

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Хэндлок — лучшая контроль колода меты. Гайд по архетипу

24.12.2019

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Хэндлок — лучшая контроль колода меты

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Хэндлок — колода, которую помнят самые опытные старожилы Hearthstone. Она принимала разные формы, но редко выходила за рамки фановых колод. Хэндлоку всегда не хватало исцеления, и в самых быстрых матч-апах ему приходилось туго. С выходом Натиска драконов Гул'дан получил сильное исцеление — [Дыхание Пустоты](#) и много других карт, которые помогли ему попасть в ряды метовых колод.








Сейчас Хэндлок показывает неплохие результаты: он успешно сражается с Друидами, Галакронд и Пират Воинами, на равных играет с Рено Магом. Однако Гул'дана не радует восхождение Фейс Охотника, которому он проигрывает примерно в 4 играх из 5. Набирающий обороты Зефрис Разбойник тоже не лучший матч-ап для Чернокнижника.

Хэндлок — архетип, который можно собрать несколькими способами. В гайде вы найдете сборки с Галакрондом, с [Малигосом](#), с [Зефрисом Великим](#) и колоды, более

приближенные к “хэнд” стратегии, с Призывательницей абиссалов и Валдрисом Скверноустом.

Кроме сборок вы найдете советы по созданию собственной колоды, узнаете о положении Хэндлока в мете после нерфов, познакомитесь с особенностями муллигана, стратегии и популярных матч-апов.

Разделы гайда:

-  Хэндлок в мете после нерфов
-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
- *- Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
-  Стратегия игры
 - *Суть архетипа*
- *- Способы победы*
- *- Защита*
- *- Нападение*
- *- Малигос*
- *- Кололева Алекстраза*
- *- Карты со случайным эффектом*
- *- Полезные советы*
-  Матч-апы
-  Заключение



Хэндлок все еще в поиске себя. Сборки делятся на классические, с Валдрисом Скверноустом и Призывательницей абиссалов (так называемый “чистый” Хэндлок), версии с Галакрондом и даже Зефрисом Великим.

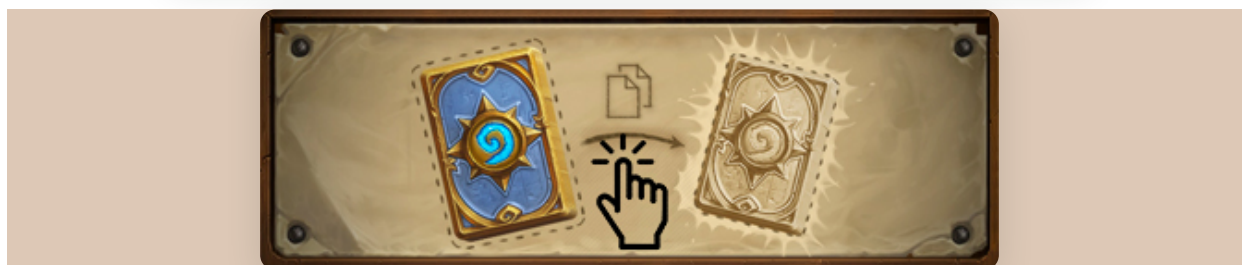
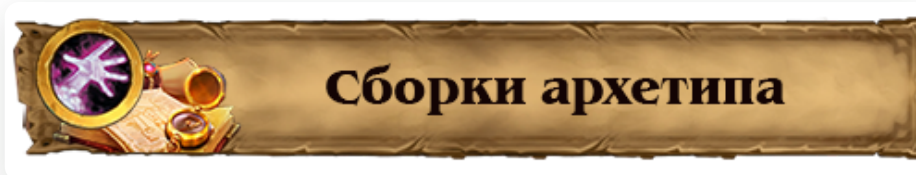
Статистика говорит не в пользу Хэндлока, но это объясняется нестабильным положением колоды и неумением игроков. В умелых руках колода способна на многое, и это доказывают успехи Viper, Muzzy, Boarcontrol, Nohandsgamer и других.

Все сборки Хэндлока полагаются на синергии с драконами, но стиль игры их может отличаться. Галакронд колоды более гибкие и агрессивные, классические — намного тяжелее и медленнее.

Если вы часто встречаете Пират Воина и Галакронд Зоолока, вам больше подойдет классический Хэндлок. Если ваши частые противники — Разбойники, Маги и Жрецы, то выбирайте Галакронд Хэндлока. А вот с Фейс Охотником все сборки архетипа играют одинаково плохо.

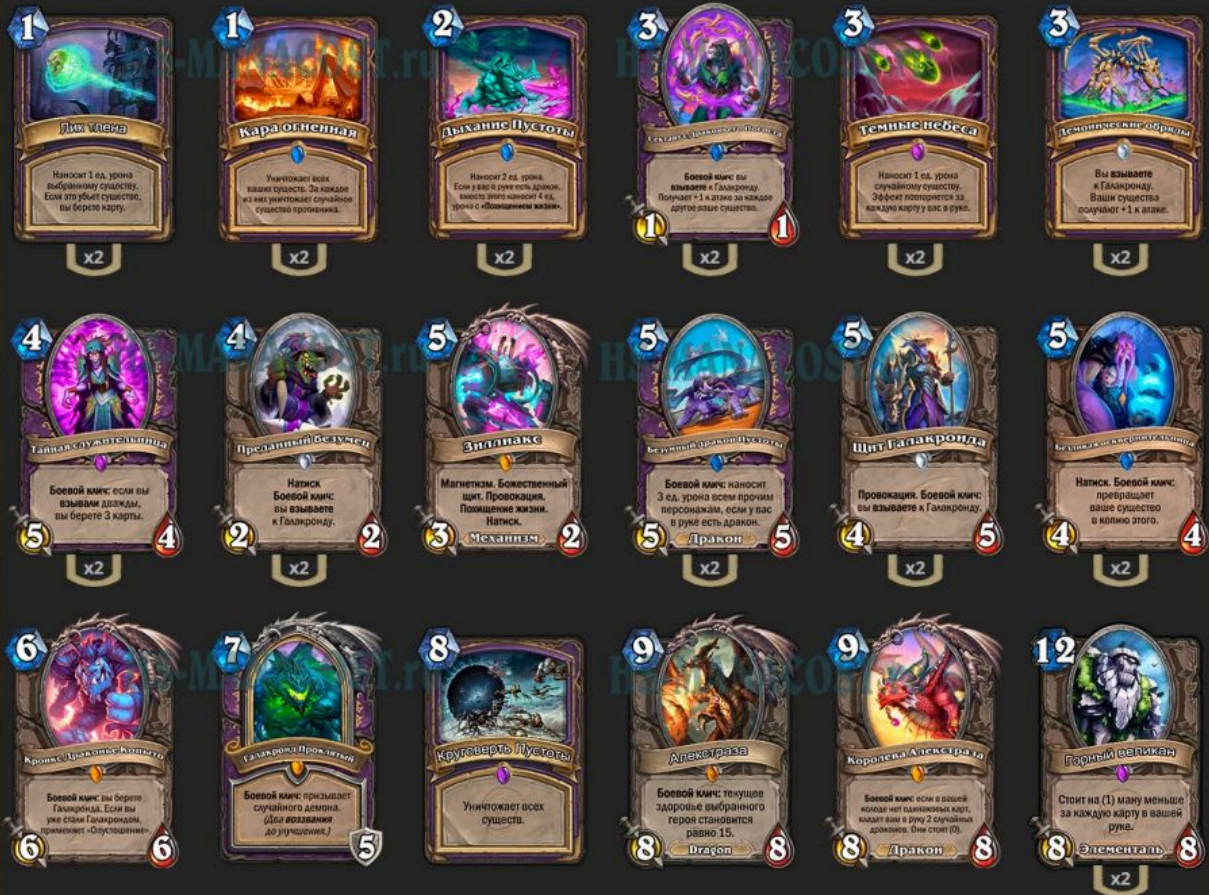
Если вы играете на 4-1 рангах, возьмите классического Хэндлока, чтобы побеждать Галакронд Воина. Сейчас они составляют большую часть аудитории на этом промежутке.

Если же вы играете в Легенде, где много Зефрис Разбойников, то обратитесь к Галакронд сборкам.



Галакронд Хэндлок от nohandsgamer

Галакронд Хэндлок от nohandsgamer



Галакронд сборки более гибкие, они не так тяжелы и даже могут не отставать от агро колод на первых этапах матча.




















Как и в мете до нерфов, архетип использует много AoE зачисток. Помогают и существа с натиском. Все это антиагро опции, полезные против Пират Воина, Фейс Охотника, Токен Друида и других быстрых колод.


Королева Алекстразы добавлена не по ошибке: Чернокнижник быстро перебирает колоду, поэтому реализовать ее можно относительно рано.





Хэндлок от Viper

Хэндлок от Viper

<p>1</p>  <p>Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Боевой клич: Найдитесь по обе стороны существа, начавшая способность «Провокация».</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Боевой клич: полностью восстанавливает здоровье существа по обе стороны от себя.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Наносит 2 ед. урона. Если у вас в руке есть дракон, эффект увеличивается в 4 ед. урона с «Облаками заклинаний».</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Боевой клич: копирует здоровье вашего существа.</p> <p>5 1</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Наносит 1 ед. урона случайному существу. Эффект увеличивается за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Боевой клич наносит 2 ед. урона, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>
<p>4</p>  <p>Уничтожает ваше существо и наносит урон, равный его атаке, всем существам противника.</p>	<p>4</p>  <p>Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4 Дракон 1</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6 2</p>	<p>5</p>  <p>Магический, Божественный влд. Провокация. Позволяет жжжж. Натиск.</p> <p>3 2</p>	<p>5</p>  <p>Боевой клич наносит 3 ед. урона всем прочим персонажам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>5 Дракон 5</p> <p>x2</p>	<p>6</p>  <p>Боевой клич призывает миньона с «Провокацией» и характеристиками, равными количеству карт в руке.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>7</p>  <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем прочим существам. Если одно из них погибает, эффект повторится.</p> <p>4 4</p>
<p>7</p>  <p>Боевой клич: увеличивает вместимость вашей руки до 12 карт. Вы берете 4 карты.</p> <p>4 4</p>	<p>7</p>  <p>Провокация. Не может быть целью заклинаний или силы героя.</p> <p>7 Дракон 7</p>	<p>8</p>  <p>Когда ваш герой получает урон, призывает дракона Пустоты 6/6.</p> <p>4 Дракон 12</p>	<p>9</p>  <p>Боевой клич: уничтожает вашего героя и заменяет его лордом Джаракусом.</p> <p>3 15</p>	<p>12</p>  <p>Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>8 Элементаль 8</p> <p>x2</p>		









Хэндлок с [Валдрисом Скверноустом](#) и [Призывательницей абиссалов](#) гораздо более медлителен по сравнению с Галакронд сборками. У него нет карт воззвания, что помогает Галакронд Хэндлоку создавать присутствие на столе рано и выгодно использовать [Кару гибельную](#).

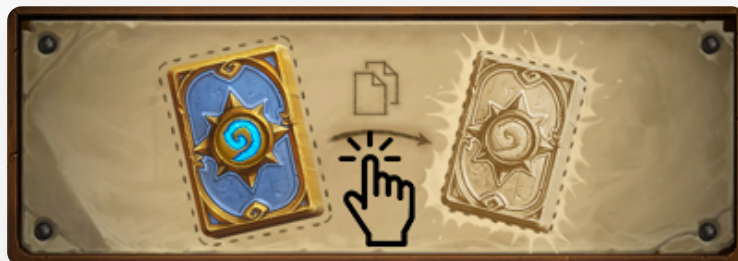
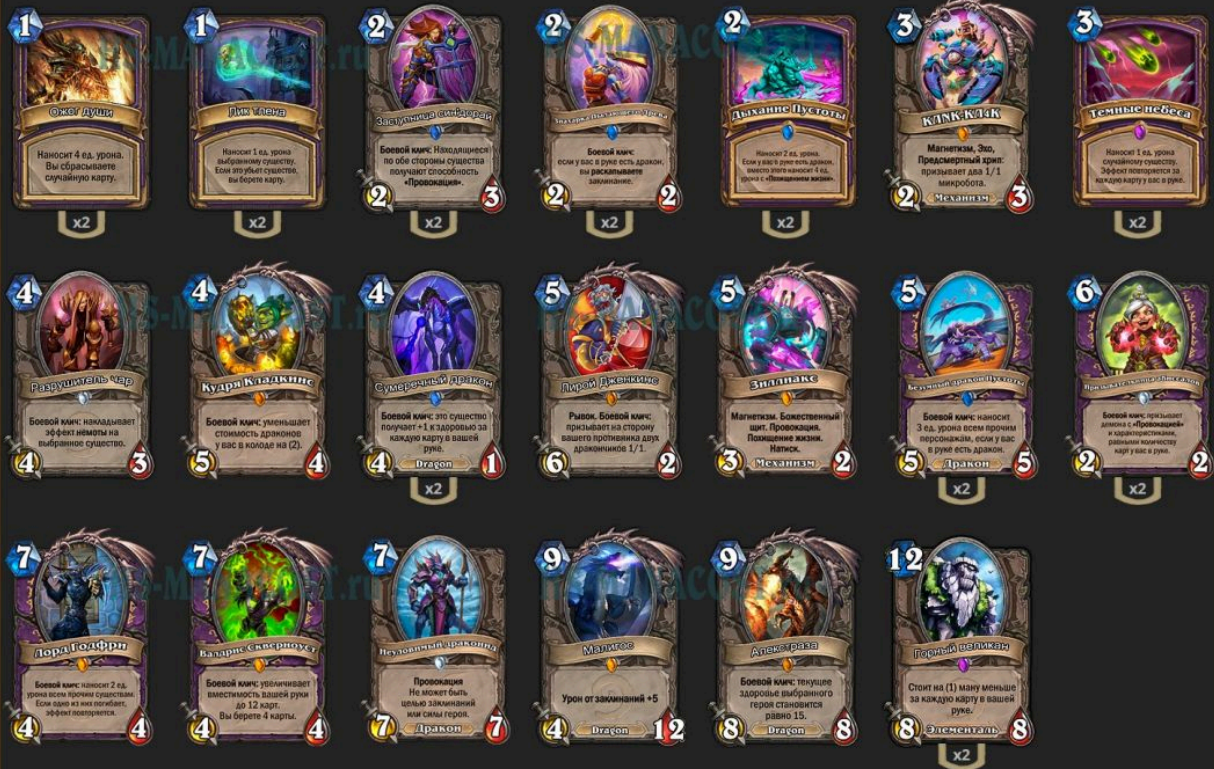
Зато у такого Хэндлока масса тяжелых угроз, опасных для медленных противников. Чтобы защититься от быстрых, [Viper](#) добавляет [Неуловимого дракониды](#) и [Заступницу син'дорай](#): она отлично играет в связке с [Горным великаном](#), [Сумеречным драконом](#) и другими. А [Ритуалист из Неферсета](#) позволяет поддерживать здоровье больших провокаций на высоком уровне. Прибавьте к этому те же AoE эффекты, которые использует Галакронд Хэндлок, и получите настоящий кошмар для агро колод.

Интересное решение — [Лорд Джараксус](#). Он особенно хорош в медленных матч-апах, так как дает постоянный призыв существ 6/6 и 24 урона с оружия.



Хэндлок с [Малигосом](#) от Muzzy

Малигос Хэндлок от Muzzy



- Малигос Хэндлок очень похож на классического, но в его арсенале появляется мощный финишер, который не каждый будет обыгрывать. Удешевленный Кудрей Кладкинс, Малигос может сыграть в связке с Ожогом души и Дыханием Пустоты. Он поможет добивать соперников с тяжелыми провокациями, если ваш стол уже потерян. Взрывной урон — всегда неплохо в контроль матч-апах. В быстрых Малигос

не так силен, но может сыграть в связке с **Лицом тлена**, чтобы зачистить вражеское существо и перехватить преимущество.

Зефрис Хэндлок от Asmodai



Зефрис Чернокнижник играет намного меньше дубликатов, чем предыдущие сборки, но все же не отказывается от вторых копий **Лица тлена**, **Горного великана** и **Дыхания Пустоты**: это слишком важные карты для Хэндлока. Отсутствие копий позволяет Чернокнижнику наполнить колоду самыми разными инструментами, поэтому здесь вы найдете и **Малигоса**, и **Зефриса Великого**, и даже более редкие опции. **Кислотный слизнюк**, например, неплохо играет против Разбойников и Пират Воина.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды

Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

Основа колоды - Хэндлок (14/30)

Стоимость основы колоды - 4200 пыли

 <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если это убьет существо, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает всех ваших существ. За каждое из них уничтожает случайное существо противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона. Если у вас в руке есть дракон, вместе этого наносит 4 ед. урона с «Пожиранием жизни».</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона случайному существу. Эффект повторяется за каждую карту у вас в руке.</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Налок.</p> <p>3 Механизм 2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем прочим персонажам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>5 Дракон 5</p>
 <p>Уничтожает всех существ.</p> <p>8</p>		 <p>Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>12</p>		 <p>8</p>	

Основа Хэндлока очень мала, так как сборки все еще экспериментируют. Вы можете обратиться к трем разным направлениям: Галакронд, Зеффрис и классика. Поэтому наполнение колод существенно отличается.

Однако в основе всегда будет **Горный великан** и обилие AoE зачисток. Это ключевые карты.

Оptionальные и технические карты

Призывательница абиссалов — полезна во многих матч-апах, часто играет в колодах с Валдрисом Скверноустом. Тяжелая провокация сильна против агро колод, а в медленных матч-апах пригодятся характеристики дракона, а не эффект. При 12 картах в руке вы призовете демона 11/11.

Валдрис Скверноуст — опция для медленных матч-апов, так как обычно он слишком медлителен. Позволяет разыгрывать **Горного великана** за 1 маны, призывать дракона 11/11 с **Призывательницы абиссалов**, наносить больше урона **Темными небесами** и баффать **Сумеречному дракону** здоровье до 12 единиц.

Сумеречный дракон — верный спутник Хэндлока, получает бафф от заполненной руки. Часто вы будете ставить его с характеристиками 4/10, а колоды с **Валдрисом Скверноустом** — даже с 4/12. Слаб в быстрых поединках, потому что не оказывает влияние на стол, но при этом хорошо сочетается с **Заступницей син'дорай**.

Заступница син'дорай — пригодится в агро матч-апах. Берите, если часто встречаете Пират Воинов, Галакронд Шаманов, Токен Друидов и других быстрых соперников.

Безликий яростень — сочетается и с **Горным великаном**, и с **Сумеречным драконом**, и с **Заступницей син'дорай**. Берите в колоду классического Хэндлока.



Галакронд Проклятый — одна из самых популярных опций. Если вы добавляете Галакронда, то строите вокруг него большую часть колоды. Сразу появляются карты воззвания: чаще всего это **Сектант с Драконьего Погоста**, **Демонические обряды**, **Преданный безумец**, **Щит Галакронда**. Кроме этого обязательно добавьте **Кронкса Кровавое Копыто** и **Темную служительницу**. Колоды с Галакрондом более гибкие, они позволяют создать больше волн существ в медленных матч-апах и дают возможность не так сильно отставать в быстрых, как классические “хэнд” сборки.

Малигос + Ожог души — взрывная комбинация для добивания оппонентов. Сборки с Малигосом сильны против медленных колод, в быстрых матч-апах исход поединка обычно определяется раньше. В сборки с **Малигосом** добавляют и **Кудрю Кладкинс**, чтобы было больше возможностей для комбинаций с ним.

Пламя Тьмы — полезно в агро матч-апах, как дополнительное AoE. Пригодится против Шаманов в ответ на элементалей 8/8: поставьте **Горного великана** и примените на него

Пламя Тьмы. В медленных матч-апах пригодится для зачистки мощных угроз, например, тех же **Горных великанов** в зеркальном матч-апе.

Мать выводака — добавьте, если вам все-таки не хватает исцеления с **Зиллиаксом** и **Дыханием Пустоты**. Колоду вы перебираете быстро, поэтому шанс вытянуть **Мать выводака** и немного исцелиться высок. К тому же это провокация. Опция хороша против агро колод. Вы также можете обратить внимание на **Защитника Хартута** и **Вытягивание души**.

Лорд Годфри — при определенных условиях может зачистить любой стол, поэтому полезен в большинстве матч-апов, не только в агро. Поможет избавляться от темповых угроз мидрейндж противников. Главное — не ошибиться в подсчетах.

Ззераку Призванный — популярная опция для Хэндлока, очередное мощное существо, полезное в медленных поединках. Заставит противника сразу же искать ответ на 4/12 угрозу. Сочетается с базовой силой героя Чернокнижника на 10 кристаллах. Не так силен в быстрых матч-апах, потому что его легко проигнорировать.

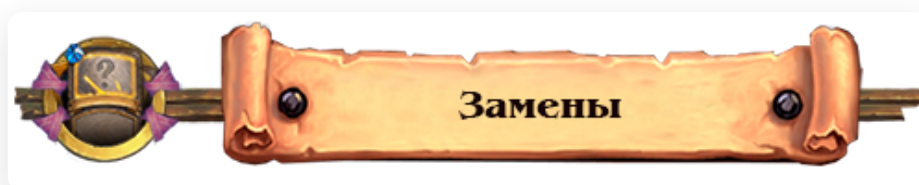
Вестник рока — добавьте, чтобы защищаться от агро колод на первых этапах партии. В зеркальном матч-апе можно ставить перед четвертым ходом противника, если у него 9-10 карт в руке, чтобы не вышел **Горный великан**. Не забывайте о связке **Круговерть Пустоты** + **Вестник рока**: после нее можно поставить **Королеву Алекстразу** с драконами и **Галакронда**.

Зефрис Великий — как и **Королева Алекстраза**, может быстро реализовать свой эффект, потому что колода опустошается очень стремительно. Можно найти дополнительный АоЕ эффект в агро матч-апах и тяжелую угрозу вроде **Тириона Фордринга** в медленных. Однако обычно **Зефриса Великого** добавляют в колоды с минимумом дубликатов, потому что его эффект может быть нужен раньше.

Безликая осквернительница — несмотря на нерф, все еще сильна для разменов с вражескими существами. Хорошо сочетается с **Бесами** 1/1 с карт воззвания. Подойдет для разных матч-апов, но лучше всего покажет себя против агро и токен колод.

Разрушитель чар — берите, если часто встречаете Разбойника на предсмертных хрипах. Хороший ответ на **Экспериментатора** с некрием.

[к оглавлению](#)



Если вы хотите удешевить Хэндлока, лучше возьмите сборку с **Галакрондом**. Сам **Галакронд** всем достался бесплатно, а карты воззвания в основном обычные или редкие.

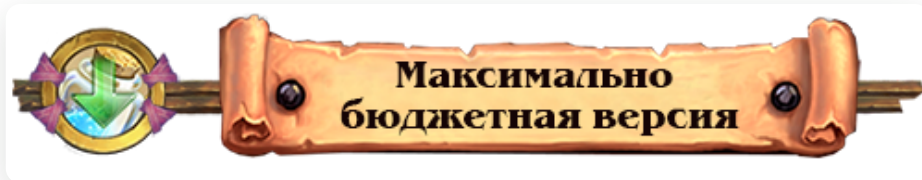
Зиллиакс — лучше создать, но если его нет, можете взять **Мать выводака** или **Защитника Хартута**. Можно обоих.

Горный великан — нельзя заменить. Не создавайте Хэндлока без **Горного великана**.

Темные небеса — сильный AoE ремувал, создайте хотя бы одну копию. Вторую можно заменить Пламенем Тьмы. Аналогично с **Круговертью Пустоты**.

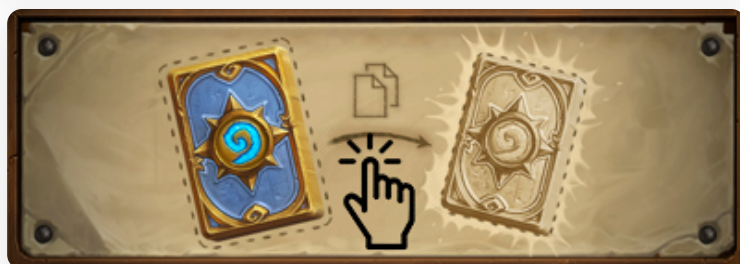
Кронкс Кровавое Копыто — если вы играете сборкой с Галакрондом, то обязательно создайте его. Это самая гибкая карта в колоде, важная не меньше, чем сам Галакронд. Если у вас нет на него пыли, добавьте что-нибудь из технических карт против самых частых противников.

Алекстраза, Королева Алекстраза, Ззераку Призванный, Валдрис Скверноуст и другие легендарки — не обязательны, можно обойтись без них. Но обе Алекстры значительно усилят вашу колоду.



Бюджетный Галакронд Хэндлок

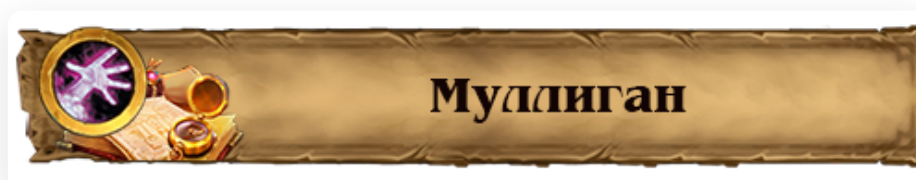
Бюджетный Галакрод Хэндлок



Колода стоит всего 3120 пыли, что почти в 4 раза меньше обычной сборки. Конечно, такой Хэндлок уступает стандартным версиям, но с ним можно получить представление о колоде и добраться до 10-5 ранга.

В первую очередь создайте Кронкса Кровавое Копыто и Зиллиакса, затем обратите внимание на вторую копию Темных небес. После того, как эти легендарки будут созданы, добавляйте Алекстразу и Королеву Алекстразу. Круговерть Пустоты тоже желательно создать.

[к оглавлению](#)



Галакронд Хэндлок чаще всего ищет карты воззвания, AoE зачистки и ранние угрозы в большинстве матч-апов.

Горный великан хоть и составляет костяк колоды, нужен чаще всего с хорошей рукой и в самых медленных матч-апах.

Почти всегда нужны Сектант с Драконьего Погоста, Темные небеса и Лик тлена. В самых быстрых матч-апах оставляйте Безумного дракона Пустоты, провокации и исцеление.

Если против вас оппонент с взрывным уроном, берите Дыхание Пустоты.

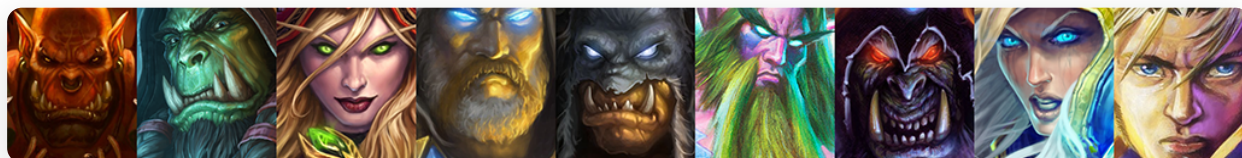
Галакронда Проклятого можно оставлять с хорошей рукой в быстрых матч-апах.

Если вы играете колодой с Малигосом и драконами, оставляйте Кудрю Кладкинс в медленных матч-апах всегда, в быстрых — с хорошей рукой.

Классические сборки могут оставлять Валдриса Скверноуста только против самых медленных классов (Жрец) с хорошей рукой.

Пригодится в большинстве матч-апов и Сумеречный дракон. В быстрых с хорошими целями можно оставить и Заступницу син'дорай.

Если вы играете сборкой с Зефрисом Великим, то оставляйте его в большинстве матч-апов.



Воин: Темные небеса, Сектант с Драконьего Погоста. Если нашли — Безумный дракон Пустоты, Зиллиакс, Щит Галакронда, Галакронд Проклятый, Кара огненная.

Паладин: Сектант с Драконьего Погоста, Преданный безумец, Лик тлена, Темные небеса. С хорошей рукой — Безумный дракон Пустоты.

Охотник: Дыхание Пустоты, Сектант с Драконьего Погоста, Темные небеса. С хорошей рукой — Галакронд Проклятый, Лик тлена.

Друид: Темные небеса, Демонические обряды, Преданный безумец, Сектант с Драконьего Погоста. С хорошей рукой — Безумный дракон Пустоты, Щит Галакронда, Дыхание Пустоты, Галакронд Проклятый.

Разбойник: Лик тлена, Сектант с Драконьего Погоста. С хорошей рукой — Демонические обряды, Безумный дракон Пустоты, Кара огненная.

Шаман: Демонические обряды, Темные небеса, Сектант с Драконьего Погоста. С хорошей рукой — Дыхание Пустоты.

Маг: Преданный безумец, Сектант с Драконьего Погоста, Темные небеса. С хорошей рукой — Щит Галакронда, Демонические обряды.

Жрец: Сектант с Драконьего Погоста, Преданный безумец, Горный великан. С хорошей рукой — Дыхание Пустоты, Тайная служительница.

Чернокнижник: Лик тлена, Демонические обряды, Темные небеса, Безумный дракон Пустоты. С хорошей рукой — Безликая осквернительница.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Хэндлок — медленный мидрейндж архетип с множеством тяжелых угроз и ремувалов. Особенность колоды — быстрый перебор и получение выгоды от заполненной руки. Одна из ключевых карт — **Горный великан**, которого с полной рукой можно поставить уже на сетвертый ход. Колоды с **Валдрисом Скверноустом** могут вообще ставить великана за 1 маны, но только на поздних этапах.

Галакронд — еще одно полезное приобретение Хэндлока. Он помогает создать новую волну угроз, что полезно в медленных поединках. При этом даже 2 случайных демона —

уже неплохо, поэтому нет ничего страшного, если улучшить дракона максимально не получилось.

Сила героя Галакронда выглядит слишком агрессивно для Хэндлока, но она помогает переигрывать соперников по выгоде и реализовать **Кару огненную**. Когда вы разыграете Галакронда, вы лишитесь базовой силы героя, но у вас все еще останется Темная служительница, две копии которых дадут вам 6 дополнительных карт.

Классические версии рассчитывают на поздние стадии игры, когда выходит **Валдрис Скверноуст**. Вы получаете больше возможностей с **Горным великаном**, **Сумеречным драконом** и **Призывательницей абиссалов**. Угрозы становятся больше, а в случае с **Горным великаном** — дешевле.

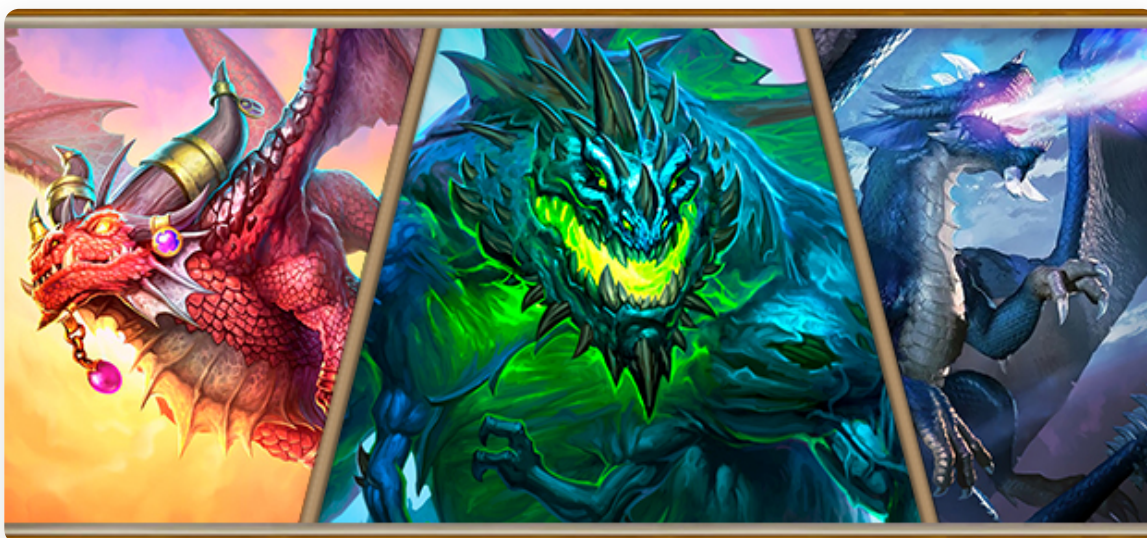
Цель Хэндлока — как можно быстрее перебрать колоду, получить важных существ в руку, рано выставить их и задавить оппонента. Это идеальный сценарий, реализуемый разве что в самых медленных поединках. Но Хэндлок может играть и от обороны: ему помогают многочисленные АоЕ зачистки, провокации и исцеление. Кстати, раньше большим недостатком Хэндлока и его сводного брата Четного Чернокнижника было отсутствие хорошего исцеления: они часто погибали от колод с взрывным уроном. Но сейчас у Гул'дана есть **Дыхание Пустоты** и **Зиллиакс**.

Малигос колоды стремятся не просто задавить противника со стола, а еще и добить его взрывным уроном.

Зефрис сборки не так стабильны, как остальные, но зато они могут добавить больше разных инструментов. **Зефрис Великий** поможет найти нужные технические карты: немоту, ремувалы, тяжелые угрозы и взрывной урон.

О том, как еще может побеждать Хэндлок, читайте далее.

[к оглавлению](#)



Способы победы

- 1.
- 2.

--- **Защита** ---

Актуально против агро колод. Чернокнижник уходит в глухую оборону, запасается AoE зачистками и терпит. Ключевые карты — [Темные небеса](#), [Кара огненная](#), [Круговерть Пустоты](#) и [Безумный дракон Пустоты](#). Последний особенно силен, потому что не просто чистит стол оппонента, но и создает присутствие на вашем.

Играйте угрозы в темп, не жадничайте. Можно поставить [Безликую осквернительницу](#) в одиночку, если это поможет убрать опасное существо. Даже [Безумного дракона Пустоты](#) в самых тяжелых ситуациях можно ставить как 5/5 существо, хотя это и очень неприятно. Исходите из положения и в самых отчаянных ситуациях — рискуйте.

Не пытайтесь улучшить Галакронда до максимальной стадии. В агро матч-апах важно создавать присутствие на столе здесь и сейчас, не выжидая подходящего момента. Если Галакронд улучшен максимально — это здорово, но если нет — разыгрывайте его даже в первой стадии, чтобы призвать хотя бы одного демона. А вдруг это будет провокация? Подробнее о случайном эффекте Галакронда читайте в подразделе “Карты со случайными эффектами”.

Итак, смысл в том, чтобы истощить руку соперника, переиграть его по выгоде, а затем добить собственными угрозами. Очень сильна для такой стратегии связка [воззвание](#) + [Кара огненная](#): вы уничтожите минимум двух существ оппонента, если на вашем столе будут только бесы 1/1, но чаще у вас на столе будет больше угроз.

Если вы играете сборкой без Галакронда, то вам будет непросто реализовать [Кару огненную](#), но это не страшно. У таких сборок даже больше защитных опций, например, [Заступница син'дорай](#) и другие большие провокации вроде дракона с [Призывательницы абиссалов](#).

[Малигос](#) колоды могут использовать легендарного дракона для зачистки вражеского стола, например, в связке с [Ликом тлена](#) или тем же [Ожогом души](#). Часто его можно ставить просто в темп. Подробнее о том, как побеждать с помощью [Малигоса](#) в разных матч-апах, читайте ниже.

Не бойтесь использовать [Жизнеотвод](#), даже если у оппонента много взрывного урона. Намного важнее рано найти ключевые зачистки, провокации и исцеление: только так вы и сможете победить. Не будете добирать карты — не получите ключевые инструменты — проиграете. Здоровье важно, но карты важнее.

1. **--- Нападение ----**

2.

Актуально для медленных поединков. Здесь Хэндлок ведет себя в стиле мидрейндж колоды, а не контроля, и старается действовать быстро, насколько это возможно.

Цель — рано поставить [Горного великана](#) и других тяжелых существ, наращивать преимущество и давить на соперника этими угрозами. В этом случае агрессором выступаете вы, поэтому ремувалы придется обыгрывать вам. Следите за зачистками противника, обыгрывайте ключевые. Пока он не отдал ни одной, действуйте осторожно. Как только выйдет первая копия ремувала, можно действовать смелее: обыгрывать наличие в руке сразу второй копии не стоит. В самых тяжелых случаях не обыгрывайте ремувалы вовсе и рассчитывайте на незаход соперника.

В медленных матч-апах важно создавать давление и заставлять противника искать ответы. Поэтому можно играть в темп существ без реализации их полезного эффекта, если он не особенно важен в конкретном матч-апе. Так, **Безумный дракон Пустоты** в медленных поединках будет почти бесполезен и редко кого-то зачистит, поэтому можно ставить его в темп как 5/5 угрозу. Потерять эффект дракона в контроль матч-апе не так страшно — характеристики важнее.

Если на вашем столе много характеристик, но у оппонента высокое здоровье, на помощь придет **Алекстраза**. Не упускайте такие моменты: если на столе больше 15 урона, сыграйте **Алекстразу** на вражеского героя и добивайте его со стола.

Важна в контроль матч-апах и **Королева Алекстраза**: большинство драконов сильны и опасны. У них либо большие характеристики, либо сильные эффекты или боевые кличи. Вы редко останетесь недовольны драконами **Королевы Алекстры**. Часто это будет ваша последняя волна угроз, которую лучше ставить после того, как выйдут основные АоЕ зачистки оппонента.

Если вы играете сборкой с Галакрандом, лучшайте его до максимального уровня, чтобы получить больше характеристик на столе. Вы долго можете держать его в руке и разыгрывать карты воззвания: медленные противники дадут вам на это время.

Играть агрессивно вам помогут и карты на взрывной урон. Сейчас у Чернокнижника есть **Дыхание Пустоты**, которое бьет по лицу, а также Кронкс Кровавое Копыто, которым можно нанести еще 5 урона противнику. Если сыграть все эти карты на одном ходу, вы нанесете 13 урона вражескому герою. Не забывайте и о **Малигосе**, который составляет отдельный способ победы в медленных поединках. Он поможет добивать соперников после атак со стола.

Классические сборки могут воспользоваться эффектом **Валдриса Скверноуста** и ставить **Горных великанов** за 1 маны, усиливать **Сумеречных драконов** и **Призывательницу абиссалов**. Старайтесь не подставлять много сильных угроз, чтобы не попасть под АоЕ эффект. Даже если можно поставить сразу двух **Горных великанов**, не всегда стоит делать это: идти ва-банк нужно, только если вы уверены, что у оппонента точно нет ремувалов.

Ззераку Призванный — еще одно важное тяжелое существо в медленных матч-апах, если он у вас есть. Его можно играть вместе с **Жизнеотводом**, чтобы получить лишнюю угрозу 6/6, но часто жадничать не нужно и можно просто ставить его в темп. Это будет отличный софт-провокактор, который заставит оппонента искать ответ. Не забывайте, что он синергирует не только с силой героя, но и с **Безумным драконом Пустоты**.

Если вы играете **Лорда Джараксуса**, он тоже станет отличным способом задавить тяжелого соперника. Сила героя мощна против контроль колод, ведь она бесконечно призывает 6/6 угрозы, а оружие поможет нанести 24 урона. **Лорда Джараксуса** можно играть и для защиты, как исцеление на 14 или меньше единиц. Если оппонент отдаст всю руку в попытке засетапить летал, вы можете удивить его розыгрышем героя. А оружие поможет размениваться с небольшими угрозами. Но все-таки **Лорд Джараксус** больше выгоден именно для нападения.

Зефрис колоды в медленных матч-апах могут искать с **Зефриса Великого** взрывной урон и тяжелые угрозы вроде **Тириона Фордринга**.

1.

---- Малигос ----

2.

Малигос — не самостоятельный способ победы, а вспомогательный, ОТК на 30 урона вы не сделаете. Но на случай, если вам не хватило урона со стола, вы можете добить противника **Ожогом души** на 9 урона. Плюс **Малигоса** часто можно ставить в темп, чтобы напугать оппонента: никто не захочет оставлять его в живых, а от угрозы 4/12 так просто не избавиться.

Если **Малигосу** удастся выжить, вы можете скомбинировать его с **Дыханием Пустоты** и нанести 18 урона двумя копиями этого заклинания. Если у вас осталась Монетка, **Малигоса** можно сыграть на одном ходу с **Дыханием Пустоты**, но обычно это лишнее, ведь **Ожог души** наносит столько же урона, но не требует 11 кристаллов маны.

Проблему нехватки маны решает **Кудря Кладкинс**, которая удешевляет всех драконов на 2 кристалла. С **Малигосом** за 7 маны можно сыграть и **Ожог души**, и **Дыхание Пустоты** на одном ходу, нанеся 18 урона. При этом **Ожог души** играйте в последнюю очередь, чтобы случайно не сбросить **Дыхание Пустоты**.

Малигос сочетается и с **Алекстразой**, хоть это и медленный путь к победе. Снизив здоровье оппонента до 15, вы можете быстрее подготовить оппонента к летальному урону: нанести больше урона со стола, а потом разыграть **Малигоса** и **Ожог души**.

Малигоса не страшно поставить и в темп. Он станет отличным софт-провокатором и заставит оппонента сразу искать ответ, даже если у вас нет **Ожога души** и **Дыхания Пустоты** в руке. Не забывайте, что он синергирует и с **Лицом тлена**: заклинание на 6 урона поможет зачистить вражескую угрозу и перевернуть ситуацию на столе.

1.

---- Королева Алекстраза ----

2.

Королева Алекстраза часто будет последней волной угроз, которую вы поставите. Если противник уже отдал все зачистки, вы просто добьете его драконами со стола. Если же ситуация плачевная, то можно надеяться на то, что **Королева Алекстраза** даст тяжелую провокацию, натиск или поможет найти ремувал. Например, вы получаете **Малигоса аспекта магии**, раскапываете с него удешевленное **Превращение** и сразу же нейтрализуете опасную угрозу оппонента. Или берете **Огненный шар Малигоса** на 8 урона и планируете летальный урон с другими хорошими картами в руке. **Королева Алекстраза** может вытянуть вас из самой плохой ситуации, поэтому не сдавайтесь раньше времени, если есть хотя бы малейший шанс получить с нее что-то, что спасет вас.

Список всех драконов с **Королевы Алекстразы** вы найдете в следующем подразделе.

[к оглавлению](#)



Карты со случайным эффектом

Галакронд Проклятый — призвет одного, двух или четырех демонов, в зависимости от того, в какой стадии находится Галакронд. Ниже представлены все демоны Стандартного режима.



Демоны очень разные, и часто вам будет попадаться мелочь вроде Демона Бездны или Кровавого беса, но есть и сильные, темповые существа.

Провокации: Демон Бездны, Страж Скверны, Мать выводка, Стенолом, Инквизитор Скверны. Получить провокацию можно с шансами:

- **3%, если вы призываете одного демона;**
- **7%, если вы призываете двух демонов;**
- **14%, если вы призываете четырех демонов.**

Кара огненная — старайтесь минимизировать случайный эффект карты и делать так, чтобы она зачищала стол 1 к 1. Если не получается, и у вас на столе меньше существ,

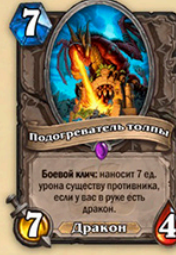
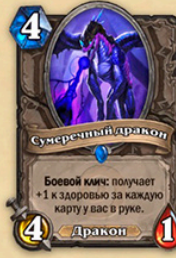
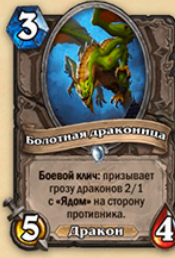
чем у противника — рискуйте и надейтесь, что AoE убьет самых опасных. Хорошо сочетается с картами воззвания, минимум два **Беса** всегда помогут реализовать **Кару огненную**.

Темные небеса — тоже старайтесь сначала разменяться так, чтобы наверняка убить вражеское существо, а не свое. Хорошо играет против токен колод — может убить весь стол. Всегда сначала считайте количество карт в руке, чтобы знать, сколько урона нанесет заклинание. Помните, что оно не считает само себя: если в руке было 6 карт вместе с **Темными небесами**, то они нанесут 5 урона. В тяжелых случаях, когда выгодно подогнать стол не получается, тоже надейтесь на удачу. Подумайте, чем можно добить существо, если оно не умрет: может быть, это будет **Лик тлена** или **Преданный безумец** с натиском.

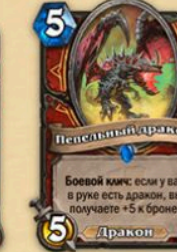
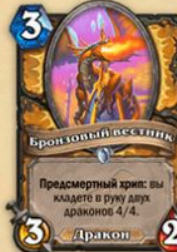
Королева Алекстраза — почти все драконы — это тяжелые существа с большими характеристиками или сильными эффектами. Вам может выпасть **Неуловимый змей** или **Неуловимый драконид** с иммунитетом к магии, что хорошо в агро матч-апах. В медленных это просто очень сильный ход, создающий новую волну угроз — противник обязан будет сразу же искать ответ. **Королева Алекстраза** может стать ходом последней надежды, если у вас все плохо со здоровьем и на столе. Рассчитывайте получить натиск, классическую **Алекстразу**, провокацию или зачистки вроде **Двухголового деспота**. С **Королевы Алекстры** можно найти и летальный урон: опять же классическая **Алекстраза**, если на столе уже много характеристик, а также **Малигос** (старый и новый) и другие драконы. Отметьте, что **Королева Алекстраза** может дать и сама себя.

Драконы Стандартного режима:

Общие



Классовые





Общие полезные советы

- ⌵ *Всегда сначала играйте базовую силу героя, а затем совершайте все другие действия. Полученная карта может здорово изменить ваши планы на ход.*
- ⌵ *Старайтесь выгодно использовать все инструменты добора. Не играйте **Лик тлена** на втором ходу, лучше сыграйте силу героя. А на третьем можете сыграть и то, и другое.*
- ⌵ *Не спешите разыгрывать последнего дракона из руки, если еще не реализовали **Дыхание Пустоты** и **Безумного дракона Пустоты**.*
- ⌵ *Следите за колодой, чтобы подсчитывать шансы на хороший топдек. Добора в колоде много, поэтому всегда есть возможность взять что-то полезное. Лучше знать, на что рассчитывать и с какой вероятностью.*
- ⌵ *Не пытайтесь разыгрывать **Горного великана** на 3 ходу через **Монетку**. Такую ошибку могут совершить не только новички, даже опытные игроки могут оступиться.*
- ⌵ *Если вы много играли **Шаманом** в последнее время, не перепутайте воззвание **Чернокнижника** с воззванием **Тралла**. Вы можете случайно забыть об этом и понадеяться на двух существ 2/1 с натиском, чтобы добить вражеских существ. Но сила героя **Галакронда Проклятого** призывает двух **Бесов** 1/1. И если саму силу героя вы вряд ли перепутаете, то карты с воззванием — легко.*
- ⌵ *Если вы играете **Малигос** колодой, то в быстрых матч-апах не стоит беречь комбинации с **Ожогом души** и даже **Ликом тлена**. **Ожог души** можно отдавать для зачистки и в середине игры. Старайтесь уменьшить шансы сбросить что-то важное: если в руке много хороших карт, то лучше сначала сыграть силу героя, а если в руке ничего важного, то сначала играйте **Ожог души**, а потом собирайте карты.*

[к оглавлению](#)

Матч-апы



Пират Воин действует слишком быстро, и вам часто не будет хватать зачисток и исцеления, прежде чем вас убьют. Не бойтесь ставить угрозы в темп: например, **Безликую осквернительницу** можно играть в одиночку, если нужно убить опасное существо, например, **Кор'кронского воина**.

Старайтесь истощить руку оппонента, выманивая больше угроз перед AoE зачисткой. Воин может рискнуть и пойти ва-банк, думая, что у вас нет ответа, тогда вы и должны сыграть **Кару огненную**, **Темные небеса** или **Безумного дракона Пустоты**.

Не защищайте своего героя слишком фанатично, лучше лишний раз получить 2 урона и взять карту, чтобы поставить больше существ или найти хороший ремувал.

Не сдавайтесь, если еще не разыграли Галакронда — он может призвать несколько провокаций и спасти игру.

Сборки без Галакронда могут рассчитывать на **Призывательницу абиссалов**, **Заступницу син'дорай**, **Неуловимого дракониды** и другие опциональные провокации. Они серьезно задержат Пират Воина, у которого нет мощных ремувалов.

Галакронд Воин нацелен на борьбу с агро колодами, и своей популярностью он обязан Фейс Охотнику. Но Хэндлоку он уступает. Главное в матч-апе — обыграть **Потасовку**. Все остальные ремувалы не очень страшны, так как они наносят урон, а не уничтожают существ. А одним уроном с вашим столом справиться непросто.

После того, как Гаррош разыграет своего Галакронда, будьте готовы к тяжелым угрозам с натиском. Старайтесь не подставлять ключевые угрозы под них и готовьте свои ремувалы. Воину надо очень постараться, чтобы пережить все ваши атаки. В этом матч-апе лучше себя чувствует классический Хэндлок: у него просто больше тяжелых угроз. Галакронд Хэндлок не уступает Воину из-за слабых карт воззвания.



Холи Паладин — еще один опасный соперник. Чернокнижник не любит его за обилие ультимативных AoE зачисток, которые “контрят” любой стол. Придется рассчитывать на то, что он не найдет нужные ответы и не сможет защититься от всех ваших волн угроз до того, как соберет комбинацию.

Вам тяжело будет поддерживать здоровье на 30 единицах, поэтому рассчитывать на то, что Паладин просто не убьет вас **Гневом небес**, не приходится.

Старайтесь действовать агрессивно и давить соперника тяжелыми существами. Выманивайте AoE зачистки на 1-2 тяжелых существ, чтобы потом выставить новый стол.

Старайтесь ставить **Королеву Алекстразу** и полученных драконов после того, как выйдут ключевые AoE зачистки Утера.



Зефрис Охотник, который чаще выбирает игру через секреты, не самый приятный противник для Хэндлока. Чернокнижник уступает колодам с взрывным уроном, а Рексар может быстро опустить по здоровью.

Все же не бойтесь играть силу героя, чтобы добирать нужные карты. Больше ресурсов — больше провокаций и исцеления, которые так нужны Чернокнижнику.

Используйте связки с **Карой огненной**, чтобы убивать угрозы Рексара.

Аккуратнее с **Морозной ловушкой** — не попадитесь в нее **Горным великаном**.

Если в середине игры вам удастся перехватить инициативу вашими крупными существами, переходите к агрессивным действиям, чтобы убить соперника раньше, чем он вас.

Постарайтесь придержать ответ на **Зул'джина** и **Королеву Алекстразу**. Это может быть **Круговерть Пустоты**, еще одна **Кара огненная**, **Кронкс Кровавое Копыто** и другие. Обыгрывайте **Укротителя ящеров Бранна**, который может стать финишером, если у вас низкое здоровье.

В целом рискуйте и не зацикливайтесь на обороне слишком сильно.

Фейс Охотник — один из худших матч-апов для Хэндлока. Пусть у вас и появилось дополнительное исцеление в виде **Дыхания Пустоты**, этого все равно не хватит, чтобы пережить все взрывные атаки Рексара.

Ваша надежда — незаход противника и опустошение его руки. Вы должны одновременно зачистить полный стол угроз и выставить что-то свое для будущих разменов (**Безумный дракон Пустоты** — идеальный вариант), не умереть на следующем ходу противника и найти исцеление, чтобы не бояться его топдеков. Только так вам удастся победить, и это редкий сценарий. Не бойтесь рисковать и прожимать силу героя в поисках нужных карт — здоровье вам и так опустят, так что жадничать с **Жизнеотводом** не нужно, все равно не спасет.



С Друидами у Чернокнижника дела обстоят неплохо.

Токен Друид — самый тяжелый соперник класса, и при этом Хэндлок с ним играет на равных. Разменивайтесь со всеми угрозами, в первую очередь с Древнями. Не торопитесь тратить AoE зачистки, подождите, пока стол будет достаточно внушительным. Но и не жадничайте слишком сильно, иначе можете умереть от **Дикого рева** и упустить момент перед **Душой леса**.

Всегда считайте урон, который нанесут существа под **Диким ревом** и другими массовыми баффами.

Тяжелее всего Друиду бороться с провокациями — обычно он не может совладать с ними без разменов.

Дракон Друид — мидрейндж колода, которая действует медленнее, чем вы. Как только выйдет ваш **Горный великан** или другая тяжелая угроза, Малфурион будет в тупике, потому что хороших точечных ремувалов у него нет. И если он не создал огромного преимущества на столе, то размены с **Горным великаном** заставят его потерять очень многое.

Чем дольше идет игра, тем сильнее становитесь вы оба, но Хэндлок лидирует. В отличие от Друида, у вас много сильных ремувалов, которые помогут уничтожать драконов соперника.



С **Разбойником на хрипах** Чернокнижник играет почти на равных, но все же уступает ему. У Гул'дана нет возможности нейтрализовать предсмертные хрипы, поэтому ранний **Экспериментатор с некрием** и комбинации с **Некриевым клинком** заставят вас понервничать. Впрочем, вы можете добавить **Разрушителя чар** в сборку, а Зефрис колоды могут поискать немоту с **Зефриса Великого**.

Старайтесь убивать предсмертные хрипы самостоятельно, если есть возможность убрать новое существо или пережить его атаку, чтобы Валира не реализовала **Некриевый клинок**.

Из ремувалов опасайтесь **Флика Заточку** и **Ошеломления**. Если эти карты выйдут, действуйте смелее и не бойтесь спамить стол тяжелыми угрозами.

Если вам попался Разбойник с **Анубисатом-завоевателем**, то будьте готовы к усиленным рывкам — **Вепрю-камнеклыку**, **Лирою Дженкинсу** и **Матросу Южных морей**. С двойным усилением на +6/+6 это будут очень сильные угрозы, поэтому старайтесь держать здоровье на высокой отметке и закрывайтесь провокациями.

Зефрис Разбойник — это темпо и сборка на хрипах в одном флаконе. Он менее стабилен, как и все Зефрис колоды, но все же опасен. По-прежнему опасны предсмертные хрипы, плюс добавляются дополнительные способы победы в виде **Галакронда**, **Зефриса Великого**, **Королевы Алекстразы**, **Короля воров Вихлепыха**. Среди

ремувалов опасайтесь [Ошеломления](#), [Вендетты](#), [Флика Заточку](#) и опцию с [Зефриса Великого](#). Старайтесь играть агрессивнее, чтобы Валира не успевала находить ответы. Пережить все козыри Разбойника будет непросто, поэтому лучше взять инициативу на себя.



Галакронд Шаман — хоть и ослаб, но не исчез из меты. Он по-прежнему уязвим к AoE зачисткам, особенно на ранних этапах игры.

Готовьте ответ на двух существ 8/8 с натиском с боевого клича Галакронда, и не забывайте, что его повторит [Дрыжеглот](#). Оставьте для этих ситуаций [Круговерть Пустоты](#) и [Кару огненную](#). Если у вас есть [Пламя Тьмы](#), можно сыграть его с [Горным великаном](#).

Будьте готовы и к выходу [Стаи дракона](#): одну пару существ 5/6 можно зачистить двумя [Безумными драконами Пустоты](#), если вы не отдадите их раньше.



Рено Маг — сильная контроль колода, которая напоминает по стилю игры самого Хэндлока, только у Джайны нет такого количества добора, чем вы и должны пользоваться. На ранних этапах Маг ведет себя пассивно. Ранний [Горный великан](#) станет вашей первой серьезной угрозой, но Маг наверняка найдет заморозку.

Будьте готовы к [Превращению](#), к [Превращению Малигоса](#), а также к опциональным картам [Зефриса Великого](#): все это будет мешать вам закрепиться на столе. Но не обыгрывайте [Зефриса Великого](#) всегда. В тяжелых случаях лучше рассчитывать, что у Мага его просто нет.

Не подставляйте [Горного великана](#) под [Реликвиеведа Рено](#) — это будет большой ошибкой, которая может стоить вам игры.

Ставьте свои волны угроз после волн соперника. Всегда старайтесь сначала чистить его стол, а затем выставлять свой, а не наоборот. Пусть он первый подставляет своих существ под ремувалы.



Галакронд Жрец — колода, наполненная ремувалами всех мастей и цветов. Однако у Андуина хоть и есть ответы на все случаи жизни, но мало самостоятельных сильных

угроз. Чтобы победить вас, ему нужно пережить все ваши угрозы: и те, что есть в колоде, и те, что дадут Галакронд и [Королева Алекстраза](#). Это непростая задача, особенно если вы будете правильно обыгрывать ремувалы.

Выставляйте ключевые волны существ после того, как выйдут самые мощные АоЕ эффекты.

Не подставляйтесь под [Всеобщую истерию](#) — не ставьте, например, двух [Горных великанов](#).

Пользуйтесь тем, что Жрец медлителен, и редко может сделать что-то еще после розыгрыша ремувалов. Все его заклинания тяжелые и не помогают перехватывать инициативу.

Квест Жрец на воскрешении — медленная колода, нацеленная на позднюю игру. Опасны [Слово Тьмы: Смерть](#), [Убедительный лазутчик](#). Не подставляйте под них [Горного великана](#) и другие опасные угрозы.

Будьте готовы ответить на [Массовое воскрешение](#), [Клонодельню Зерека](#), [Катрину Муэрте](#). Не забывайте и о ремувалах противника: у Жреца всегда будет [Кара гибельная](#) и [Всеобщая истерия](#). Начинайте играть активно с середины игры, пока Жрец будет разгоняться и искать способы исцелить себя.



В [зеркальном матч-апе](#) победит тот, кто сможет выставить тяжелых существ и не получить в ответ ремувал. Как правило, лучше выставляться после соперника, как в случае с [Рено Магом](#) и другими подобными колодами. Дождитесь, пока противник сыграет [Горного великана](#), уничтожьте его, а затем играйте своего. Обычно последнее слово всегда за тем, за кем и последнее существо.

Выманивайте [Кару огненную](#), [Темные небеса](#) и [Круговерть Пустоты](#): после того, как эти зачистки выйдут (или хотя бы выйдут первые копии), можно играть смелее и агрессивнее.

Отметьте, что внутри архетипа увереннее себя чувствует сборка с Галакрондом: она побеждает обычного Хэндлока.

С [Галакронд Зоолоком](#) придется играть, как с любой агрессивной колодой. Готовьтесь к выходу демонов с Галакронда, поберегите одну АоЕ зачистку для них. Старайтесь играть больше карт воззвания, чтобы тоже не отставать по столу. Помните о [Морском великане](#) и подсчитывайте его текущую стоимость.

[к оглавлению](#)



Хэндлок — для многих ностальгическая колода, которая навевает воспоминания о временах 5-летней давности. С тех пор архетип претерпел много изменений, но сохранил свой стиль: это медленная колода, рассчитывающая на больших существ и целый веер карт в руке.

Хэндлок лучше показывает себя в медленных поединках, потому что не боится ранних атак, мешающих безнаказанно ставить крупные угрозы вроде [Горного великана](#). В быстрых он тоже неплох, но очень уязвим к взрывному урону, поэтому подъем Фейс Охотника его не радует. Если вы часто играете против агро, лучше возьмите классическую сборку. А Галакронд колоды подойдут в менее темповых матч-апах, хотя многое зависит от технических карт и навыка игрока.

Настоящие ценители архетипа смогут использовать все его преимущества на максимум.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.