

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Чернокнижник на добыче — имба Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

16.11.2023

Гайды

Битва в Бесплодных землях

Чернокнижник на добыче — имба Бесплодных земель.  
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Чернокнижник на добыче в ранней мете Бесплодных земель. Уже по итогам первого дня дополнения стало понятно, что это сломанный архетип с, возможно, самой сильной картой в истории Hearthstone — Азеритовой змеей.

Чернокнижник на добыче быстро вырвался на первые строчки и по популярности, и по проценту побед. У архетипа попросту нет невыгодных матч-апов, сложнее всего бороться в зеркальном поединке.








Разработчики быстро среагировали на имбу первых дней — и уже анонсировали **нерф Азеритовой змеи в серверном патче**. Патч обещают выпустить в пятницу, но в Восточной Европе он, скорее всего, выйдет только в субботу 18 ноября.

А значит, у нас **еще есть время** для того, чтобы поиграть Чернокнижником на добыче — возможно, **самой сильной колодой в истории Hearthstone**. Здорово и то, что скрафтить Чернокнижника на добыче очень просто: не потребуется никаких легендарных карт и только пара эпиков. Стоимость бюджетной колоды — всего лишь **2480 чародейной пыли**. Значит, любой игрок может поиграть этой декой и успеть взять высокий ранг до того, как Лока понерфят.

Большой гайд расскажет всё самое важное о геймплее Чернокнижника на добыче в ранней мете Бесплодных земель. Вы найдете оптимальные сборки и бюджетную версию, с которыми можно взять Легенду в этом патче. Мы обсудим основы и тонкости декбилдинга, муллигана, стратегии, а также популярные матч-апы.

## 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**
    - *Основа геймплея*
    - *О добыче и Азеритовой змее*
    - *Способы победы*
  - *Ключевые карты и комбинации*
-  **Матч-апы**



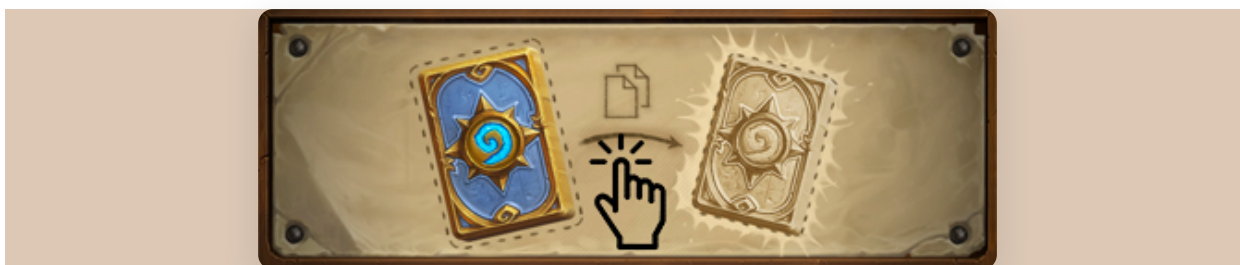
## Сборки архетипа

Есть два подхода к созданию колоды Чернокнижника на добыче.

Первый использует основу Контроль Лока и добавляет к ней синергии добычи. В таких сборках появляются Саргерас Разрушитель и другие тяжелые карты.

Второй подход делает ставку на максимально быстрый перебор колоды в поисках синергий добычи и способов возврата в руку Азеритовой змеи.

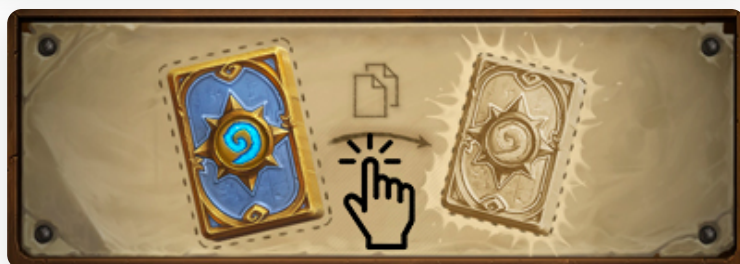
И тот, и другой подходы показывают отличные результаты в ранней мете Бесплодных земель. Первый подход лучше играет с другими деками меты, а второй сильнее в зеркальных матч-апах.



Чернокнижник на добыче с **Роковым совухом**

# Чернокнижник на добыче

<p><b>1</b></p> <p><b>Дымовая труба</b></p> <p>Наносит 1 ед. урона существу. Если оно погибает, вы добываете сокровище.</p> <p>Священник</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Торговка успехами</b></p> <p>Боевой кич: каждый герой получает 4 ед. брони.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Молодой хмельвар</b></p> <p>Боевой кич: возвращает ваше существо с поля боя в руку.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Освернение</b></p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Кобальд-шахтер</b></p> <p>Боевой кич: вы добываете сокровище.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Хмельвар из салуна</b></p> <p>Боевой кич: вы возвращаете в руку карту выбранного существа. Оно получает +2/+2.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Зона Боргона</b></p> <p>Боевой кич: вы кладете в руку золотую копию вашего выбранного существа.</p> <p>Маг</p> <p>2 2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Уничтожение смерти</b></p> <p>Наносит 6 ед. урона, уничтожая между существами зрелищного. Воскрешает выбранного героя с 14 здоровья за каждые 2 урона, нанесенные им.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Кузня воли</b></p> <p>Выберите ваше существо. Превращает его в копию с характеристикой копии этого существа и «Натиском».</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Эло</b></p> <p>Призывает копию существа. И копия, и оригинал получают 3/3 с «Натиском».</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Безумный гонимый дубинкой</b></p> <p>Провокация. Не может атаковать.</p> <p>7 7</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Моарт-бурляшник</b></p> <p>Провокация. Пресмертный крик: вы добываете сокровище.</p> <p>Механизм Демон</p> <p>4 5</p> <p>x2</p>
<p><b>5</b></p> <p><b>Прокладчик из шивадей</b></p> <p>Натиск. Боевой кич: вы добываете сокровище.</p> <p>Механизм</p> <p>6 4</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Роковой совок</b></p> <p>Боевой кич: забирает одну из устных кристаллов маги противника.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Дар Хап Дратир</b></p> <p>Позиция жизни. В конце вашего хода наносит 6 ед. урона герою противника.</p> <p>Пещер</p> <p>6 6</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Машинист Джерри</b></p> <p>Боевой кич: если вы дважды добывали карты, призывает шесть выстрелов 3/3 с «Натиском».</p> <p>4 4</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Мегалавник</b></p> <p>Гигант +1. Боевой кич: покрывает все существо противника. Пресмертный крик: вызывает на обратно.</p> <p>Мурлок</p> <p>7 4</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Саргерас Разрушитель</b></p> <p>Титан. Боевой кич: открывает портал, призывает двух бесов 3/2 каждый ход.</p> <p>Демон</p> <p>6 12</p>



Это Контроль Чернокнижник, который берет все необходимые синергии добычи — карты, которые активируют этот эффект, а также три способа вернуть в руку Азеритовую змею. Сила такого Лока на добыче в том, что он может победить и другими способами — от стола или взрывным уроном. Он же и хорош в обороне при встрече с тяжелыми противниками: многое сделают **Роковой совух** и Саргерас Разрушитель.

Слабостью такого подхода станет то, что с ним порой не так быстро получается реализовать Азеритовую змею. Это особенно критично в зеркальных матч-апах.

Колоду можно сделать существенно дешевле, убрав практически все легендарки за исключением **Золы Горгоны**. Всё это не ключевые карты для Лока на добыче. Если в коллекции нет каких-то легендарок, мы рекомендуем взять вторую сборку, которую обсудим далее.





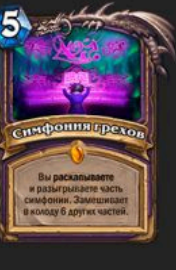

**Что можно добавить:** Экскурсовод, Уничтожение смертных (вторая копия), Колющее щупальце, Похищение души

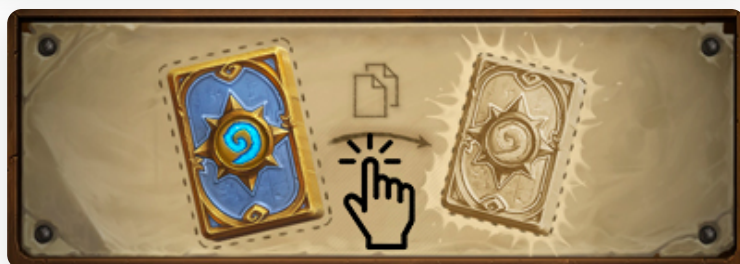
**Что можно убрать:** ДарХан Дратир, Машинист Джерри, Мегаплавник, Саргерас Разрушитель.



### **Агрессивный Чернокнижник на добыче**

# Чернокнижник на добыче

 <p><b>Лешман с р-Финли</b> Боевой клещ: заменит карты в вашей руке картами из конца вашей колоды. Мурлок</p>	 <p><b>Дымовая труба</b> Наносит 1 ед. урона существу. Если оно погибает, вы добываете сокровище. Скверна</p>	 <p><b>Торговка доспехами</b> Боевой клещ: каждый герой получает 4 ед. брони. Скверна</p>	 <p><b>Экскурсовод</b> Боевой клещ: ваша следующая сила героя стоит (0). Тьма</p>	 <p><b>Молодой хмелевар</b> Боевой клещ: возвращает ваше существо с поля боя в руку. Мага</p>	 <p><b>Похищение души</b> Похищение жизни. Наносит 3 ед. урона существу. Тьма</p>
 <p><b>Осквернение</b> Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется. Тьма</p>	 <p><b>Колдунья-шуталыца</b> Похищение жизни. Боевой клещ наносит 2 ед. урона случайному существу противника. Тьма</p>	 <p><b>Кобольд-шахтер</b> Боевой клещ: вы добываете сокровище. Скверна</p>	 <p><b>Хмелевар из салула</b> Боевой клещ: вы возвращаете в руку карты выбранное существо. Оно получает +2/+2. Мага</p>	 <p><b>Зона Горгона</b> Боевой клещ: вы кладете в руку золотую копию вашего выбранного существа. Мага</p>	 <p><b>Припасы Плетей</b> Вы берете 3 карты, затем выбираете и сбрасываете одну из них. Тьма</p>
 <p><b>Уничтожение черепов</b> Наносит 5 ед. урона, уничтожая при этом существо противника. Восстанавливает вамму урона 2 ед. за каждую из ваших черепов. Тьма</p>	 <p><b>Могри-бурлящик</b> Провокация. Предсмертный хрип: вы добываете сокровище. Механизм</p>	 <p><b>Симфония грехов</b> Вы раскалываете и разбрызгиваете часть симфонии. Заполняет в колоду 6 других карт. Механизм</p>	 <p><b>Проклятие чужаков</b> Натиск. Боевой клещ: вы добываете сокровище. Механизм</p>	 <p><b>Машинист Джерри</b> Боевой клещ: если вы должны добавить карты, призывает шесть выстрелов 3/3 с «Натиском». Мага</p>	



Эта сборка нацелена исключительно на реализацию Азеритовой змеи. Тут намного больше способов перебора колоды, так что вы быстрее найдете и способы генерации добычи, и способы вернуть в руку Азеритовую змею. Такая стратегия особенно хороша в зеркальных матч-апах, но может быть достаточно однобокой в других противостояниях.

В деке много зачисток, но все они рассчитаны на начало партии. Если у противника получается сгенерировать стол с большими статами, такому Чернокнижнику на него нечем ответить.

Опять же, вы можете отказаться ото всех легендарок в деке за исключением **Золы Горгоны**. Колода не станет значительно слабее.

**Что можно добавить:** Хаотичное поглощение, Жадный партнер, Сварка крыльев, **Эхо**, Разрыв пласта

**Что можно убрать:** Лоцман сэр Финли, Торговка доспехами, Колющее щупальце, Симфония грехов, Машинист Джерри



[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Лока на добыче в основе только ключевые карты с новым свойством, а также 5 способов вернуть в руку Азеритовую змею. Тут же есть и несколько ключевых оборонительных опций класса, но их не так много.

## Основа Лока на добыче (20 из 30)

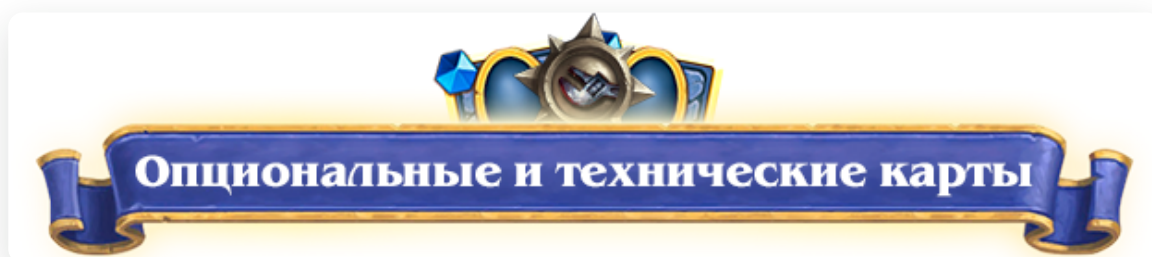


Код основы колоды:



Из основы колоды можно убрать одну копию Уничтожения смертных и Машиниста Джерри. Пусть легендарка сильная, но точно не обязательная. Она не связана с основным способом победы Лока и только делает его чуть сильнее в борьбе за стол.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Почти все опциональные карты Лока на добыче можно разбить на две группы. Первую группу используют Контроль Черно книжники на добыче. Вторую — агрессивные версии. Редко можно встретить некоторые опциональные карты из одной группы в сборке с другим наполнением.



Контроль наборы обращается к классической связке Кузня воли + Величественный анубисат. Тут же появляются дополнительные способы зачистки стола — как точечные, так и массовые. Закрывает всё **Роковой совух**, который делает Лока значительно сильнее в матч-апе с другими контроль деками.



Агрессивный набор берет куда больше способов перебора колоды, чтобы быстрее найти добычу и способы возврата существ в руку. Помимо этого в сборках обычно появляются дополнительные ранние ремувалы для ответа агро колодам. Часто берут и **Симфонию грехов**, хотя эффект карты не всегда полезен, так как увеличивается объем колоды, а эффект легендарного спелла при розыгрыше относительно рандомный.

[К оглавлению](#)



## Замены

Чернокнижник на добыче — доступная для любого игрока колода, потому что может обойтись совсем без легендарных карт. Но придется скрафтить несколько эпиков. Далее о том, как можно заменить дорогие карты.



**Дымовая труба** — обязательный эпик в двух экземплярах.



**Зола Горгона** — есть у всех игроков бесплатно в Основном наборе карт.



**Машинист Джерри** — хорошая легендарка, но всё же опциональная. Вместо можно взять *Симфонию грехов*, *Хаотичное поглощение*, *Эхо*, *Мегаплавника*, *Круговерть Пустоты* и другие опциональные карты, отмеченные выше. Крафтить сейчас эту легендарку не рекомендуем.



**ДарХан Дратир** — легко заменить на *Колючее щупальце*, *Похищение души* или вторую копию *Уничтожения смертных*.



**Мегаплавник** — не обязательная карта, вместо которой можно взять *Симфонию грехов*, *Экскурсовода* или любую другую опциональную карту.



**Саргерас Разрушитель** — если в коллекции нет этой легендарки, лучше обратиться к агрессивной сборке Чернокнижника на добыче, а не к контроль версии. Для *Контроль Лока* Саргерас обязателен, зато *Агро Лок* на добыче не берет эту легу.



**Лоцман сэра Финли** — сильная карта для агрессивного Лока на добыче, но всё же заменимая. Берите вместо *Хаотичное поглощение*, *Эхо* или *Жадного партнера*.



**Симфония грехов** — не обязательная карта, вместо которой можно взять *Эхо* или другую опциональную карту.

**Другие дорогостоящие карты** — не обязательны для Лока.

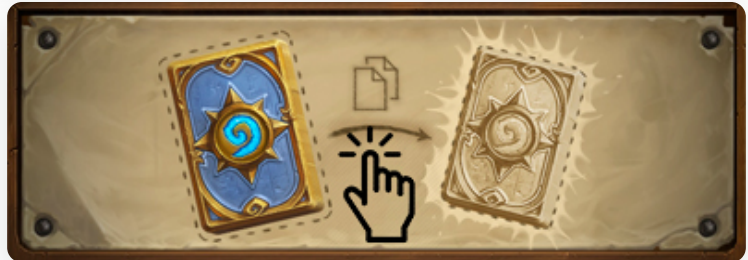


## Максимально бюджетная колода

**Бюджетный Лок на добыче**

# Бюджетный Лок на добыче

 <p><b>Экскурсовод</b> Боевой клещ: ваша следующая сила героя стоит (0).</p> <p>1   1   x2</p>	 <p><b>Торговец успехами</b> Боевой клещ: каждый герой получает 4 ед. брони.</p> <p>1   1   3   x2</p>	 <p><b>Дымовая труба</b> Наносит 1 ед. урона существу. Если оно погибает, вы добываете сокровище.</p> <p>1   1   3   x2</p>	 <p><b>Жадный партнер</b> Боевой клещ: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Монетку».</p> <p>2   2   3   x2</p>	 <p><b>Ключес шумальце</b> Пожизненная жизнь. Боевой клещ наносит 2 ед. урона случайному существу противника.</p> <p>2   2   2   x2</p>	 <p><b>Пожизненная душа</b> Пожизненная жизнь. Наносит 3 ед. урона существу.</p> <p>2   2   3   x2</p>
 <p><b>Хмельвар из салуна</b> Боевой клещ: вы возвращаете в руку вашего выбранного существа. Оно получает +2/+2.</p> <p>2   2   2   x2</p>	 <p><b>Кобольд-шахтер</b> Боевой клещ: вы добываете сокровище.</p> <p>2   1   1   x2</p>	 <p><b>Маленький хмельвар</b> Боевой клещ: возвращает ваше существо с поля боя в руку.</p> <p>2   3   2   x2</p>	 <p><b>Осквернитель</b> Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется.</p> <p>2   2   2   x2</p>	 <p><b>Эхо</b> Призывает копия существа. И копия, и оригинал получают все игнорируемые урона.</p> <p>3   3   2   x2</p>	 <p><b>Припасы Плетей</b> Вы берете 3 карты, затем выбираете и сбрасываете одну из них.</p> <p>3   3   2   x2</p>
 <p><b>Золотая Горгона</b> Боевой клещ: вы кладете в руку золотую копию вашего выбранного существа.</p> <p>3   2   2   x2</p>	 <p><b>Уничтожение смерти</b> Наносит 6 ед. урона, возвращая мертвое существо в игру. Восстанавливает вашему герою 2 ед. здоровья за каждую игнорируемую смерть.</p> <p>3   3   2   x2</p>	 <p><b>Морган-бурлящий</b> Провокация. Предсмертный крик: вы добываете сокровище. Исключает демон.</p> <p>4   4   5   x2</p>	 <p><b>Проклятый чужестранец</b> Натиск. Боевой клещ: вы добываете сокровище.</p> <p>5   6   4   x2</p>		



Такая сборка Лока на добыче подойдет тем, кто не хочет тратить пыль на деку, которую скоро понерфят. Пусть дека стоит лишь 2 с небольшим тысячами чародейной пыли и чуть уступает по силе оптимальным версиям, это всё еще очень сильный участник меты, с которым можно легко взять Легенду.

[к оглавлению](#)



Муллиган Чернокнижника на добыче простой в своей основе — нужно искать карты с добычей. Но есть важные оборонительные и наступательные опции, которые нужны при встрече с некоторыми классами. Сначала мы обсудим общие правила выбора карт в стартовую руку.

- Общие правила**



**Кобольд-шахтер** — оставляйте всегда и в любом количестве.



**Моарг-бурильщик** — оставляйте одну копию всегда. Две нужны только с Монеткой или хорошей рукой.



**Дымовая труба** — оставляйте всегда одну копию, а две только с Монеткой

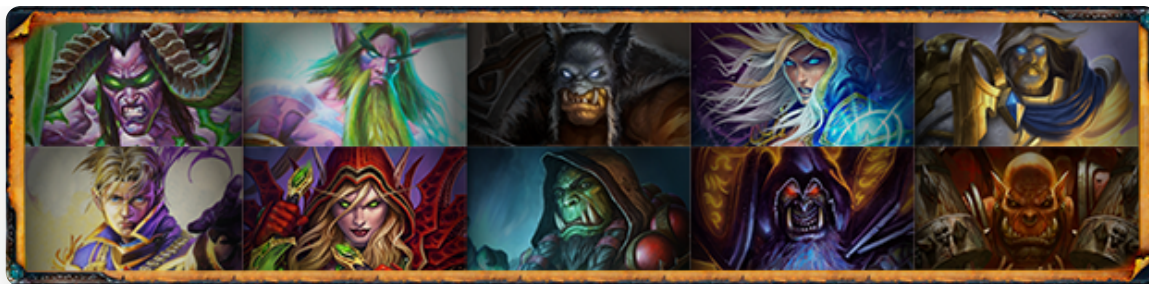


**Прокладчик туннелей** — оставляйте только с хорошей рукой или Монеткой



- 
**Осквернение** — оставляйте при встрече с Паладином. Вторая копия не нужна.
- 
**Уничтожение смертных** — оставляйте при встрече с самыми агрессивными классами, чаще всего это Паладин, Воин и ДХ
- 
**Экскурсовод** — оставляйте всегда и в любом количестве
- 
**Припасы Плети** — оставляйте всегда и в любом количестве
- 
**Кузня душ + Величественный анубисат** — всегда оставляйте их вместе. И всегда оставляйте Кузню душ саму по себе в одной копии.
- 
**Роковой совух** — оставляйте с хорошей рукой против медленных противников, в том числе против других Чернокнижников. Вторую копию можно оставить с Монеткой.
- 
**Машинист Джерри** — оставляйте против медленных классов, которые активно спямят стол в мидгейме.

- Далее о том, что Чернокнижник ищет при встрече с конкретными классами.



## Выбор карт против всех классов

### Важно

*Мы привели муллиган для Контроль Лока на добыче. Агрессивная версия всегда оставляет Экскурсовода и Припасы плети в дополнение к названным ниже картам.*

**Рыцарь смерти:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Величественный анубисат, Саргерас Разрушитель

**Охотник на демонов:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Уничтожение смертных, Кузня душ, Прокладчик туннелей

**Воин:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Уничтожение смертных, Кузня душ, Машинист Джерри. С хорошей рукой — **Роковой совух.**

**Паладин:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Торговка доспехами, Осквернение, Кузня душ, Уничтожение смертных

**Охотник:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Осквернение, Машинист Джерри

**Друид:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Прокладчик туннелей. С хорошей рукой — **Роковой совух.**

**Разбойник:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Эхо, Машинист Джерри

**Шаман:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Машинист Джерри

**Маг:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Прокладчик туннелей, Кузня душ, Машинист Джерри

**Жрец:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Эхо, Уничтожение смертных, Саргерас Разрушитель. С хорошей рукой — **Роковой совух.**

**Чернокнижник:** Кобольд-шахтер, Моарг-бурильщик, Дымовая труба, Кузня душ, Мегаплавник. С хорошей рукой — **Роковой совух.**

[к оглавлению](#)



## Стратегия игры

### Основы геймлея



Чернокнижник на добыче — колода, которая вращается вокруг **Азеритовой змеи**. Это ключевая карта, которую Лок получает с четвертой добычи станет главным способом победы в большинстве матч-апов. Азеритовая змея сильна сама по себе, но она становится настоящей имбой благодаря механике возвращения существа в руку. Лок может 5 раз вернуть в руку Азеритовую змею с помощью [Молодого хмелевара](#), [Хмелевара](#) из салуна и [Золы Горгоны](#). Этого более, чем достаточно, чтобы залеталить любого противника.

Чтобы получить Азеритовую змею, Лок должен 4 раза сыграть карты с добычей. В колоде их много, и все существа и заклинания с этим эффектом хороши сами по себе, да и дают неплохие карты на 1-3 ступенях.

Мы подробнее обсудим, как работает Азеритовая змея, механика добычи и в целом способы победы Чернокнижника чуть ниже, а сейчас обсудим другие особенности колоды.



В сборке любого Лока на добыче будет **Машинист Джерри**. Его боевой клич практически всегда будет активен к ходам с 6-7 маны, особенно потому, что Лок отдает приоритет картам с добычей на муллигане.

Машинист Джерри — вспомогательная карта, которая помогает в зачистке стола и реже в наступлении. С ней нет особых синергий и механик, разве что можно сыграть на эту легендарку эффект возвращения карты в руку. Делайте это, если отчаянно нуждаетесь в зачистках стола, а ничего лучше в руке нет.



2

## Осквернение

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

Тьма



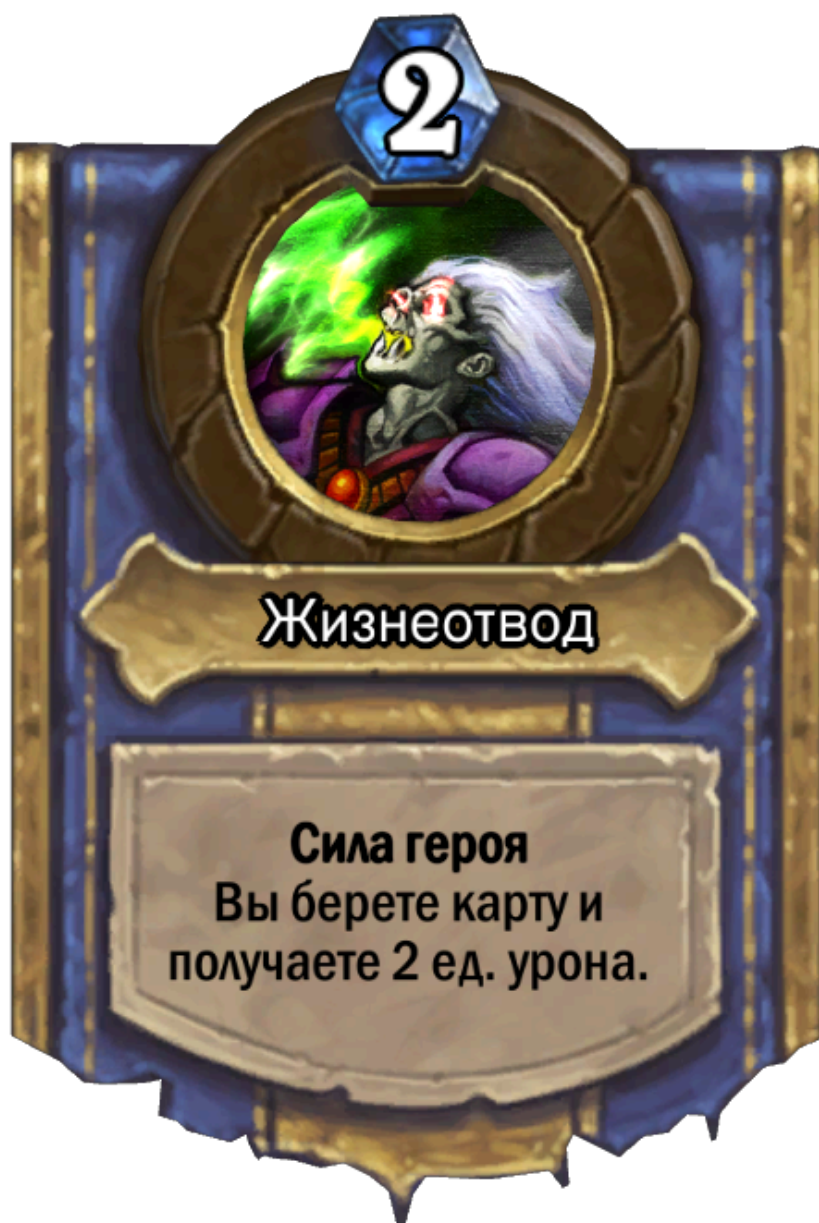
Главные оборонительные инструменты Лока — [Осквернение](#) и Уничтожение смертных. Спеллы хороши и в лейтгейме, например из-за синергии с [Эхом](#). Они же крайне полезны со старта при встрече с агрессивными деками, поэтому тоже станут приоритетом на муллигане, если Лок ожидает темповый поединок.

На этом универсальные оборонительные опции Чернокнижника заканчиваются, но в зависимости от сборки вы найдете разные защитные карты в дополнение к отмеченным выше. Контроль Лок на добыче использует Саргераса Разрушителя и [Мегаплавника](#), а Агро Лок на добыче играет больше ранних зачисток за 2 маны.

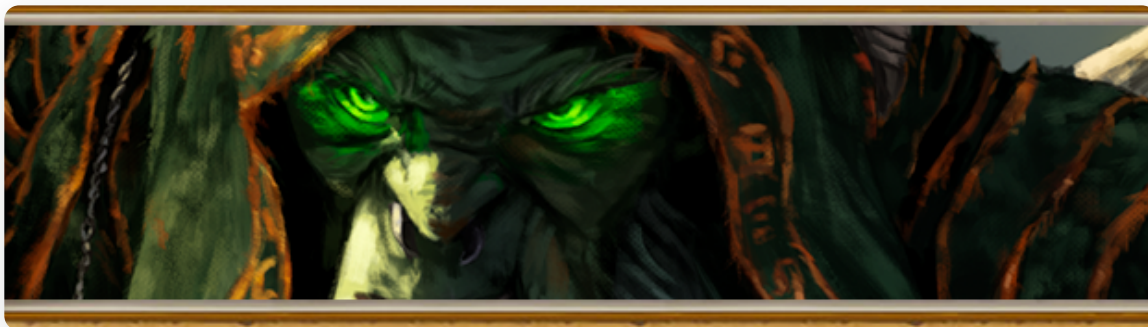


Саргерас станет ключевой картой не только из-за наличия лучшей AoE зачистки в игре, но и из-за своего боевого клича. Бесконечный призыв 3/2 или 3/4 Бесов — медленный, но надежный способ победы. С его помощью Лок может переигрывать медленных противников, если что-то случится с Азеритовой змеей.

Чернокнижник на добыче — доступная, но достаточно сложная дека для игры, тут не получится играть все доступные карты в любой удобный момент. Не всегда выстраивается логичная кривая маны, не всегда способ победы можно реализовать без каких-либо проблем. Готовьтесь к импровизации и игре от захода карт в руку и действий противника. Вы можете задавить оппонента не только Азеритовой змеей, но и со стола. Можно играть как агрессивно, так и очень медленно. Почти у каждой карты есть разные варианты реализации: оборонительные и агрессивные, темповые и выгодные.



Важную роль в геймплее играет **сила героя**. Эту способность Лок старается использовать часто не только в начале, но и в мид, и в лейтгейме. Спланируйте свой ход заранее: если есть 2 свободные маны, играйте сначала силу героя, чтобы получить больше возможностей. В первые ходы силу героя можно играть особенно активно, даже если в результате вы можете просесть по здоровью. Порой найти нужные карты важнее, чем убрать со стола мелких существ противника или поставить своих не таких сильных юнитов. К сожалению, возможных ситуаций слишком много, так что универсальных правил относительно силы героя нет, тут помогут только ваш игровой опыт и понимание матч-апа. В каких-то поединках силу героя можно использовать постоянно, в других важнее тратить всю ману на борьбу за стол или просто не получать лишние 2 единицы урона.



### О добыче и Азеритовой змее

Все карты со свойством "добыча" дают по одной карте в руку с активацией своего эффекта. Есть четыре уровня карт, которые дает добыча. Первый розыгрыш карты с добычей даст случайную карту 1 уровня. Второй розыгрыш добычи — случайную карту 2 уровня. То же с 3 уровнем, а четвертый розыгрыш добычи всегда дает Азеритовую змею.

После того, как вы активировали добычу 4 раза, цикл повторяется снова, начиная с 1 уровня. В колоде Лока 8 карт с добычей: как раз для того, чтобы получить вторую копию Азеритовой змеи в случае, если с первой что-то случится.

### 1 уровень добычи



Из всех карт 1 уровня лучшей часто станет Мешочек монет, благодаря которому вы сможете раньше сыграть тяжелые карты или комбинации карт. Например, на 12 маны можно два раза сыграть Азеритовую змею и три раза вернуть ее в руку. Другой вариант — просто раньше 9 хода использовать Саргераса Разрушителя.

### 2 уровень добычи



Лучшей картой в этом пуле часто станет Канарейка. Она не может вернуть вашего юнита в руку, но возвращение вражеского юнита тоже полезно практически во всех поединках. Конечно, не стоит возвращать в руку сильные боевые кличи противника.

### 3 уровень добычи



Все 5 вариантов 3 уровня добычи хороши и могут принести много выгоды, хотя это все еще ситуативные опции, нужные не во всех матч-апах и ситуациях.

### 4 уровень добычи



Финальная награда за добычу, вокруг которой построена вся колода. Тут нужно отметить, как работает Азеритовая змея и почему она так имбалансна, что разработчики готовы понерфить ее уже в первую неделю после выхода дополнения.

Азеритовая змея работает исключительно с запасом здоровья противника, полностью **игнорируя его броню**. Если у героя противника 10 здоровья и 50 брони, Азеритовая змея убьет его.

Вторая особенность — Азеритовая змея **уменьшает максимальный запас здоровья героя**. Одно использование опустит максимальное здоровье с 30 до 20 — и поднять выше противник его уже почти никак не сможет.

Значит, в большинстве матч-апов **3 розыгрыша Азеритовой змеи приведет к автоматической победе Чернокнижника**. Как-то остановить это очень сложно, особенно при условии, что Азеритовую змею можно сыграть два раза за ход с помощью **Молодого хмелевара** или **Хмелевара** из салуна. Исключением станут колоды с **Принцем Ренаталом**, против которых нужно сыграть 4 Азеритовых змеи для победы, а также зеркальный матч-ап, где враг может вернуть свой запас здоровья. Еще как-то сопротивляться Азеритовой змее может ДК Крови с помощью **Крови вампира**, но архетип не играет в нынешней мете.

[к оглавлению](#)



### Способы победы

Чаще всего Чернокнижник на добыче побеждает с помощью Азеритовой змеи, но это не единственный способ победы. Его можно полностью заменить другим, а можно дополнить, чтобы не пришлось играть Азеритовую змею 3+ раза.

•



•

**Азеритовая змея**



Тут всё просто — 3 каста Азеритовой змеи убьет большинство героев противника. Их не спасут исцеление и броня. Добывайте эту легендарку, после играйте ее и возвращайте в руку. Двух эффектов возвращения в руку будет достаточно для победы в большинстве ситуаций.

Первый раз старайтесь использовать [Золу Горгону](#), а в финальный ход играйте связку Азеритовая змея + [Молодой хмелевар](#) + Азеритовая змея за 10 маны. Вместо [Молодого хмелевара](#) можно взять и [Хмелевара](#) из салуна, их эффекты одинаковы для Лока.

- 



- 

**Давление существами со стола**



### Кузня воли

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

2



Всё еще актуальный способ победы — сгенерировать большие характеристики на столе и задавить ими. Лок может сделать это как в начале с помощью комбинации Кузня воли + Величественный анубисат, так и в лейтгейме с помощью Саргераса Разрушителя. Титан дает Локу бесконечный приток характеристик, так что без ресурсов класс не останется.

Помимо существ в колоде Лок может давить со стола и копиями вражеских существ с Эха, пусть их достаточно легко убрать со стола, но порой у противника это не получается.

Вы можете использовать Кузню воли не только с Величественным анубисатом, но и с другими большими существами. Можно играть область и на скопированное существо с Эха.

Крупные угрозы помогут раньше добить противника вместе с Азеритовой змеей.

•



•

**Взрывной урон**





Лок все еще может реализовать сильную комбинацию [ДарХан Дратир](#) + [Эхо](#), которая наносит 12 урона с пустого стола. Связка не такая сильная, как Азеритовая змея, но порой и ее достаточно для победы. Комбинация хороша не только для летала, но и для восстановления здоровья в агрессивных матч-апах.

[к оглавлению](#)



Ключевые карты и комбинации



## Лоцман сэр Финли



Не бойтесь играть эту карту в любой удобный момент, если у вас плохая рука. В зависимости от матч-апа плохая рука может быть разной: порой не будет зачисток, а порой тяжелых карт.

Подумать о том, чтобы сыграть Финли чуть позже, можно только с [Симфонией грехов](#) в руке. Если сыграть Финли уже после этого заклинания, вы с высокой вероятностью получите много заклинаний за 3 маны.



## 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 работает против Паладина. Но найти применение **Осквернению** можно и в других матч-апах, пусть даже если использовать spell как источник 1-2 урона.

**Осквернением** можно убивать существ, на которых вы ранее использовали **Эхо**.



**Кузня воли и Величественный анубисат**



### Кузня воли

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



Чаще всего эти карты используют вместе, но можно играть их и отдельно друг от друга. Кузня воли делает копии любых существ на столе, а в тяжелых ситуациях и темповых матч-апах порой хватает и не таких больших характеристик. А Величественный анубисат хорош в обороне просто из-за провокации.

Кузня душ важна для Лока потому, что позволяет ему совершать темповые ходы в будущем, не используя при этом много маны. С помощью Кузни душ проще перехватывать инициативу в мид и даже лейтгейме — не спешите тратить оба заряда этой области слишком рано, если на столе нет хороших целей.



Эхо



Одна из самых сильных карт в колоде Лока с огромным потенциалом. Заклинание помогает и в обороне, и в давлении. Среди целей на вашей половине стола особенно примечательны ДарХан Датир и Саргерас Разрушитель, сделав копии которых вы получите огромное преимущество. Можно копировать и существ противника, чтобы тут же добить их [Осквернением](#), Дымовой трубой, мелкими существами и другими способами.

Особенно ценными целями для Эха станут юниты с натиском или свойством гигант, а также титаны. Можно играть [Эхо](#) и на предсмертные хрипы, например на своего Моарга-бурильщика, чтобы быстрее активировать добычу 4 раза.



## Мегаплавник



**Мегаплавник** не так хорош против классов, у которых есть точечные ремувалы и источники нанесения урона, игнорирующие провокации. Но даже в этих матч-апах легендарка сильная, потому что выигрывает время и снимает баффы с существ противника.

Вы должны понимать, может ли противник убить **Мегаплавника** до провокации или нет. Тут все зависит в первую очередь от класса и колоды противника.

Чтобы не дать противнику вернуть юнитов на свою половину стола, **Мегаплавника** можно вернуть в руку с помощью **Молодого хмелевара** или **Хмелевара** из салуна.



## Саргерас Разрушитель

В темповых матч-апах Лок часто хочет сыграть Саргераса и зачистить стол, а после противнику будет просто убрать 6/12 юнита с пустым игровым полем. Зачистка Саргераса особенно хороша, потому что не активирует предсмертные хрипы и перерождения существ.

В медленных матч-апах стараются взять бафф на провокацию и +2 к здоровью **Бесов**. Это самая выгодная и жадная опция, к тому же провокации очень хороши в матч-апе с Контроль Воином.

Опцию с призывом Инферналов берут очень редко: обычно только на второй ход, если Саргерас до него доживает.



[.к оглавлению](#)



Матч-апы



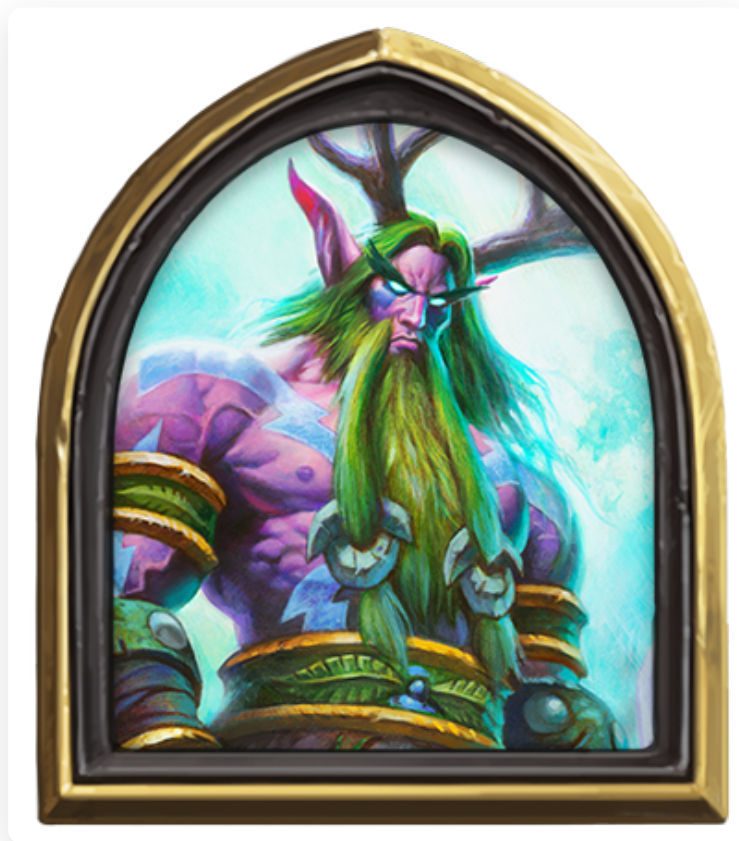
### Чернокнижник на добыче

Многое зависит от того, какими сборками играют Чернокнижники. Агрессивная версия сильнее, потому что раньше находит и реализует Азеритовую змею. Но ей можно помешать постоянным давлением со стола с помощью Кузни душ и Саргераса Разрушителя, особенно если партия затягивается.

В начале партии важно быстрее реализовать комбинацию Кузня душ + Величественный анубисат, потому что на нее оппоненту будет трудно ответить. И за первым реализовавшим эту комбу будет инициатива, так как догоняющий будет вынужден размениваться натиском с провокацией, оставляя 7/7 натиск противника без ответа. Существо 7/7 редко закончит партию само по себе, но пара атак уже доведет противника до низкого запаса здоровья, так что героя можно будет легко добить взрывным уроном или другими существами. Так вы вынудите оппонента играть от защиты, невыгодно использовать свою ману и карты.

В мидгейме в бой вступит комбинация Азеритовый змей + возвращение в руку. Если партия равная, вы будете размениваться этими атаками, оставляя максимальный запас здоровья друг друга в рамках 20-40 единиц. Если так, на первый план выйдет контроль стола, благодаря которому вы сможете продавить противника вместе с двойным розыгрышем Азеритового змея. Попробуйте прокрутить второй цикл добычи, чтобы получить дополнительную копию Азеритового змея. Важен и Саргерас Разрушитель с призывом 3/4 бесов с провокацией. Вы можете копировать вражеского Саргераса с помощью Эха, но не выбирайте бафф +2 к здоровью для Бесов, потому что так вы баффните Бесов противника, а не своих. Не сработает и поглощение юнитов Круговертью Пустоты, если у вас на половине ее нет.

Важно не отдать **Мегаплавника** на стол противника, где есть предсмертные хрипы, потому что в этом случае они сработают дважды. **Эхом** можно копировать своего или вражеского Моагра-бурильщика, чтобы быстрее разогнать синергии добычи.

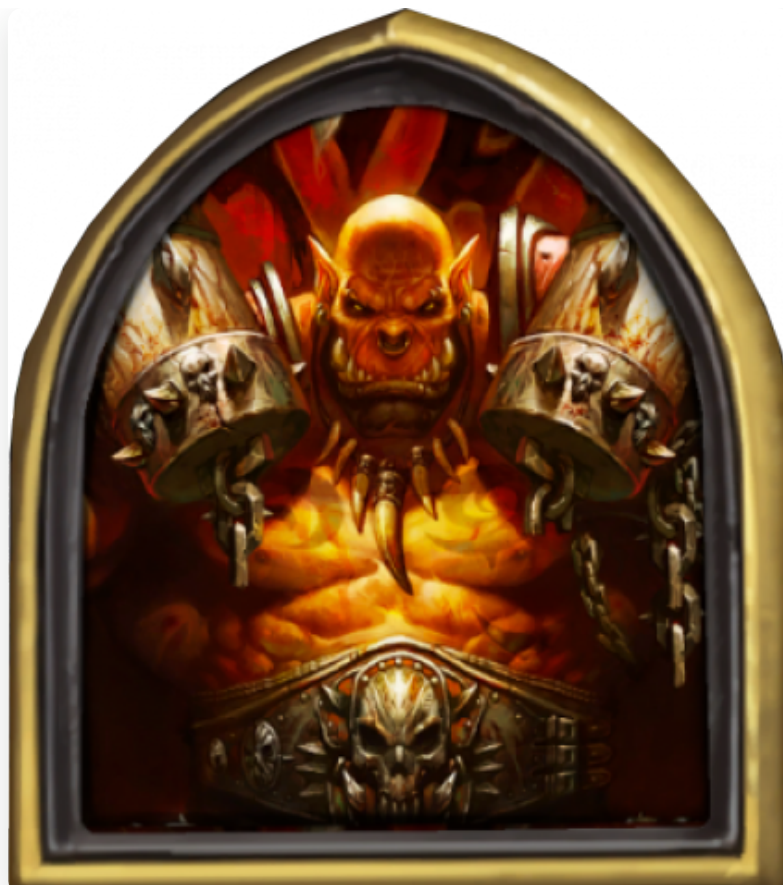


### **Дракон Друид**

Выгодный матч-ап для Чернокнижника, особенно если вы играете версией с **Эхом**, **Мегаплавником** и Саргерасом Разрушителем. Все это отличные карты в противостоянии, где будет много тяжелых юнитов уже с мидгейма. Урон Друида часто предсказуемый и легко считается. Хотя Друиды могут брать массовые баффы: **Сады Азшары** и даже **Круг барабанов**. Часто можно увидеть **Асталора Кровавая Клятва**, **Янтарного дракончика**, а в случае с Рено версией и **Солнечного дракона**.

Как и всегда, вашей задачей в матч-апе чаще всего станет реализация Азеритовой змеи в моменты, пока стол противника не представляет летальной угрозы. Массовые зачистки, способы захвата контроля над столом и переворота игровой ситуации помогут в этом.

Старайтесь как можно быстрее понять, играет ли Друид сборкой с **Одиноким рейнджером Рено** или без. Рено версии берут больше неоптимальных карт, **Солнечное затмение**, **Приверженца Эонара** и т.д. Версии с дубликатами чаще всего используют набор **Умиротворенный трубоч** + **Морской варан** + **Сады Азшары**.



## Воин

**Контроль Воин** — очень простой противник, которого легко убивает Азеритовый змей. Никакая броня не спасет Воина от трех копий этой карты. При этом важно не умереть от Одина — закрывайтесь провокациями (особенно хорош Саргерас Разрушитель), восстанавливайте здоровье, копите броню. До 8 маны противника старайтесь сыграть **Рокового совуха**, чтобы отсрочить розыгрыш Одина главного куратора.

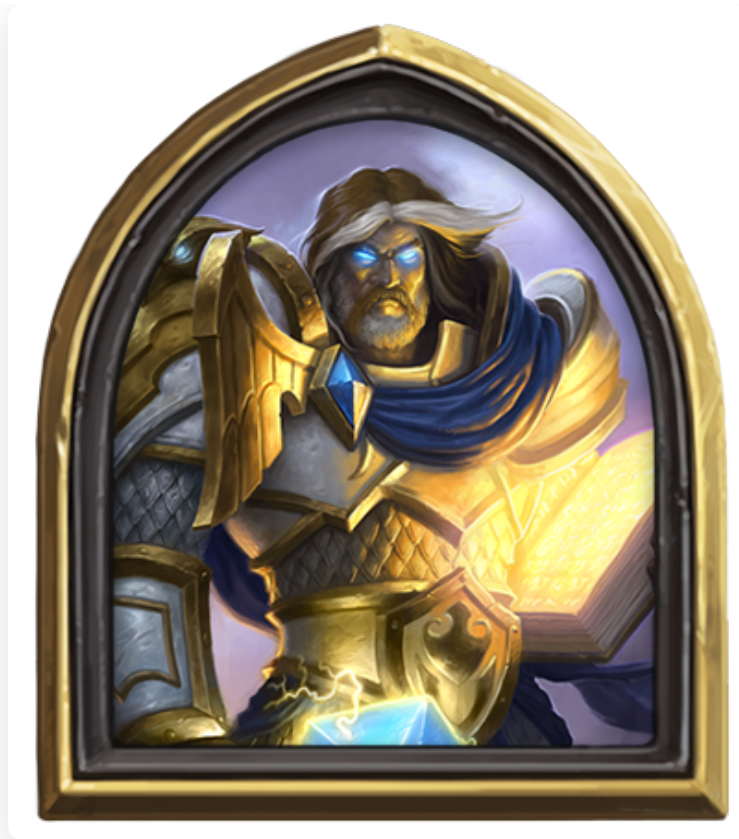
**Воин на исступлении** может вовсе не играть новых карт, но он все еще будет представлять опасность. Многого сделает **Эхо**, с помощью которого можно размениваться с крупными юнитами противника. Ранние зачистки, наносящие урон, отдавайте как можно раньше, пока Воин не реализовал баффы характеристик. В этом матч-апе важнее выживание в начале и мидгейме, чем комбинация с Азеритовой змеей.



## Жрецы

**Андед Жрец** не играет новых карт, так что вряд ли сможет вас чем-то удивить. Как и в случае с Воином на исступлении, важно рано искать ответы на мелких юнитов противника, пока они не получили баффов или иначе не помогли Присту в реализации агрессивного стиля игры. Азеритовая змея важна в первую очередь как источник исцеления, а не способ завершения партии.

**Контроль Жрец** может играть несколько новых карт, но по сути своей не меняется. Важно играть вокруг Грязной крысы, оставляя в руке несколько копий существ помимо Азеритовой змеи и способов возвращения ее в руку. Прокручивайте добычу на второй цикл, чтобы сделать вторую Азеритовую змею, которая и сможет залеталить противника, если вы потеряете первую.



### Агро Паладин

**Осквернение** — самая сильная карта в колоде, но будут полезны и другие ранние зачистки, например Уничтожение смертных или **Эхо**. Матч-ап достаточно прямолинейный и вращается вокруг зачисток Чернокнижника, которые нужно вовремя дать — и при этом комбинировать их с существами и не самыми сильными ранними картами.

Как и другие агрессивные матч-апы, этот чаще всего заканчивается в вашу пользу или перехватом инициативы Лока, или истощением руки Паладина.

В Бесплодных землях Паладин чаще всего играет **Благодать садов** и другие точечные баффы, с которыми можно получить очень много неожиданного урона. Поэтому старайтесь чистить стол на максимум в мид и лейтгейме.



### Нага Охотник на демонов

В этом матч-апе главной угрозой станет Слепой стрелок. Порой ДХ может сыграть его в темп в надежде, что вы не сможете убрать со стола 1/5 юнита. И Локу не всегда просто это сделать, так что старайтесь держать в руке какой-то ответ на эту нагу, например Эхо или Прокладчика туннелей. Хороша и Кузня воли.

Чтобы обыграть ОТК комбо ДХ, старайтесь генерировать как можно больше характеристик на своей половине в мид и лейтгейме. Так Слепой стрелок будет реже бить по вашему герою.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!