

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Анхоли ДК — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

09.02.2023

Гайды

Марш Короля-лича

Анхоли ДК — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



- Герой гайда — Рыцарь смерти Нечестивости или Анхоли ДК в мете Марша Короля-лича февральского рейтингового сезоне. С первых же дней появления Анхоли ДК не показывал хороших результатов и считался самой слабой декой Рыцаря смерти. Так было и в первые дни после выхода патча 25.2.2. Но потом всё изменилось.

Сегодня **Анхоли ДК** — самая популярная и самая успешная колода ладдера, которую заслуженно можно назвать **разрушителем меты недели**. Прорывом стала сборка от Otsuna, в которой отсутствуют слабые карты, появляется больше генерации ресурсов и добора. Эта колода показывает сногшибательный винрейт в ладдере, она быстро захватила Стандартный режим на всех рангах и, кажется, так просто уже не уйдет.

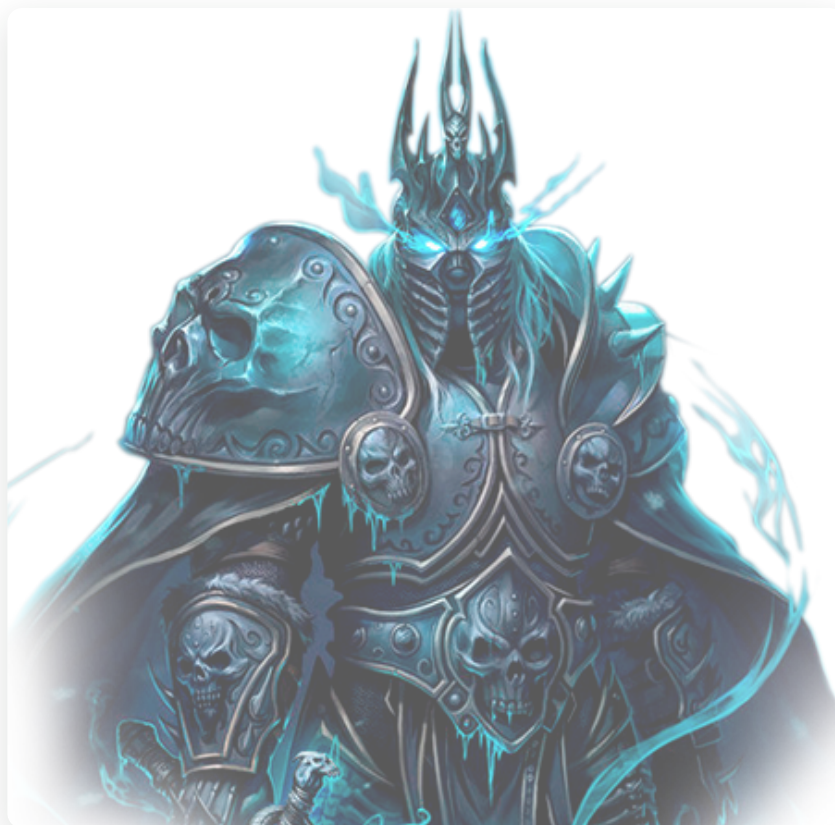
Как и всегда, Анхоли ДК полагаются на заспам стола мелкими и средними юнитами. Чаще всего после этого Рыцарь смерти заканчивает партию заклинанием **Могильная сила**. К тому же в деке есть имбалансные **Визгун** и **Лорд Ребрад**, которых баффнули с момента выпуска карт в декабре прошлого года.

Рыцарь смерти Нечестивости полюбился игрокам не только из-за своих результатов. Это быстрая и достаточно простая для игры колода, чем-то напоминающая Агро Друида. Но у ДК геймплей куда интереснее: есть случайные раскопки карт, с которыми можно найти интересные и неожиданные опции. А еще у ДК Нечестивости больше способов вернуться в игру, если старт не задался.

В большом гайде по Анхоли ДК разбираемся, какую колоду выбрать и как адаптировать ее под мету и вашу коллекцию. Как всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы Марша Короля-лица.

- **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

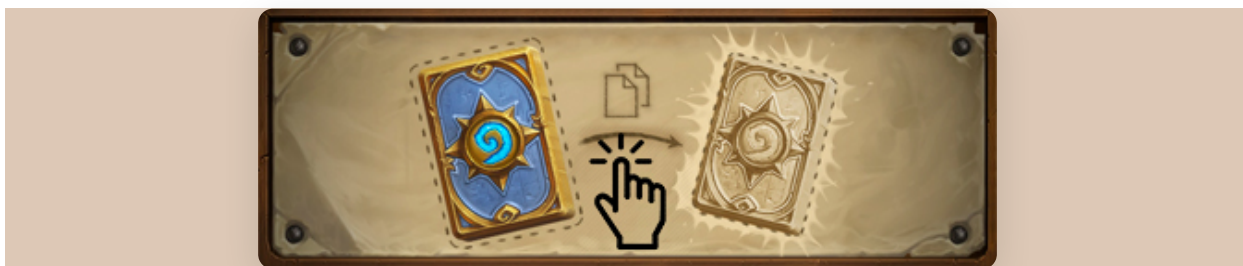
• - Полезные советы



**Матч-апы**



Оптимальные сборки ДК Нечестивости — версия от Otsuna или вариации этой колоды, которые отличаются 1-2 картами. Пока что декбилдеры не нашли набор карт лучше: возможно, лучше сейчас у Рыцаря смерти ничего и нет.



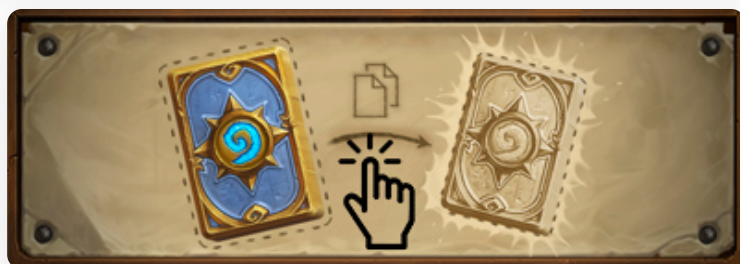
Анхоли ДК от Otsuna

# Анхולי ДК

 <p><b>Крестьянин</b> В начале вашего хода вы берете карту.</p> <p>2 / 1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Собиратель трупов</b> Боевой клещ вы получаете труп.</p> <p>1 / 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Рукотворец</b> Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке.</p> <p>1 / 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Скелет-помощник</b> Боевой клещ ваше существо-нежить получает +2 к атаке.</p> <p>1 / 2</p> <p>Нежить x2</p>	 <p><b>Спящие в глубинах</b> Боевой клещ выберите ваше существо. Вы раскрываете существо такого же типа.</p> <p>2 / 3</p> <p>Все x2</p>	 <p><b>Удар чумы</b> Наносит 3 уд. урона существу. Если оно победит, призывает зомби 2/2 с «Натиском».</p> <p>2 / 3</p> <p>Тьма x2</p>
 <p><b>Боевой некромант</b> В конце вашего хода оживает труп как боевого существа уровня 1/3 с «Провокацией».</p> <p>2 / 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Вражду некролит</b> Боевой клещ ваше существо получает «Предсмертный крик»: призывает зомби 2/2 с «Натиском».</p> <p>2 / 2</p> <p>Нежить x2</p>	 <p><b>Визгун</b> Боевой клещ заклинает волк, противника которого «Предсмертный крик» призывает зомби 2/2 с «Провокацией» на стороне противника.</p> <p>3 / 4</p> <p>Зверь x2</p>	 <p><b>Нерубский визирь</b> Боевой клещ вы раскрываете заклинание. Если вы раскрываете заклинание, вы обязаны раскрывать заклинание того же уровня, которое вы раскрываете.</p> <p>3 / 4</p> <p>Нежить x2</p>	 <p><b>Завоевик крылобег</b> Когда вы разыгрываете существо, оно получает +2/+1 «Предсмертный крик»: призывает крылобег 1/1».</p> <p>3 / 5</p> <p>x2</p>	 <p><b>Школьный учитель</b> Боевой клещ вы кладете в руку дельфина карты 1/1. Вы раскрываете заклинание за (3) или больше, чтобы обучить его.</p> <p>4 / 4</p> <p>Нага x2</p>
 <p><b>Нерубский трагедор</b> Провокация Боевой клещ призывает две копии этого существа.</p> <p>4 / 3</p> <p>Нежить x2</p>	 <p><b>Могильная свист</b> Ваше существо получает +1 к атаке. Раскладывает 3 трупы, чтобы заклинать это зомби, или +3 к атаке.</p> <p>4 / 3</p> <p>Тьма x2</p>	 <p><b>Игнорирование вша</b> Боевой клещ вы берете карту. Насыщение (4): вы берете 3 карты.</p> <p>5 / 5</p> <p>x2</p>	 <p><b>Лора Ребрад</b> Боевой клещ оживляет все ваши трупы как големов 2/1 с «Натиском». За каждого не оживленного труп вы получаете +2/+2.</p> <p>8 / 7</p> <p>Нежить x2</p>		



MANACOST



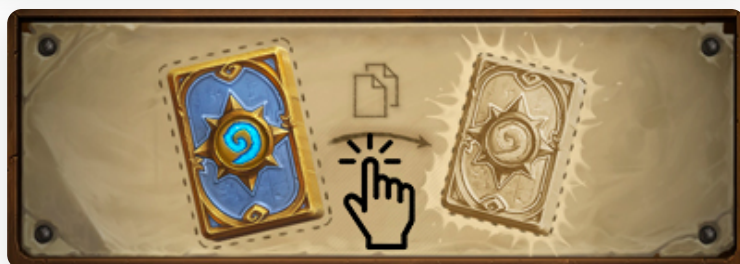
Та самая колода ДК Нечестивости от Otsuna. От старых версий эту сборку отличает увеличенное количество добора и генерации ресурсов — тут много раскопок карт в дополнение к [Изголодавшемуся шуту](#).

Еще одна особенность сборки — наличие только одной тяжелой карты ([Лорд Ребрад](#)). ДК играет достаточно агрессивно и быстро, но всё еще может задавить и тяжелыми угрозами, если партия затягивается.



Анхоли ДК с Троггом

# Анхולי ДК с Троггом


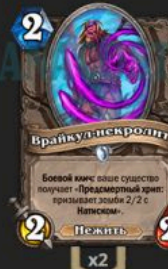







- - Крестьянин
- + Трогг Железного рудника
- Часто вместо Крестьянина берут Трогга Железного рудника. Такая замена сделает вас сильнее в матч-апах с Охотником на демонов и другими Рыцарями смерти, но сейчас они встречаются не так уж часто. Во всех других поединках Крестьянин лучше.



Анхоли ДК с Осужденной Сильваной

# Анхולי ДК с Осужденной Сильваной

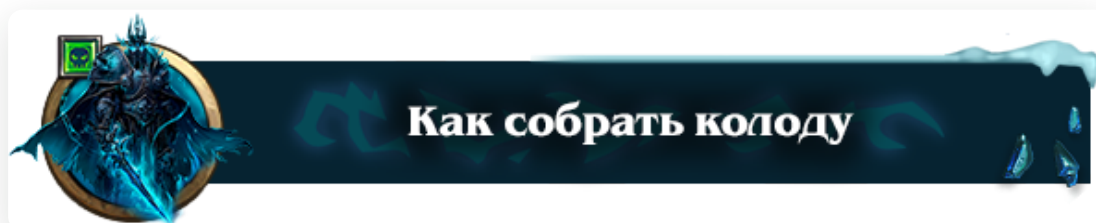
 <p><b>Крестьянин</b> В начале вашего хода вы берете карту.</p> <p>2 / 1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Собиратель трупов</b> Боевой клещ: вы получаете труп.</p> <p>1 / 1</p> <p>Нежить 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Рукотворец</b> Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке.</p> <p>1 / 1</p> <p>Нежить 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Скелет-помощник</b> Боевой клещ: ваше существо-нежить получает +2 к атаке.</p> <p>1 / 1</p> <p>Нежить 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Слапник и тугубин</b> Боевой клещ: выберите ваше существо. Вы раскрываете существо такого же типа.</p> <p>2 / 2</p> <p>Все 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Удар чумы</b> Нанесит 3 уд. урона существу. Если оно погибнет, призывает вамба 2/2 с «Натиском».</p> <p>2 / 2</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>
 <p><b>Боевой некромант</b> В конце вашего хода оживает труп как боевого персонажа 1/3 с «Провокацией».</p> <p>2 / 2</p> <p>Нежить 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Вражду-некролит</b> Боевой клещ: ваше существо получает «Предсмертный крик»: призывает вамба 2/2 с «Натиском».</p> <p>2 / 2</p> <p>Нежить 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Визгун</b> Боевой клещ: заклинает волк, противника которого «Предсмертный крик» призывает волка 2/2 с «Провокацией» и «Натиском».</p> <p>3 / 3</p> <p>Зверь 4</p> <p>x2</p>	 <p><b>Нерубский визирь</b> Боевой клещ: вы раскрываете заклинание. Если вы раскрываете заклинание, вы получаете 1 очко здоровья.</p> <p>3 / 3</p> <p>Нежить 4</p> <p>x2</p>	 <p><b>Завоевик крылатого</b> Когда вы разыгрываете существо, оно получает +2/+2.</p> <p>3 / 3</p> <p>«Предсмертный крик»: призывает крылатого 1/1.</p> <p>2 / 2</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p><b>Школьный учитель</b> Боевой клещ: вы кладете в руку дубликат карты 1/1. Вы раскрываете заклинание за (3) или больше, чтобы обучить его.</p> <p>4 / 4</p> <p>Нага 4</p> <p>x2</p>
 <p><b>Нерубский трагедор</b> Провокация Боевой клещ: призывает две копии этого существа.</p> <p>4 / 4</p> <p>Нежить 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Могильная сила</b> Ваше существо получает +1 к атаке. Раскладывает 3 трупы, чтобы вернуть их вам, или +3 к атаке.</p> <p>4 / 4</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p><b>Изголовавшие вша</b> Боевой клещ: вы берете карту. Насыщение (4): вы берете 3 карты.</p> <p>5 / 5</p> <p>3</p> <p>5</p>	 <p><b>Осужденная Сильвана</b> Боевой клещ: уничтожает существо противника. Насыщение (7): вместо этого дает вам контроль.</p> <p>6 / 6</p> <p>Нежить 5</p> <p>5</p>	 <p><b>Лора Рибрад</b> Боевой клещ: оживает все ваши трупы или половина 1/1 с «Натиском». За каждого не использованного на поле боя труп вы получаете +2/+2.</p> <p>8 / 8</p> <p>Нежить 7</p> <p>9</p>	



- - x1 Изголодавшийся шут
- + Осужденная Сильвана

Осужденная Сильвана отлично вписывается в колоду Анхоли ДК: вы очень просто активируете насыщение легендарки и сможете использовать ее для кражи вражеского юнита. Обычно для Осужденной Сильваны не хватает места в сборке, но ее можно взять вместо одной копии Изголодавшегося шута.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде. У Анхоли ДК обширная основа колоды, потому что передовые сборки пошли от версии Otsuna. Эту колоду редко меняют, а если и меняют, то незначительно.

Возможно, в будущем Анхоли ДК изменится: какие-то карты уйдут из основы колоды, другие появятся, но пока что здесь конкретный набор карт.



Код основы колоды:



Из основы колоды в теории можно брать много карт: Врайкула-некролит, Слияние из глубин, Нерубского визиря, Школьного учителя, Изголодавшегося шута и т.д. Но на их место особо нечего брать, потому что у Рыцаря смерти ограниченный набор карт.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды. В нее нужно взять еще 3 карты.

## Опциональные карты



**Крестьянин** — отличный первый дроп во многих поединках, особенно если у противника нет силы героя, которая наносит урон. **Крестьянин** плох в мете, где много Охотников на демонов, но сейчас этот класс встречается редко.

**Трогг Железного рудника** — альтернативный первый дроп, который можно взять вместо **Крестьянина**. Хорош преимущественно в ситуациях, если вы начинаете без Монетки. Хотя для Анхоли ДК Трогг полезен всегда из-за массового баффа **Могильной силы**. И все же этот первый дроп берут реже: добор с **Крестьянина** важнее.

**Мертвый гробовщик** — неплохая карта, хотя и не такая сильная. Раскопки Рыцаря смерти сильны, но обычно других рун. У Руны Нечестивости меньше сильных карт: и все они уже есть в колоде. Тем более ДК хватает вторых дропов и без **Мертвого гробовщика**.

**Асталор Кровавая Клятва** — после нерфов стал не таким сильным и имбалансным, так что вы вполне можете обойтись без этой легендарки в колоде. В оптимальных версиях Анхоли ДК Асталора не берут: слишком медленный.

**Антимагический панцирь** — хороший массовый бафф, но в мете мало точечных ремувалов, от которых бы защитил **Антимагический панцирь**. А характеристик этот спелл дает мало.

**Мурлокула** — хорошая темповая угроза, которую можно легко превратить в улучшенную форму, но часто у ДК и так мало карт в руке, а **Мурлокула** дает слишком мало выгоды.

**Осужденная Сильвана** — очень сильная карта, которую можно взять в сборку вместо Изворотливого шута или другой опциональной карты. Но сейчас в мете не так много больших существ и провокаций, которые вы были бы рады украсть с помощью **Осужденной Сильваны**.


**Плеть** — очень сильный спелл, но достаточно медленный. В сборках всегда есть **Лорд Ребрад**, который пусть и не такой веселый, но куда более надежный и стабильный. А брать две тяжелые карты — перебор.


**Менее популярные опциональные карты:** Банши, Гнилое яйцо, Зараженное зерно, Коронер, Нечестивое бешенство, Упырь-костекоп, Бранн Бронзобород, Дежурство на кладбище, Замерзший барон, Имирьяр-вестница смерти, Принц Ренатал, Болезнетворный ужас, Стражи гробницы, Войско мертвых, Одержатель, Труп невесты, Лоскутный великан, Сир Денатрий и другие.


[к оглавлению](#)


## **Замены**

Анхоли ДК — недорогая колода, которую могут собрать многие игроки. Отчасти поэтому она так популярна. И все же в деке есть несколько дорогостоящих карт. Далее разбираемся, какие из них можно заменить и как, а какие нельзя.

 **Слияние из глубин** — вы можете относительно легко отказаться от этого второго дропа. Вместо берите **Мертвого гробовщика** или **Асталора Кровавая Клятва**.

 **Визгун** — одна из лучших карт в колоде, от которой лучше не отказываться. Крафтите обязательно.

 **Заводчик крылобегов** — сильная эпическая карта, которую лучше взять в двух экземплярах. Если нет, берите вместо **Стражей гробницы** или **Мертвого гробовщика**.

 **Школьный учитель** — хороший четвертый дроп в руках Рыцаря смерти, который лучше скрафтить. Но если нет, возьмите **Осужденную Сильвану**, **Стражей гробницы**, **Мурлокулу** или **Асталора Кровавая Клятва**.



**Могильная сила, Лорд Ребрад** — эти карты есть бесплатно у всех игроков.

Крафтить не нужно.

[к оглавлению](#)

## Бюджетный Анхоли ДК

 <b>Крестьянин</b> В начале вашего хода вы берете карту. 1 мана / 2 здоровья / 1 атака x2	 <b>Собиратель трупов</b> Боевой клич: вы получаете труп. Нежить / 1 мана / 3 здоровья / 3 атака x2	 <b>Рукотворец</b> Когда вы призываете нежить, она получает +1 к атаке. Нежить / 1 мана / 2 здоровья / 2 атака x2	 <b>Скелет-помощник</b> Боевой клич: ваше существо-нежить получает +2 к атаке. Нежить / 1 мана / 2 здоровья / 2 атака x2	 <b>Ударчумы</b> Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибает, призывает двойки 2/2 с «Натиском». Тьма / 2 мана / 2 здоровья / 3 атака x2	 <b>Боевой некромант</b> В конце вашего хода оживает труп как составного элемента 1/3 с «Провокацией». Нежить / 2 мана / 2 здоровья / 3 атака x2
 <b>Мертвый роботизинг</b> Боевой клич: вы раскрываете карту в рукею неизвестности, если левая келья Рыболова после вашего хода. 2 мана / 2 здоровья / 3 атака x2	 <b>Вражду-некролит</b> Боевой клич: ваше существо получает «Предсмертный крик»: раскладывает 2/2 с «Натиском». Нежить / 2 мана / 2 здоровья / 2 атака x2	 <b>Визгун</b> Боевой клич: заклинает всех существующие существа. Если левая келья Рыболова после вашего хода, заклинание стоит на (2) меньше. Зверь / 3 мана / 4 здоровья / 4 атака x2	 <b>Нерубский визирь</b> Боевой клич: вы раскрываете заклинание. Если левая келья Рыболова после вашего хода, заклинание стоит на (2) меньше. Нежить / 2 мана / 4 здоровья / 4 атака x2	 <b>Заводчик крылобетов</b> Когда вы раскрываете существо, оно получает +1/+1 и «Предсмертный крик»: призывает крылобета 1/1. 3 мана / 2 здоровья / 5 атака x2	 <b>Мурлоупа</b> Похищение жизни. Насыщение (4): это существо стоит (0). Нежить, Мурлоуп / 3 мана / 3 здоровья / 4 атака x2
 <b>Нерубский трагедран</b> Провокация. Боевой клич: призывает две копии этого существа. Нежить / 1 мана / 3 здоровья / 3 атака x2	 <b>Могильная сила</b> Ваше существо получает +1 к атаке. Раскладывает 3 трупов, чтобы вместо этого дать вы +3 к атаке. Тьма / 4 мана / 2 здоровья / 3 атака x2	 <b>Изголовавшие ишту</b> Боевой клич: вы берете карту. Насыщение (4): вы берете 3 карты. 5 мана / 3 здоровья / 5 атака x2	 <b>Лорд Ребрад</b> Боевой клич: оживает все ваши трупы как големы 1/1 с «Натиском». За каждого вы возмещаетесь на поле боя на 1 мана (покупает +2/+2). 8 мана / 9 здоровья / 7 атака Нежить		

5880



В максимально бюджетной версии всё еще есть [Визгун](#) и [Заводчик крылобегов](#) — карты слишком сильные, чтобы от них отказываться. Но это единственные дорогостоящие опции в деке, так что в сумме вы потратите немного пыли. Такой сборкой вполне можно взять Легенду.

[к оглавлению](#)



Муллиган Рыцаря смерти Нечестивости не такой уж простой, как может показаться на первый взгляд. Как и всегда в случае с агро колодами, вы ищете кривую маны на первые ходы, то есть сначала первый ход, если есть, то второй и т.д. Но в зависимости от матчапа ДК должен муллиганить достаточно разные и часто неожиданные карты. Сначала мы разберемся с общими правилами муллигана.



**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** — Собиранье трупов, Крестьянин, Рукотворец. Но не все первые дропы нужно оставлять в любых ситуациях. Например, Крестьянин плох против Рыцарей смерти и Охотников на демонов, а

**Рукотворец** — против агро колод, особенно если вы начинаете с Монеткой.

Универсальнее всех **Собиратель трупов**, хотя и его можно скинуть в самых медленных поединках, чтобы найти **Крестьянина** или **Рукотворца**.



**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.



**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. Часто **Визгун** может остаться в руке даже в ситуации, если в руке еще нет карт на 1-2 ходы и вы встретились с темповым противником, который будет играть много существ.

Далее о том, какие карты **Рыцарь смерти** чаще всего оставляете в стартовой руке при встрече с конкретными классами.



**Рыцарь смерти:** **Собиратель трупов**, **Рукотворец**, **Удар чумы**, **Боевой некромант**

**Охотник на демонов:** **Собиратель трупов**, **Боевой некромант**, **Удар чумы**. С хорошей рукой — **Визгун**, **Нерубский визирь**

**Воин:** **Собиратель трупов**, **Крестьянин**, **Врайкул-некролит**, **Визгун**

**Паладин:** **Собиратель трупов**, **Крестьянин**, **Рукотворец**, **Боевой некромант**, **Удар чумы**, **Визгун**

**Охотник:** **Собиратель трупов**, **Крестьянин**, **Рукотворец**, **Боевой некромант**, **Удар чумы**, **Визгун**

**Друид:** **Крестьянин**, **Рукотворец**, **Скелет-помощник**, **Боевой некромант**, **Заводчик крылобегов**

**Разбойник:** **Собиратель трупов**, **Крестьянин**, **Рукотворец**, **Боевой некромант**, **Заводчик крылобегов**. С хорошей рукой — **Нерубский визирь**

**Шаман:** **Собиратель трупов**, **Крестьянин**, **Рукотворец**, **Скелет-помощник**, **Боевой некромант**, **Врайкул-некролит**, **Визгун**, **Заводчик крылобегов**

**Маг:** **Собиратель трупов**, **Крестьянин**, **Рукотворец**, **Боевой некромант**, **Удар чумы**, **Заводчик крылобегов**

**Жрец:** Собиратель трупов, Крестьянин, Скелет-помощник. С хорошей рукой — Нерубский визирь, Изголодавшийся шут, Школьный учитель.

**Чернокнижник:** Собиратель трупов, Крестьянин, Рукотворец, Скелет-помощник, Удар чумы, Заводчик крылобегов. С хорошей рукой — Визгун.

[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 забрать 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.



**У Рыцаря смерти практически нет взрывного урона.** Если он лишится стола, то не сможет нанести оппоненту серьезный ущерб, как это делает Агро Маг или Курс Бесолок. Какой-то урон без стола можно нанести силой героя (даже в комбинации с **Могильной руной**) 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**, хотя это очень тяжелая карта для колоды. Но уж слишком она хороша. 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.

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 самые сильные заклинания, которые требуют 2-3 Руны Крови или Льда. Вы можете сгенерировать эти спеллы с помощью **Нерубского визиря** и **Школьного учителя**. А **Слияние из глубин** откроет доступ ко всем нежити, зверям и нагам.

Подробнее о случайной генерации карт мы поговорим с 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 каких-то юнитов. Не стесняйтесь размениваться юнитами без полезных свойств: **Собирателем трупов**, силой героя, **Слиянием из глубин** и, конечно же, **Ударом чумы**. Беречь нужно только **Крестьянина**, **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. Проще всего реализовать **Крестьянина**, но уже можно играть и 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.

**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 spell 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. Но 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.

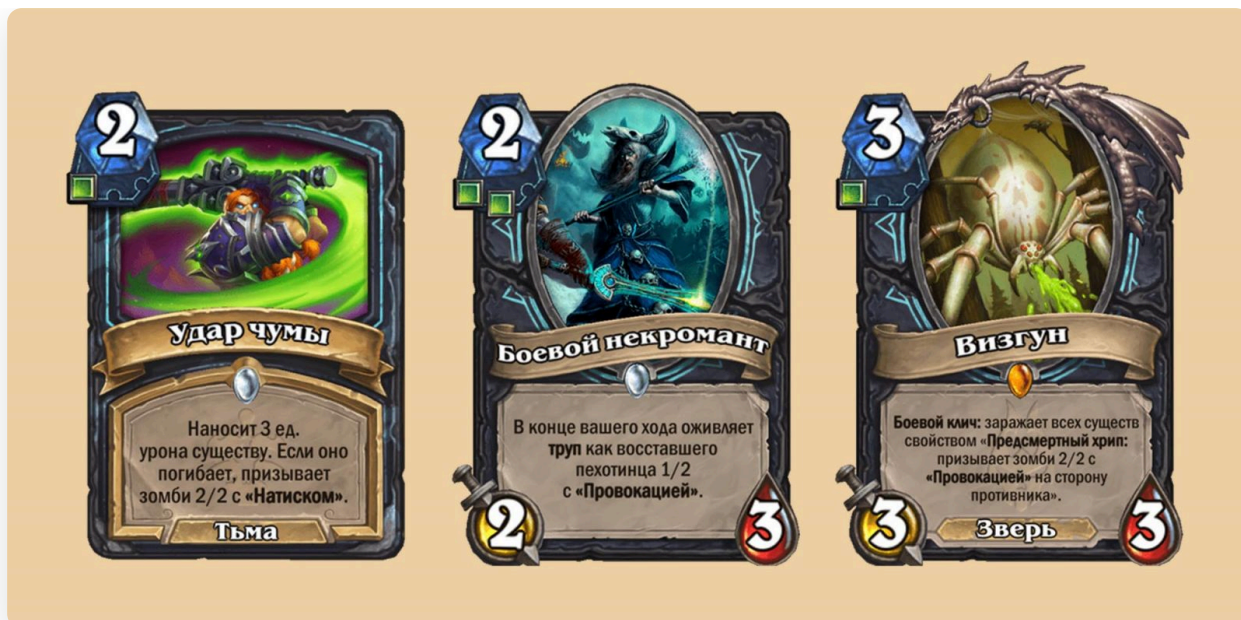
**В лейтгейме** (10+ ходы) Анхоли ДК чувствует себя уже не так комфортно. Если вы добрались до этого этапа партии, то старайтесь действовать рискованно и авантюрно. В противном случае вы рискуете проиграть. Большинство колод в мете могут извлечь куда больше выгоды из своих карт, чем Рыцарь смерти Нечестивости.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

[к оглавлению](#)



**Ключевые карты и комбинации**



**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 времени, — **Крестьянин**, **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 противника. Вы редко сможете отыгрывать от них большими характеристиками и тем более божественными щитами. Но у Рыцаря смерти есть липкие существа (**Врайкул-некролит**, **Заводчик крылобегов**), 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 партию. Вы должны играть 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. Далек 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.

[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.



Играйте **Крестьянина** на пустой стол, если у противника нет силы героя, которая наносит юнитам урон. Если есть, **Крестьянина** можно играть рано в любом случае, если нет хода лучше. Но в идеале сыграть его одновременно с другим опасным существом или закрыть этого юнита провокацией.



**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.



**Слияние из глубин** открывает доступ к огромному пулу существ — как Рыцаря смерти, так и нейтральных. Вы чаще всего должны раскапывать нежить — с ней у ДК больше всего синергий, да и юниты там в среднем сильнее. Реже **Слияние из глубин** играют на наг или зверей — здесь вы редко раскопаете что-то такое уж сильное.

Перед розыгрышем **Слияния из глубин** убедитесь, что на столе есть существо хоть с каким-то типом. Не все юниты в деке Анхоли ДК — нежить или любой другой тип.



С помощью **Нерубского визиря** и **Школьного учителя** у Анхоли ДК есть доступ ко всем заклинаниям Рыцаря смерти — в том числе с Рунами Крови и Льда. Тут можно раскопать много отличных карт. Далее вы найдете все спеллы Рыцаря смерти.

Все заклинания Рыцаря смерти

## Все заклинания ДК



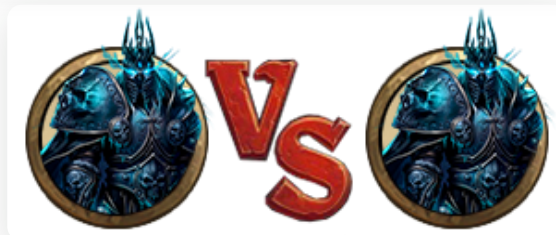
- 

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 **Изголовавшего шута** и **Осужденную Сильвану** в обычных формах.
- 

**Сила героя — отличная цель для баффов** **Скелета-помощника**, **Руктоворца** и **Могильной силы**. Так ДК получает дополнительный взрывной урон для финального хода.

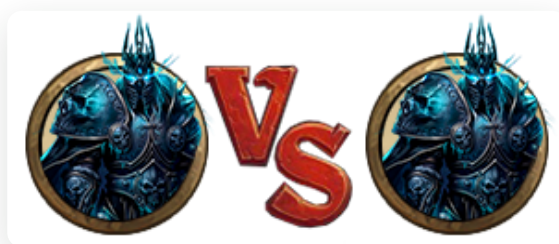
[К оглавлению](#)



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.

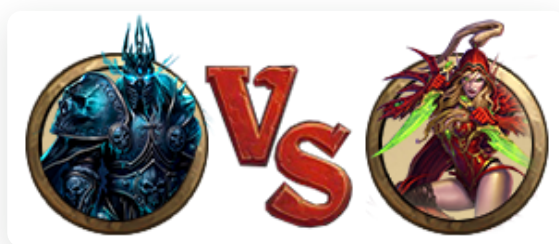
В поединке важны выгодные размены и борьба за инициативу. Если вы впереди по темпу, то должны закончить партию в мидгейме с помощью **Могильной силы** или просто за счет больших характеристик. Старайтесь закончить партию до выхода **Лорда Ребрада** оппонента, если тот копит значительное количество трупов к 7-8 ходам. Вы можете использовать эту легендарку, чтобы вернуться в игру.



#### **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. 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 угрозами 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**.

Пытаться продавить ДК Крови взрывным уроном или периодическим уроном в течение нескольких ходов — плохая идея, у оппонента очень много исцеления.



#### **Разбойник на воровстве**

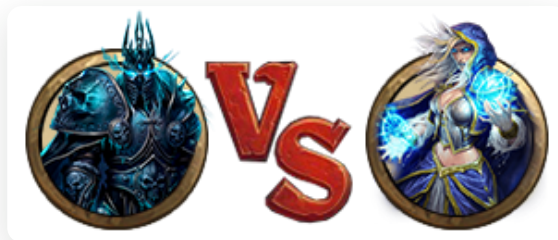
Достаточно непредсказуемый противник, который во многом зависит от случайной генерации ресурсов. Если он не найдет массовые зачистки, то единственный простой ответ на стол мелких существ — **Творец теней Скаббс**, который выходит достаточно поздно. Вы можете попытаться задавить Разбойника до этого момента или держать в руке дополнительную волну угроз на случай розыгрыша карты-героя. Отыграть от Творца теней Скаббса помогают **Нерубский страж роя** и **Лорд Ребрад** — ДК всегда рад вернуть в руку эти карты, чтобы впоследствии разыграть их снова.



- ### Биг Спелл Маг

Это выгодный поединок, хотя и напряженный. Вы должны прорваться через многочисленные замораживающие эффекты противника. Сделать это нужно до момента, когда Джайна сможет использовать **Руну верховного мага** — с высокой вероятностью этот spell зачистит ваш стол. Можно играть и после, если в руке будет достаточно карт и волн угроз, но ситуация уже сложная: Маг может повторять это заклинание и играть дополнительные копии. Зато в начале партии Маг достаточно уязвим: закрывайте важных юнитов провокациями, разменивайтесь с существами Мага с помощью натисков и заклинаний, а основными силами бейте по герою противника.

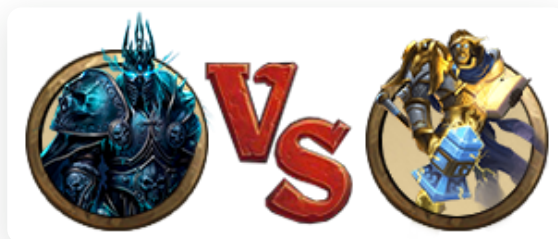
Чародейка-варвар опасна, если в руке есть Монетка или **Удар чумы** — старайтесь потратить их раньше. **Могильную силу** часто придется пожертвовать, потому что сыграть ее до 5-6 ходов у ДК получается редко, а если получается, то он побеждает в партии. Все недорогие раскопанные заклинания старайтесь тут же играть, чтобы не подставиться под **Чародейку-варвара**.



- ### Агро Маг

Интересный противник, который тоже действует агрессивно. Но чаще всего Маг не поспевает за темпом ДК и играет вторым номером со старта. Но у него и больше вариантов вернуться в игру. Самый опасный — **Дитя смерти**. Этот spell Маг может сыграть раньше, если выходила **Озябшая чародейка** или если в руке есть Монетка. Старайтесь не подставить под этот spell весь свой стол, а еще лучше пытайтесь закончить партию до розыгрыша этого заклинания.

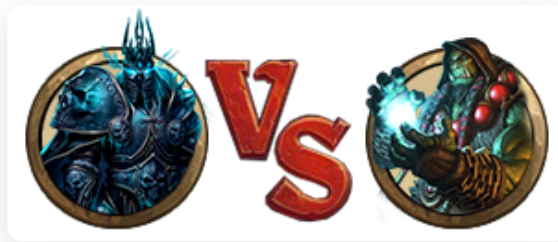
Как и Биг Спелл Маг, Агро Маг использует несколько замораживающих эффектов, которые очень сложно обыграть.



- ### Чистый Паладин

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 [Печать крови](#), которая помогает 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.

Опасны ходы Чистого Паладина в мидгейме со [Световыми скатами](#), а после комбинацией [Кровавый крестоносец](#) + [Графиня](#). К этому моменту Анхоли ДК должен уже заспамить стол и грозить летальным уроном, пробивая провокации оппонента.



- ### Эволв Шаман

Равный матч-ап, в котором ДК и Шаман делают в принципе достаточно похожие вещи. Сила Шамана в том, что он может снимать все негативные эффекты со своих существ и позитивные с ваших. Значит, не так хороши будут [Визгун](#) и [Заводчик крылобегов](#). Еще Шаман может сделать очень сильный ход с [Темным охотником Вол'джином](#) и существами-гигантами. К 5 маны противника важно оставить его без стола.

Часто ДК играет агрессивнее со старта. И его задача: закончить партию как можно быстрее, потому что в мид и лейтгейме у Шамана много способов вернуться в игру. У ДК тоже есть сильный [Лорд Ребрад](#), но вы не всегда успеете разыграть его до завершения партии или полностью зачистить вражеский стол с помощью этой легендарки.

- [к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!