добор важны в любом матч-апе, но особенно в медленных. Тут главной проблемой Рыцаря смерти Нечестивости станет нехватка ресурсов в руке. Как только у вас закончатся карты для наступления, вы проиграете. Поэтому как можно чаще добирайте карты и раскапывайте жадные и медленные опции, которые принесут много выгоды, например [Плеть](#).

Отличной картой в медленных матч-апах будет [Заводчик крылобегов](#). Вы можете играть эту карту в мидгейме, чтобы вместе с ней разыграть несколько дешевых существ. Далеко не все противники смогут зачистить и изначальный стол, и призванных 1/1 зверей после. А это такие же отличные цели для [Могильной силы](#), как и любые другие юниты.



[Асталор Кровавая Клятва](#) — еще одна важная карта в медленных матч-апах. Финальная форма Асталора наносит много урона с пустого стола, которого часто хватит для победы. В идеале играть все формы с активной жаждой маны, хотя в этом нет острой необходимости. Только финальная версия Асталора под жаждой маны намного сильнее обычной, но и обычной порой хватает для летала.

Медленные противники часто полагаются на тяжелые угрозы. У ДК Крови есть [Гномоед](#), у Чернокнижника — [Мясное чудище](#), у Друидов — [Подземный король](#), у Контроль Жерца — [Темноводный левиафан](#), а еще есть Биг ДХ и Биг Друид, которые построены вокруг больших юнитов. Всё это отличные цели для [Осужденной Сильваны](#), которая может дать достаточное количество темпа для победы.

[к оглавлению](#)



Полезные советы



Чаще всего Рыцарь смерти Нечестивости использует **Монетку** в начале партии, чтобы выровнять кривую маны и сыграть максимально темпово со старта. Это справедливо для любых матч-апов.



Порядок розыгрыша Экскурсовода и Боевого некроманта важен в начале партии, если у вас еще нет трупов. ДК хочет сделать так, чтобы сначала умер Вурдалак с силы героя, дал труп и уже потом **Боевой некромант** активировал свой эффект. Всё это актуально только в случае, если у вас нет трупов и цели для размена Вурдалака с силы героя.

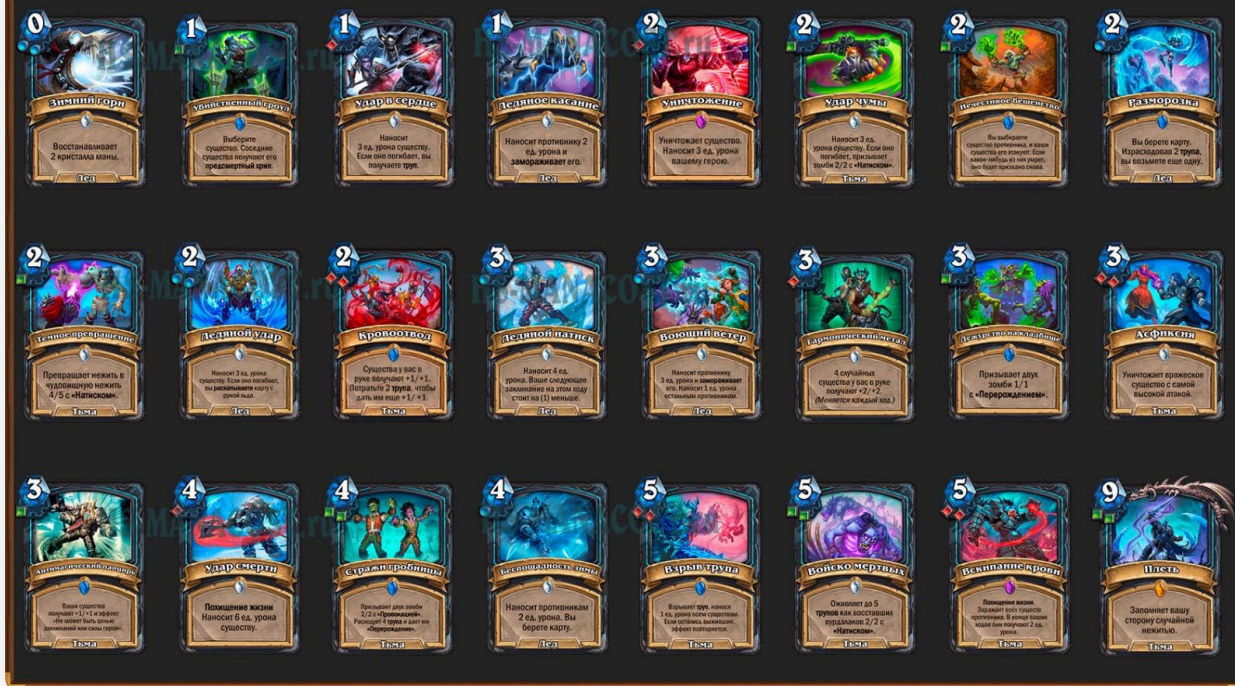


Обращайте внимание на разницу между эффектами Рукотворца и Заводчика крылобегов. Рукотворец дает свой бафф любому призванному существу (в т.ч. с хрипов, с силы героя и с боевых кличей). Заводчик крылобегов даст бафф только существу, которое вы разыгрываете из руки.





С помощью **Нерубского визиря** и **Школьного учителя** у Анхоли ДК есть доступ к большому числу заклинаний Рыцаря смерти — в том числе с 1-2 Рунами Крови и Льда. Тут можно раскопать много сильных карт. Далее вы найдете все генерируемые спеллы Рыцаря смерти.


Генерируемые spells ДК



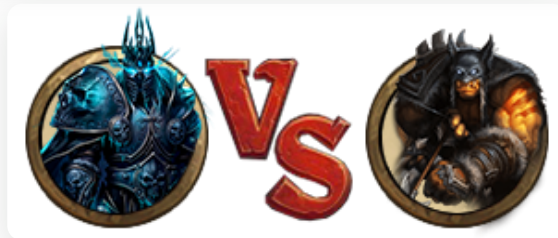
Среди доступных заклинаний есть как зачистки, так и способы генерации стола и баффы характеристик. В медленных матч-апах выгодно взять **Плеть**, а в быстрых чаще всего нужны карты быстрее.

 Старайтесь всегда **активировать боевые кличи существ**, если для них нужны какие-то условия. Часто целью боевого клича **Скелета-помощника**, **Слияния из глубин** и **Врайкула-некролита** может стать существо с силы героя.

 То же справедливо и для **эффектов насыщения**. ДК очень легко насыщает все карты, а их усиленные эффекты почти всегда слишком хороши, чтобы не использовать их. Старайтесь не играть **Изголодавшегося шута** и **Осужденную Сильвану** в обычных формах. Хотя Сильвану порой приходится играть на уничтожение существа, если другого хода нет.

 **Сила героя** — отличная цель для баффов **Скелета-помощника**, **Рукотворца** и **Могильной силы**. Так ДК получает дополнительный взрывной урон для финального хода. Вы можете сохранять бафф **Экскурсовода** для того, чтобы использовать силу героя в нужный момент, например под пару **Могильных рун** к 8 ходу.

[к оглавлению](#)

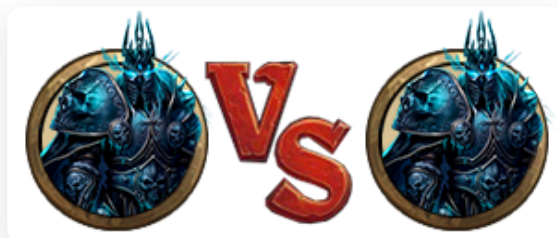


Биг Бист Охотник

Ваша надежда — задавить Охотника рано. Со старта партии вы сильнее, и с полученным рано преимуществом можно уверенно выйти в лейтгейм, законтив тяжелых юнитов Охотника с помощью [Осужденной Сильваны](#) и [Лорда Ребрада](#). Можно закончить партию раньше за счет [Могильной силы](#).

Пытайтесь давить характеристиками на столе и липкостью, потому что Охотник может сыграть Тощую гончую на восстановление здоровья. Обыгрывайте ее грамотным позиционированием: ставьте провокации с краев, а рядом с ними слабых юнитов и предсмертные хрипы.

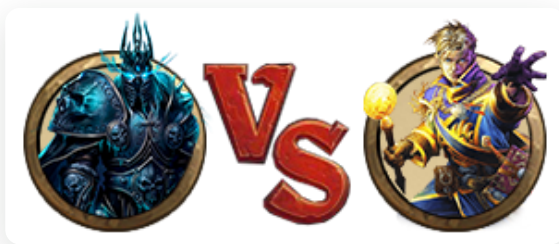
Матч-ап можно затянуть и переиграть Охотника по ресурсам: особенно если вам зайдет много добора и генерации ресурсов.



Рыцарь смерти **Крови**

- Достаточно сложный матч-ап из-за огромного количества массовых зачисток. Обыграть [Вскипание крови](#) и [Взрыв трупа](#) еще относительно просто, а [Душекрада](#) — намного сложнее. Пытаться продавить ДК Крови взрывным уроном или периодическим уроном в течение нескольких ходов — плохая идея, у оппонента очень много исцеления.
- Чтобы победить ДК Крови, вы должны истощить его руку. Распределяйте мелкие угрозы по ходу партии, генерируйте больше карт, ищите добор и источники выгоды. Спамьте стол мелкими и средними существами снова и снова в надежде, что рано или поздно зачистки у ДК Крови закончатся. После вы сможете закончить партию за один ход с помощью [Могильной силы](#) или даже двух копий заклинания.
- Перед 8 ходом оппонента или после первого [Взрыва трупа](#) вы можете сыграть комбинацию с [Заводчиком крылобегов](#). Точно не нужно использовать ее перед 5 ходом противника.

- Осужденной Сильваной можно украсть **Гномоеда** или другого большого юнита за 5+ маны.



Контроль Жрец

Как и ДК Крови, это сложный поединок для Анхоли Рыцаря смерти. У оппонента очень много массовых зачисток всех мастей, от которых вы часто сможете играть только сдержанным розыгрышем юнитов. Ищите как можно больше жадных карт (в идеале найти **Плеть**) и извлекайте из всех своих ресурсов максимум выгоды. С 4+ хода спамьте стол юнитами в надежде, что Прист не даст массовую зачистку и вы завершите партию **Могильной силой**. Играйте так даже в случае, если **Могильной силы** еще нет в руке.

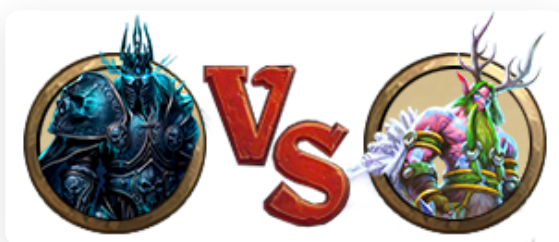
В этом матч-апе сильны липкие существа (**Заводчика крылобегов**, **Звукорежиссер Поззик**), хотя и на такие столы Жрец может найти хороший стол. Но отыгрывать от такого ДК Нечестивости не может.



Чистый Паладин

- Опасны ходы Чистого Паладина в мидгейме со **Световыми скатами**. К этому моменту Анхоли ДК должен уже заспамить стол и грозить летальным уроном, пробивая провокации оппонента.

Очень простой оппонент, которого Анхоли ДК может задавить в начале партии. Вы быстрее и темповее Утера, а способов вернуть себе контроль над столом у него мало. Вы можете не размениваться с юнитами противника, если на вашей половине есть провокации, защищающие основные угрозы. Но помните про точечные баффы, которые помогают Палу делать выгодные размены даже с крупными юнитами. Если провокаций у вас нет, часто выгоднее совершить размены с юнитами Пала и оставить его без стола.



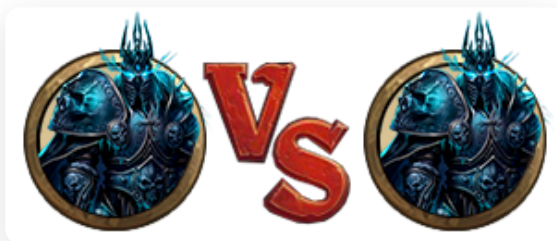
Биг Друид

Наступайте и генерируйте как можно больше характеристик в начале партии. Размениваться обычно ни с чем не нужно, пусть это делает сам Друид. Если Друид найдет идеальный старт (**Лесной лабиринт** + **Смертоцветный древесень**), то переиграть его будет очень сложно. Но если этого не случится, то шансы в поединке есть хорошие.

- Важен ход, в который Друид разыграет **Отвязного металлиста** (учитывайте его разгон по мане, **Озарения** и **Монетку**). К этому моменту попытайтесь сгенерировать больше 12-14 атаки на своей половине стола, а в идеале и липких юнитов, с которыми **Отвязный металлист** не справится.

С помощью **Осужденной Сильваны** выгоднее всего красть тяжелую нежить с провокацией или **Отвязного металлиста**.

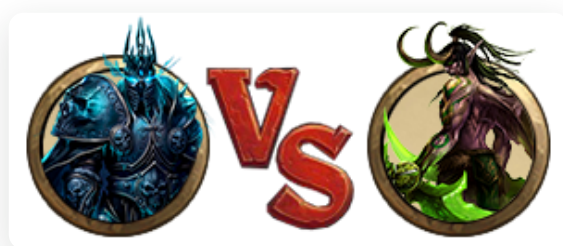
- Вы можете затянуть партию в лейтгейм и переиграть Друида по ресурсам, закончив партию с помощью пары **Могильных рун** с силой героя. Для этого нужна хорошая реализация тяжелых легендарок, большое количество добора и выгоды.



- **Рыцарь смерти Нечистивости (зеркальный матч)**

- В зеркальном матч-апе важно получить инициативу со старта. Серьезное преимущество будет у игрока, который ходит первым и без **Монетки**. Но даже если вы отстаете в начале, у ДК достаточно способов вернуться в игру — в первую очередь **Удар чумы** и **Визгун**. Это две самые сильные карты в поединке на начальных этапах и даже в мидгейме. Если этих карт нет или их недостаточно, спасти могут случайные генерации заклинаний — ищите зачистки, замораживающие эффекты и другие сильные карты Рыцаря смерти с Рунами Льда и Крови. Если же отстает оппонент, от отыгрывать от них не стоит.

В поединке важны выгодные размены и борьба за инициативу. Если вы впереди по темпу, то должны закончить партию в мидгейме с помощью **Могильной силы** или просто за счет больших характеристик. Старайтесь закончить партию до выхода **Лорда Ребрада** оппонента, если тот копит значительное количество трупов к 7-8 ходам. Вы можете использовать эту легендарку, чтобы вернуться в игру — нужно только дотянуть до 8 маны. И если противник не ответит своим **Лордом Ребрадом**, победа часто будет за вами.



Охотники на демонов

Большой Охотник на демонов — интересный поединок. Вы почти всегда будете играть первым номером со старта партии. А Иллидан будет отбиваться **Высвобождением Скверны** в комбинации с **Чародейкой Луносвета**. Эту связку он постарается использовать уже после 6 хода, чтобы восстановить здоровье. Некоторые сборки берут и **Обжигающий жар**, от которого уже сложнее отыграть.

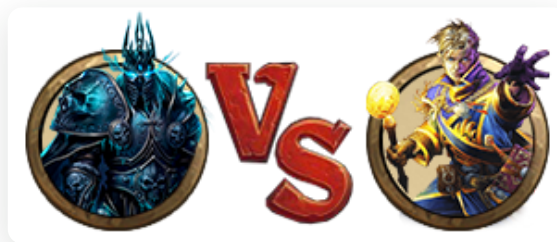
Вы можете попытаться обыграть массовые зачистки оппонента с помощью липких юнитов или большого запаса здоровья, но часто лучше просто держать в руке вторую волну для наступления.

Биг ДХ делает ставку на крупных демонов. Незаменимым ответом на них станет **Осужденная Сильвана**, а позднее и **Лорд Ребрад**.

Спелл Охотник на демонов тоже играет связку **Высвобождение Скверны + Чародейка Луносвета**, но у него больше ранних зачисток и способов борьбы за стол. В этом поединке не так хороши тяжелые легендарки, так что просто полагайтесь на темп и давление в надежде, что Иллидан останется без защитных инструментов. Но не подставляйте слишком много юнитов под массовые ремувалы оппонента — только так ДК может проиграть в этом матч-апе.

Релик Охотник на демонов — тоже есть **Чародейка Луносвета + Высвобождение Скверны** — и в первую очередь опасен из-за этих карт. Попробуйте переиграть оппонента или рано, или по ресурсам, если удачного старта не получилось. Из других зачисток у Релик ДХ есть **Реликвия истребления**, но чаще всего обыграть ее не получится — разве что предсмертными хрипами.

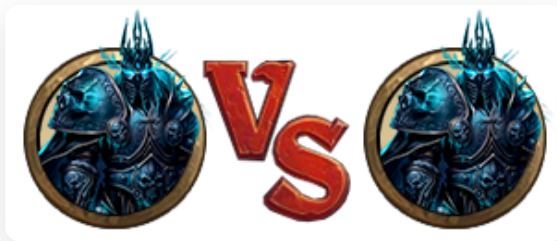
Изгой Охотник на демонов — классическое противостояние двух агрессивных колод. Не стесняйтесь совершать размены в начале партии и пытайтесь цепляться за стол всеми силами. Часто Иллидан перехватит инициативу с помощью **Мстительных драгунов** — ваша задача к этому моменту уже закрыться провокациями и готовить летальный урон. Если не получится, вернуться в игру можно с помощью **Визгуна** и **Лорда Ребрада**, которые очень сильны в этом матч-апе.



Андед Жрец

Обычно Анхоли ДК быстрее и темповее Жреца, так что матч-ап для вас выгодный. Разменивайтесь с юнитами противника, параллельно с этим пытайтесь генерировать какое-то преимущество. Такая стратегия актуальна до 5 хода Жреца, в который тот может дать **Слово тьмы: неслертие**. В тяжелых ситуациях от спелла не стоит отыгрывать вовсе, но если всё хорошо, попытайтесь не генерировать слишком много мелких юнитов и затягивайте партию до 6-8 ходов. Часто ДК заканчивает этот матч-ап с помощью **Осужденной Сильваны** или **Лорда Ребрада**, если не получается задавить рано.

Вы можете и просто истощить руку противника, постоянно совершая выгодные размены, хотя тут многое зависит от того, что именно зайдет Андед Присту в руку.



Рыцарь смерти Льда

- Это равный поединок, в котором победа во многом зависит от уверенного старта. Анхоли ДК почти всегда будет лучше начинать партию: важно захватить стол, размениваться и не получать слишком много урона от юнитов противника. Нужно помешать оппоненту разыграть [Костесгибателя](#) на 10 урона по вашему герою. Для этого просто заполняйте стол своими юнитами.
- К 7 ходу ожидайте [Ярость ледяного змея](#) (учитывайте Монетку, Фрост ДК может дать этот spell и на 6 ход). Важно не заполнить все 7 слотов на столе к этому моменту, чтобы у вас был какой-то шанс ответить на 5/5 дракона. Это можно сделать [Осужденной Сильваной](#), [Ударом чумы](#), заклинанием со [Школьного учителя](#), силой героя и т.д. Часто понадобятся две карты — и обычно два слота на столе.
- Если ответа на 5/5 дракона нет, то вы получите еще 5 урона по вашему герою, а на 8 ход, вероятно, и вторую [Ярость ледяного змея](#). Так можно и потерпеть поражение в поединке даже в случае, если вы совсем не получали урон по герою до этого момента.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!
