

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Галакронд Чернокнижник — тир-1 колода Руин Запределья. Гайд по архетипу.

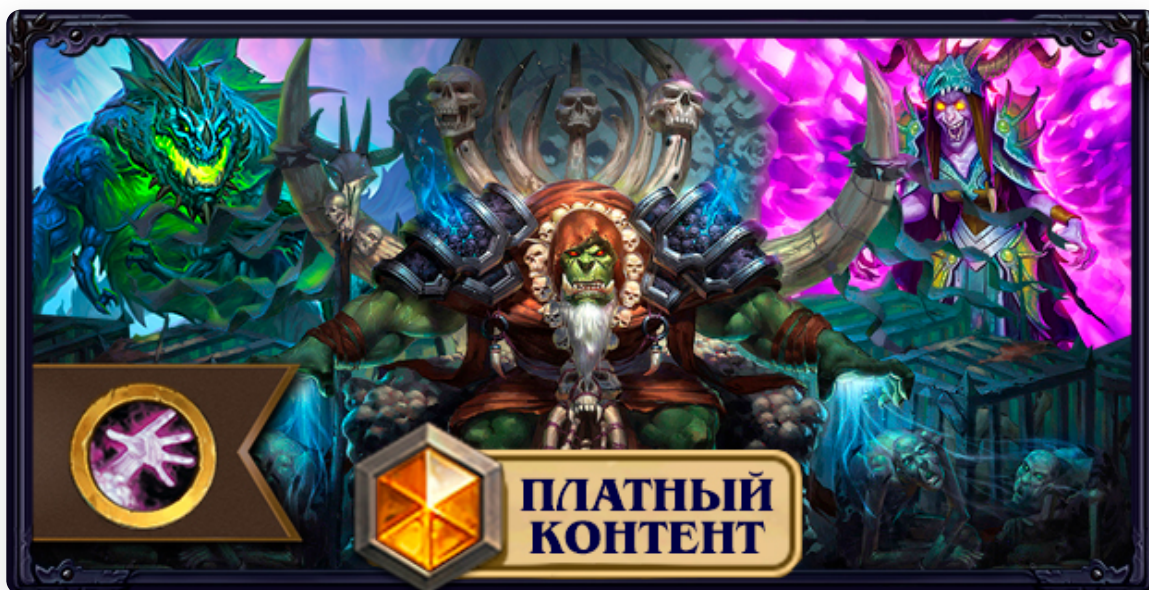
14.04.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Галакронд Чернокнижник — тир-1 колода Руин Запределья.
Гайд по архетипу.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Галакронд Чернокнижник. Это тир-1 архетип меты Руин Запределья и одна из немногих колод в игре, которая может успешно бороться с Охотником на демонов. Поэтому сегодня Галакронд Чернокнижник так популярен: его особенно любят в Легенде и перед ней, где число Охотников на демонов также возрастает.







Галакронд Чернокнижник — старая колода, поэтому многие уже умеют им играть. Если действовать правильно, то проблемы с Иллиданом возникают редко. Важно, что и с другими колодами Гул'дан играет в плюс. Тяжелые матч-апы — только Рено Маг и Спелл Друид.

Успех с Охотником на демонов приносит **Жертвенный договор**: карта бесплатно убивает демона и исцеляет героя. Так Чернокнижник может перехватить инициативу и начать ответное давление. Хотя в колоде много других инструментов, которые помогают в популярных матч-апах: огромное количество исцеления, темповые зачистки стола и другие защитные инструменты.

Но Галакронд Чернокнижник — непростая колода и не будет играть за вас. Недостаток ее еще и в стоимости — топовые сборки стоят больше 10 тысяч пыли. Впрочем, колоду можно удешевить и подстроить под новичков.

В гайде вы найдете всю необходимую информацию о популярных сборках, научитесь собирать собственную колоду и бюджетные версии, узнаете о тонкостях муллигана, стратегии и матч-апов.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
 -  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
 - *Замены и Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Суть архетипа*
 - *Способы победы*
 - *Особенности механик карт*
 - *Как играть Зеффриса Великого*
 - *Карты со случайным эффектами*
-  Матч-апы
 -  Заключение



Сборки архетипа похожи друг на друга, архетип не новый и давно устоявшийся. Колоды отличаются несколькими опциями для улучшения разных матч-апов. В основном игроки выбирают технические карты против Охотников на демонов и других агро колод, но об этом в следующем разделе.



Галакронд Чернокнижник с Кислотным слизняком

Галакронд Чернокнижник

<p>0</p> <p>Жестяной дракон</p> <p>Уничтожает демона. Восстанавливает 5 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Огненный ливень</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем персонажам.</p>	<p>1</p> <p>Кара огненной</p> <p>Уничтожает всех ваших существ. За каждое из них уничтожает случайное существо противника.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Ливень</p> <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если злобует существо, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Морг-механолог</p> <p>Все существа получают удвоенный урон от заклинаний.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Кислотный слизняк</p> <p>Боевой меч уничтожает оружие противника.</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>2</p> <p>Зефире Везкий</p> <p>Боевой меч: если в вашей колоде нет единственных карт, помещайте себе маленькую карту.</p> <p>3</p> <p>Элементаль</p> <p>2</p>
<p>2</p> <p>Дыхание Пустоты</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Если у вас есть уронный дракон, вместо этого наносит 4 ед. урона и «Облаживает» противника.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Самочувственный орк</p> <p>Проклятие +2 к атаке, пока у этого существа полное здоровье.</p> <p>1</p> <p>6</p>	<p>3</p> <p>Боевой меч: вы вызываете в Галакронд.</p> <p>Получает +1 к атаке для каждого другого вашего существа.</p> <p>x2</p> <p>1</p>	<p>3</p> <p>Темные небеса</p> <p>Наносит 1 ед. урона случайному существу. Эффект повторяется за каждую карту у вас в руке.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Преданный безумец</p> <p>Наносит боевой меч: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p>4</p> <p>Таинка служительница</p> <p>Боевой меч: если вы вызываете дракона, вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p> <p>5</p> <p>4</p>	<p>5</p> <p>Боевой меч: наносит 3 ед. урона всем вражеским персонажам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>5</p> <p>Дракон</p> <p>5</p>
<p>5</p> <p>Шит Галакронда</p> <p>Проклятие. Боевой меч: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Крестик Правды и Клятвы</p> <p>Боевой меч: если вы уже слепы Галакронду, призывает «Опустошение».</p> <p>6</p> <p>6</p>	<p>7</p> <p>Галакронд Провальный</p> <p>Боевой меч: призывает случайного демона. (Для вызова не требуется.)</p> <p>5</p>	<p>9</p> <p>Алхимик</p> <p>Боевой меч: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8</p> <p>8</p>	<p>9</p> <p>Королева Алхимика</p> <p>Боевой меч: если в вашей колоде нет единственных карт, кладет вам в руку 2 случайных демона. Они стоят (0).</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>Дракон</p> <p>8</p>		

MANACOST
kolodahearthstone.ru

9840

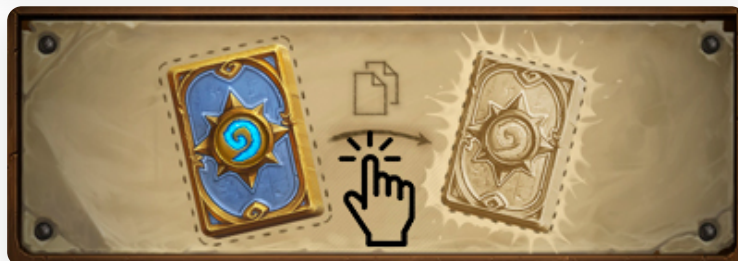


Эта сборка ориентирована на Охотников на демонов и другие агро колоды. **Кислотный слизнюк**, **Самоуверенный орк** и **Огненный ливень** отлично помогают в таких матч-апах. **Огненный ливень** часто добавляют в сборки, потому что он синергирует с **Мо'аргом-механологом** — 2 единицы AoE урона — то, что нужно в матч-апах с Охотниками на демонов и Спелл Друидом.



Галакронд Чернокнижник от Firebat

Галакрод Чернокнижник от Firebat



Огненный ливень, Самоуверенный орк, Кислотный слизнюк


















Демонические обряды, Кели'дан Разрушитель, Круговерть Пустоты

Эта колода больше подойдет для медленных матч-апов. Кели'дан Разрушитель хорош против Жрецов на воскрешении, Рено Магов и других колод с

мощными единичными угрозами. **Круговерть Пустоты** — универсальная опция, полезная и против Жрецов, и против быстрых противников.


Галакронд Чернокнижник от TechnoGoose

Галакронд Чернокнижник от TechnoGoose

 <p>Уничтожает демона. Восстанавливает 5 ед. здоровья выбранному герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если это убьет существо, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает всех ваших существ. За каждую из них уничтожает случайное существо противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем персонажам.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет одинаковых карт, пожайте себе идеальную карту.</p> <p>Элементаль</p>
 <p>Наносит 2 ед. урона. Если у вас в руке есть демон, нанесено урона наносит 4 ед. урона с «блуждающим явном».</p> <p>x2</p>	 <p>Все существа получают удвоенный урон от заклинаний.</p> <p>Демон</p>	 <p>Боевой клич: вы вложите в Галакронду. Получает +1 к атаке за каждый другой ваш существо.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона случайному существу. Эффект повторится за каждую карту вас в руке.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если вы зываете дважды, вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Натиск Боевой клич: вы вложите к Галакронду.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем прочим персонажам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой клич: вы вложите к Галакронду.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы берете Галакронду. Если вы уже стави Галакронду, превращает «Пустоты».</p> <p>6</p>	 <p>Боевой клич: призывает случайного демона. (Для воззвания до улучшения.)</p> <p>5</p>	 <p>Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8</p>	 <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет одинаковых карт, кладет вам в руку 2 случайных драконов. Они стоят (0).</p> <p>8</p>

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

9840





Самоуверенный орк, Кислотный слизнюк



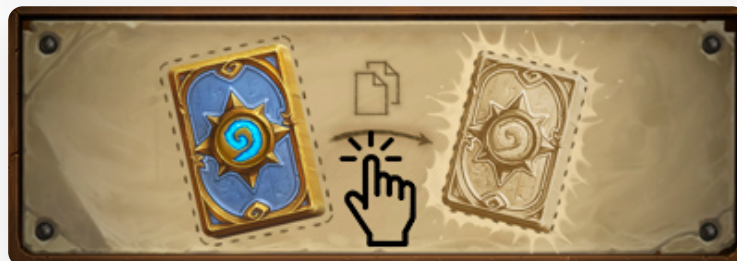
Огненный ливень x1, Ожог души

Ожог души — дополнительный взрывной урон, который поможет сетапить летальный урон и добивать оппонентов. Можно отдавать в размены в тяжелых ситуациях. Подойдет против медленных противников.



Галакронд Чернокнижник от Pavelingbook

Галакронд Чернокнижник от Ravelingbook



— Огненный ливень, Кислотный слизнюк, Мо'арг-механолог x1



+ Самоуверенный орк x1, Демонические обряды, Ткачиха мороза

Обычно достаточно одного Самоуверенного орка, но этот Чернокнижник играет сразу двух. Ткачиха мороза — опция против Охотников на демонов, которая

может замораживать героя оппонента. Также этот третий дроп будет полезен и в других матч-апах.

[К оглавлению](#)

Вопросы декбилдинга

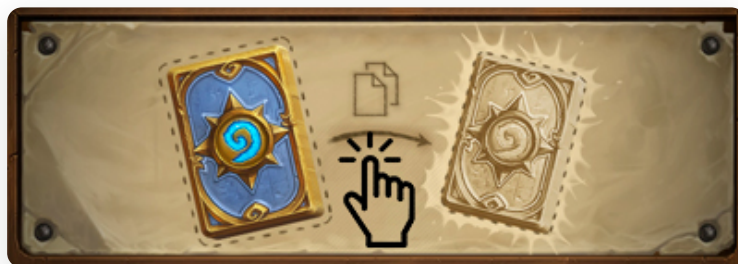
Основа колоды

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

Основа колоды - Галакронд Лок (27/30)

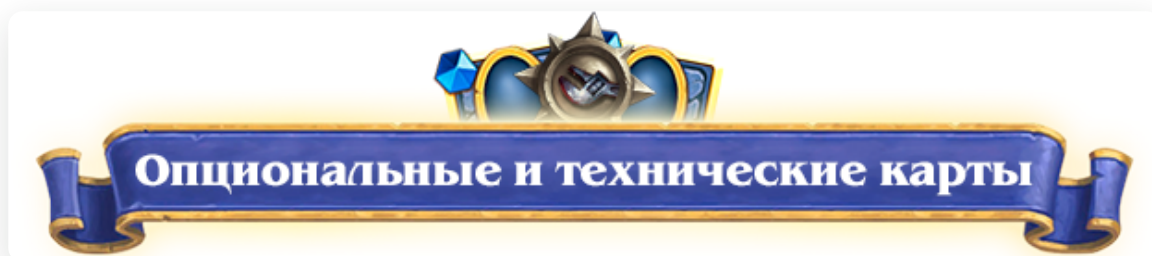
<p>0</p> <p>Жертвенный договор</p> <p>Уничтожает демона. Восстанавливает 5 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Кара огненная</p> <p>Уничтожает всех ваших существ. За каждое из них уничтожает случайное существо противника.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Лик тлена</p> <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если стубует существо, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Зефирис Великий</p> <p>Боевой кми: если в вашей колоде нет одинаковых карт, покажи себе идеальную карту.</p> <p>3 Элементаль</p> <p>2</p>	<p>2</p> <p>Морг-механолог</p> <p>Все существа получают удвоенный урон от заклинаний.</p> <p>2 Демон</p> <p>x2 4</p>	<p>2</p> <p>Дыхание Пустоты</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Если у вас в руке есть дракон, вместе дроп наносит 4 ед. урона с «Посещением ждзми».</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Темные небеса</p> <p>Наносит 1 ед. урона случайному существу. Эффект повторяется за каждую карту у вас в руке.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Сектант Драконьего Папаса</p> <p>Боевой кми: вы вызываете к Галакронду. Получает +1 к атаке за каждое другое ваше существо.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Преданный безумец</p> <p>Натиск</p> <p>Боевой кми: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Тайная служба спящих</p> <p>Боевой кми: если вы вызываете дракода, вы берете 3 карты.</p> <p>5 4</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Щит Галакронда</p> <p>Провокация. Боевой кми: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>4 5</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Безумный дракон Пустоты</p> <p>Боевой кми: наносит 3 ед. урона всем прочим персонажам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>5 Дракон</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Кронос Драконьих Копыт</p> <p>Боевой кми: вы берете Галакронда. Если вы уже стми Галакрондом, применяет «Опустошение».</p> <p>6 6</p>	<p>7</p> <p>Галакронд Промытый</p> <p>Боевой кми: призывает случайного демона. (Для возвращения до улучшения.)</p> <p>5</p>	<p>9</p> <p>Алекстара</p> <p>Боевой кми: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8 Dragon 8</p>	<p>9</p> <p>Королева Алекстара</p> <p>Боевой кми: если в вашей колоде нет одинаковых карт, кладет вам в руку 2 случайных драконов. Они стоят (0).</p> <p>8 Дракон 8</p>	<p>9760</p> <p>Стоимость основы</p>	

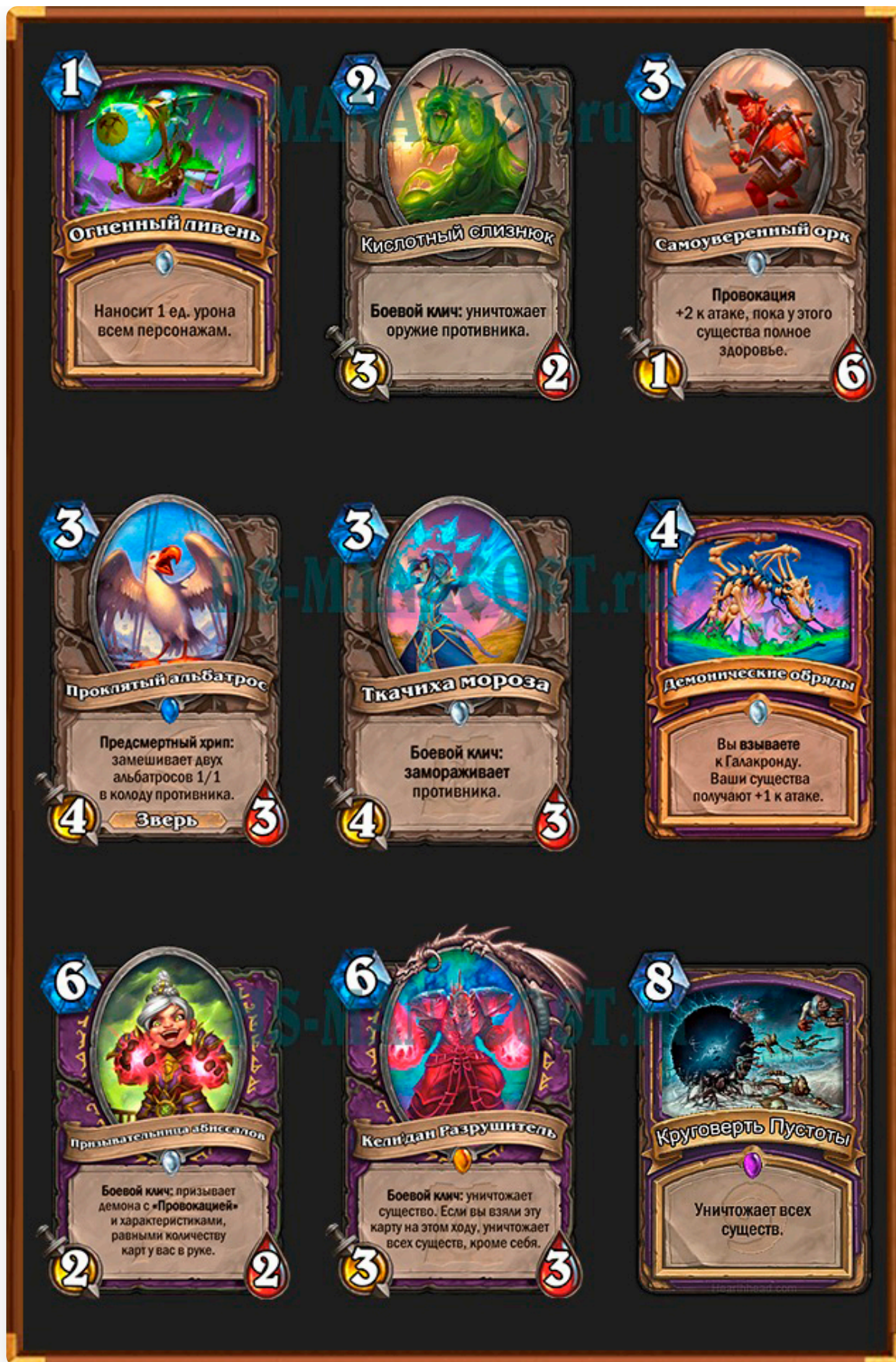
КОД ОСНОВЫ:



Основа колоды очень обширная и дорогостоящая. Колода уже давно устоялась и мало изменилась с прошлого дополнения. Все сборки похожи друг на друга, а для опций остается совсем немного места.

Самая популярная и полезная опция — [Огненный ливень](#). Также часто добавляют [Самоуверенного орка](#), [Круговерть Пустоты](#) и [Кели'дана Разрушителя](#). Подробнее об опциональных и технических картах читайте далее.





Огненный ливень — силен в зеркальных матч-апах, против Охотников на демонов и Спелл Друидов. В двух последних матч-апах играйте его под Мо'аргом-механологом, чтобы нанести 2 урона по столу.

Демонические обряды — неожиданный массовый бафф и еще один активатор для Кары огненной. Часто в сборки берут одну копию заклинания, но редко — две.

Кели'дан Разрушитель — мощный AoE эффект с "топдека", пригодится против Охотников на демонов, Друидов и Чернокнижников. Но даже если не реализует свой AoE эффект, все равно сможет уничтожить хотя бы одно существо. Это особенно полезно против медленных колод вроде Жреца на воскрешении или Рено Мага.

Призывательница абиссалов — универсальная опция для дополнительного давления или защиты. Пригодится в большинстве матч-апов. У Чернокнижника много добора и часто будет много карт в руке, так что характеристики провокатора будут высокими. Не так хороша в матч-апах с Разбойниками и Охотниками на демонов.

Круговерть Пустоты — дополнительный ультимативный ремувал, кроме Кары огненной. Полезен против Жрецов на воскрешении, но и против агро соперников пригодится, если партия затянется. Особенно хорошо заклинание в матч-апе со Спелл Друидами.

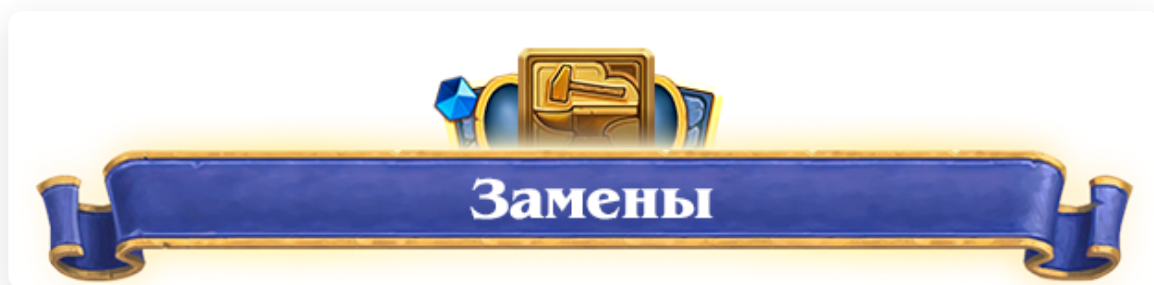
Кислотный слизнюк — опция против Охотников на демонов, но пригодится и в матч-апах с Агро Воином, Паладинами, Тотем Шаманом.

Ткачиха мороза — полезна против Охотников на демонов, так как морозит не только существ, но и вражеского героя, мешая ему реализовать атаки оружием. Не будет лежать мертвым грузом в любом другом матч-апе.

Проклятый альбатрос — возьмите, если часто встречаете Рено Магов. Пригодится против Жрецов и Разбойников, и других классов, как неплохой 3 ход.

Самоуверенный орк — опция для агро матч-апов, задержит соперников, пока вы добираете карты и ищите ключевые зачистки.

[к оглавлению](#)



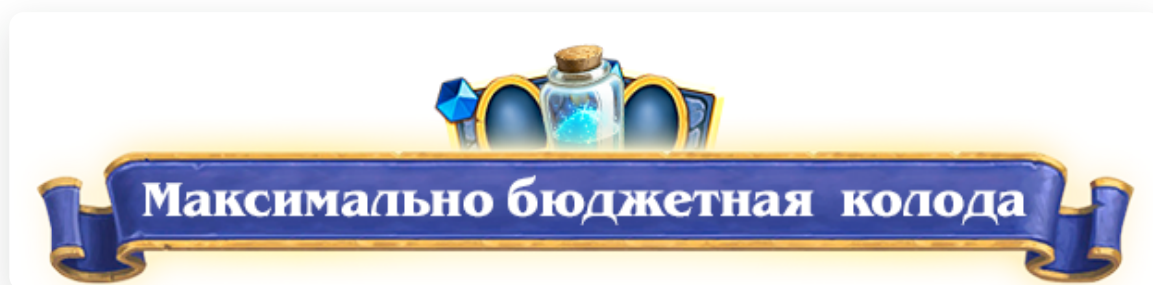
Галакронд Чернокнижник — дорогая колода, многие эпика и легендарки входят в состав основы, так что удешевить ее без потери потенциала легко не получится.

Зефрис Великий, Королева Алекстраза, Алекстраза — важные карты, которые лучше скрафтить, но бюджетная сборка может обойтись и без них. На замену можно взять Сумеречных драконов и/или Призывательницу абиссалов. Без этого набора Галакронд Чернокнижник потеряет свой потенциал в лейтгейме.

Темные небеса — важный как AoE, так и точечный ремувал, который лучше скрафтить. Но если заклинания пока что нет, возьмите Демонические обряды или Адское пламя.

Мо'арг-механолог — если вы не берете его, то не стоит добавлять и **Огненный ливень**.
Замените на **Самоуверенного орка**.

Тайная служительница, Кронкс Драконье Копыто — ключевые карты, заменить
нельзя.



Максимально бюджетный Галакронд Чернокнижник

Бюджетный Галакрод Чернокнижник



Колода значительно слабее актуальных сборок, но она подойдет для ознакомления с архетипом. Вы сможете решить, понравился он вам или нет, и стоит ли крафтить дорогие карты.

Бюджетной версии очень не хватает тяжелых угроз, на помощь временно приходят **Сумеречный дракон** и **Призывательница абиссалов**, но этого все равно мало.

В первую очередь создайте **Королеву Алекстразу**, **Алекстразу** и **Темные небеса** — это самые важные карты для крафта.

Потом создавайте остальные легендарки. Не жалейте пыль на **Зефриса Великого** и **Королеву Алекстразу** — эти карты играют во многих топовых колодах и еще год будут в Стандарте.

[к оглавлению](#)



Муллиган Галакронд Чернокнижника нельзя назвать очень сложным, но есть свои особенности. Не так много карт он должен оставлять всегда: в разных матч-апах нужны разные карты. Против быстрых оппонентов пригодятся AoE ремувалы и провокации. В медленных ищите карты воззвания и **Галакронда Проклятого**. Есть и такие карты, которые нужно оставлять только против конкретных соперников. Вот несколько общих советов.

Всегда оставляйте **Сектанта с Драконьего Погоста**.

Жертвенный договор оставляйте против Охотников на демонов всегда.

С хорошей рукой можно оставлять **Галакронда Проклятого** в большинстве случаев.

Если вы играете **Проклятого альбатроса**, оставляйте его против Мага, Разбойника, Жреца, Чернокнижника.

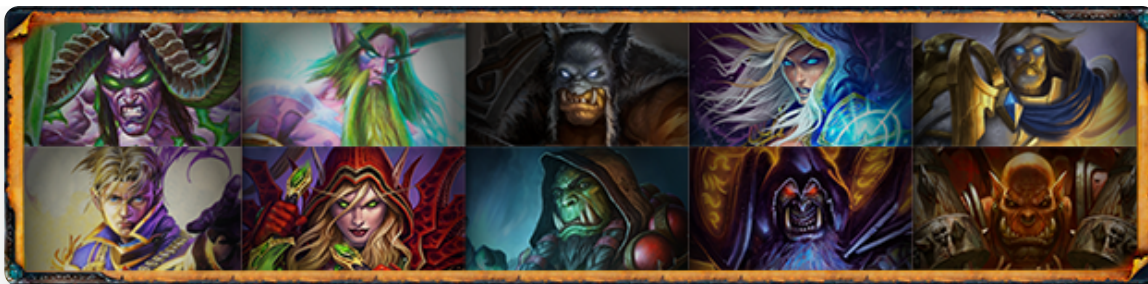
С хорошей рукой можно оставлять **Щит Галакронда**.

Преданного безумца можно оставлять всегда в темповых матч-апах (Друид, Охотник на демонов).

Дыхание Пустоты оставляйте против самых агрессивных классов с взрывным уроном. Обычно это Охотник, но с хорошей рукой можно оставить и против Охотника на демонов.

Безумного дракона Пустоты оставляйте против Друида всегда. В других агро матч-апах можно поискать **Огненный ливень** и другие AoE эффекты, но с хорошей рукой тоже можно оставить.

Оставляйте **Огненный ливень** против Чернокнижника. Против Друида и Охотника на демонов не сбрасывайте его вместе с **Мо'аргом-механологом**.



Охотник на демонов: Жертвенный договор, Темные небеса, Лик тлена, Сектант с Драконьего Погоста, Преданный безумец. Вместе — Мо'арг-механолог + Огненный ливень.

Воин: Кислотный слизнюк, Сектант с Драконьего Погоста. С Монеткой — Темные небеса, Щит Галакронда, Лик тлена.

Паладин: Темные небеса, Лик тлена. С Монеткой — Щит Галакронда. С хорошей рукой — Галакронд Проклятый.

Охотник: Сектант с Драконьего Погоста, Дыхание Пустоты, Темные небеса, Кислотный слизнюк.

Друид: Сектант с Драконьего Погоста, Преданный безумец, Огненный ливень, Безумный дракон Пустоты. С хорошей рукой — Щит Галакронда, Кара огненная.

Разбойник: Преданный безумец, Лик тлена, Сектант с Драконьего Погоста. С хорошей рукой — Щит Галакронда, Огненный ливень.

Шаман: Сектант с Драконьего Погоста, Преданный безумец, Огненный ливень, Преданный безумец, Темные небеса. С хорошей рукой — Безумный дракон Пустоты.

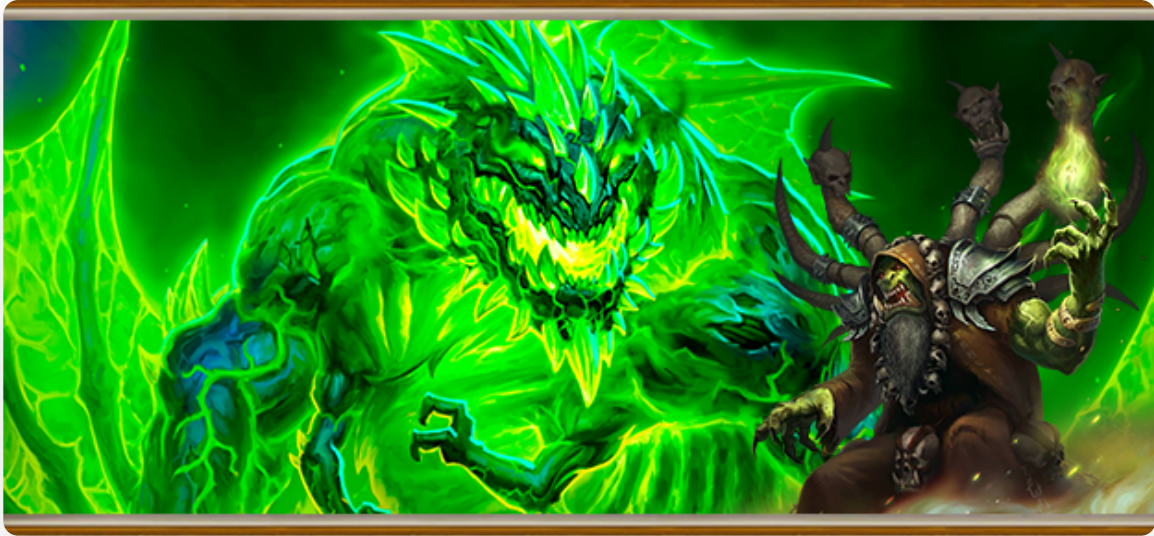
Маг: Преданный безумец, Сектант с Драконьего Погоста. С хорошей рукой — Щит Галакронда.

Жрец: Сектант с Драконьего Погоста, Преданный безумец, Щит Галакронда, Галакронд Проклятый.

Чернокнижник: Сектант с Драконьего Погоста, Лик тлена, Галакронд Проклятый.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Галакронд Чернокнижник — медленная колода, несмотря на агрессивную силу героя Галакронда Проклятого.

Геймплей построен на переборе колоды, в чем помогает базовая сила героя [Жизнеотвод](#). Благодаря этому Чернокнижник находит ключевые карты, не боится играть в наступлении и рано реализует эффекты [Зефриса Великого](#) и [Королевы Алекстразы](#) в лейтгейме. [Жизнеотвод](#) — очень важный инструмент добора. Не бойтесь играть его даже в агро матч-апах: в начале партии гораздо важнее найти ресурсы и ключевые карты, а не сохранить здоровье. Старайтесь играть [Жизнеотвод](#) в начале хода, потому что “топдек” может изменить ваши планы на ход.

Даже если вы разыграете [Галакронда Проклятого](#) и потеряете базовую силу героя, на помощь придет [Тайная служительница](#) — это еще +6 карт добора.

Быстрый перебор колоды помогает найти не только ключевых существ, но и AoE зачистки, которых у Чернокнижника тоже в избытке. Колоду нельзя назвать контроль или мидрейндж. Это нечто среднее, так как многое зависит от матч-апа, захода и ситуаций.

У Чернокнижника много исцеления, что важно против самых быстрых архетипов. [Дыхание Пустоты](#) и [Жертвенный договор](#) дают минимум +18 здоровья герою.

В колоду прекрасно вписался [Мо'арг-механолог](#), и теперь его играют все топовые сборки. Он синергирует с AoE эффектами, что помогает в контроле стола, а также с [Дыханием Пустоты](#). Благодаря [Мо'аргу-механологу](#) вы можете исцелить себе до 16 здоровья одним заклинанием.

Но контроль и игра от стола — не единственные пути к победе для Гул'дана. Подробнее о всех способах победы читайте далее.

[к оглавлению](#)



Способы победы

1. --- **Выживание** ----

2.

Актуально против агро колод, включая Охотника на демонов, зеркальные матч-апы и некоторых других. В этом случае Чернокнижник играет, как контроль колода и просто ждет, когда у соперника закончатся основные угрозы и карты в руке.

Ключевые карты — **Огненный ливень**, **Кара огненная**, **Темные небеса**, **Безумный дракон Пустоты**, **Жертвенный договор**, **Дыхание Пустоты**. **Кара огненная** — очень мощный ремувал, который убивает существ сразу, а не наносит им урон, что важно против колод с тяжелыми угрозами. Не забывайте и о провокациях. **Самоуверенный орк**, например, замедляет противников в начале партии, помогая искать ключевые карты.

В таких матч-апах важно исцеление. Применяйте **Жертвенный договор** на собственных бесов 1/1, если у оппонента нет своих демонов. В зеркальном матч-апе и против Охотника на демонов лучше приберечь **Жертвенный договор** на угрозы соперника.

Спасает также **Алекстраза**. Если противник идет ва-банк и пытается добить вас взрывным уроном без стола и рассчитывая на “топдеки”, **Алекстраза** помешает ему: нужно будет заново искать способ нанести 15 урона, да еще и убирать со стола 8/8 дракона.

Зефрис Великий вряд ли будет полезен. Вы не будете перебирать колоду очень быстро, потому что у вас будет мало времени на добор, да и играть хочется максимально темпово в таких матч-апах — использовать всю ману, ставить самых больших существ и отбиваться АоЕ атаками. **Зефрис Великий** может просто не реализовать свой эффект, так что не рассчитывайте на него.

Не жалейте карты, не жадничайте. Не планируйте какие-то сложные комбинации, не загадывайте далеко вперед. Ваша цель — выжить здесь и сейчас.

1. --- **Давление** ----

2.

Чернокнижник быстро перебирает колоду, поэтому может действовать с позиции силы. Актуально против Жреца, Рено Мага, медленных Охотников на демонов и других медленных колод.

Ключевые карты — [Галакронд Проклятый](#), [Королева Алекстраза](#), [Зефрис Великий](#), все темповые угрозы.

В медленных матч-апах важны характеристики существ. Например, [Безумного дракона Пустоты](#) часто можно ставить как 5/5 угрозу, а не для AoE эффекта. Потерять эффект дракона в контроль матч-апе не так страшно — характеристики важнее.

Если вам не повезло со стартом и противник обогнал вас, вы можете совершить темповый переворот с помощью [Кары огненной](#) или Жертвенного приговора (если соперник играет демонов). Темповый переворот — это перехват инициативы, когда вы одновременно убираете вражеские угрозы и ставите свои. Так вы получаете преимущество и начинаете играть первым номером. Другие AoE эффекты тоже полезны, но они более дорогие и не убивают существ гарантированно, как ультимативная [Кара огненная](#). После того, как вы зачистили вражеский стол и поставили что-то свое, наращивайте преимущество с помощью [Галакронда Проклятого](#) и его демонов, [Королевы Алекстры](#), [Зефриса Великого](#) и других темповых угроз.

1.  [Взрывной урон](#)

2.

Чернокнижник может добить соперника из руки, хотя для него это не так просто, как для других архетипов.

Ключевые карты — [Дыхание Пустоты](#), оружие Галакронда 5/2, [Алекстраза](#), [Зефрис Великий](#), [Кронкс Драконье Копыто](#).

Если не получилось победить от стола, старайтесь добить оппонента этими картами.

Оружие Галакронда выгодно комбинировать с [Алекстразой](#) — так вы можете снизить здоровье соперника до 10 единиц. Пока он разбирается с [Алекстразой](#) и демонами Галакронда, вы можете найти летал с помощью [Зефриса Великого](#), [Дыхания Пустоты](#) и [Кронкса Драконье Копыто](#).

То же и с [Зефрисом Великим](#): не забывайте, что, помимо [Огненного шара](#), у него есть и другие предложения — [Ожог души](#), [Кровавый вой](#), [Выброс лавы](#) и другие. С полным столом он может дать [Дикий рев](#), а если у вас одна большая угроза — [Неистовство ветра](#).

1.

Чернокнижник побеждает по-разному, но все способы победы у него гибкие и постоянно меняются в течение партии. В агро матч-апах вы не всегда будете только выживать, а можете в конце матча перейти к давлению и взрывному урону. Важно играть от ситуации, а не придерживаться только одного намеченного плана, который вы выбрали в начале игры. Чаще всего оптимальный выбор — задействовать все три способа победы в каждой партии.

[к оглавлению](#)



Особенности механик карт



Мо'арг-механолог — карта с множеством неявных тонкостей. Он удваивает урон от заклинаний, наносимый существам, но на самих заклинаниях этого видно не будет. Потенциальный урон придется считать самостоятельно.

Помните, что эффект работает только на существ, но не героев. Не пытайтесь убить оппонента **Дыханием Пустоты** под **Мо'аргом-механологом** — заклинание нанесет не больше 4 урона. **Огненный ливень** будет наносить 2 урона всем существам, но 1 урона — героям.

Темные небеса под **Мо'аргом-механологом** будут ударять существ на 2 урона, причем эффект сохранится, даже если Мо'арг умрет раньше остальных.

С двумя копиями существа на столе умножайте урон заклинаний на 4. **Дыхание Пустоты** ударит на 16, **Огненный ливень** на 4 (но все равно на 1 по героям) и **Темные небеса** тоже на 4 за каждый выстрел.

Даже если у цели **Дыхания Пустоты** будет намного меньше здоровья, чем наносит само заклинание, похищение жизни все равно восстановит вам здоровье и за “сверхурон”. Если вы убиваете **Беса 1/1 Дыханием Пустоты** на 8 урона, то восстановите 8 здоровья.


Если на столе будет существо с бонусом к урону от заклинаний, например, **Малигос**, полученный с **Королевы Алекстры**, то сначала будет считаться его бонус, а затем удвоение **Мо'арга-механолога**. На самом заклинании будет отображен только бафф **Малигоса**: например, на карте **Огненного ливня** будет написано “Наносит *6* урона всем персонажам”. На самом деле существа получают 12 урона, а герои — 6.


Помните, что **Мо'арг-механолог** дает дополнительный урон и сопернику. **Волна огня** Мага нанесет 8 урона вашим существам, а **Болотный луч** Друида — 6. Будьте осторожны.




Кара огненная — единственный ультимативный ремувал в колоде, который не просто наносит урон, а убивает сразу. Старайтесь всегда играть кару выгодно, то есть уничтожать всех существ оппонента. Ставьте на свой стол столько же угроз или больше. Только в самых тяжелых случаях можно поставить меньше существ, чем у противника, и надеяться, что **Кара огненная** “заснайпит” нужные цели.

Кара огненная лучше всего сочетается с картами воззвания и силой героя Галакронда. Отличные связки — с Преданным безумцем и Сектантом с Драконьего Погоста. Их не жалко отдавать под уничтожение, а с ними вы убьете сразу три существа оппонента.

 Не забывайте о том, что для активации эффектов **Безумного дракона Пустоты** и **Дыхания Пустоты** в руке должен быть хотя бы один дракон. Чаще всего активаторами станут обе **Алекстры**, но если игра затянулась, следите за тем, чтобы не остаться и без них. На поздних стадиях важно **Дыхание Пустоты**, и его лучше всегда играть с особым эффектом, так что подумайте, стоит ли отказываться от последних драконов. Впрочем **Королева Алекстра** даст вам еще двоих — не спешите играть пару сразу же.

 **Галакронд Проклятый** — важно понимать, что после его розыгрыша вы лишитесь базовой силы героя, которая обеспечивает вас стабильным добором. Новая сила героя неплоха, она тоже помогает активировать **Кару огненную**, но не торопитесь разыгрывать героя на 7 ход, особенно в зеркальных матч-апах. Также не особенно надейтесь призвать с него что-то очень сильное — большинство демонов обладают невысокими характеристиками и никак не влияют на игру. Подробнее о случайном эффекте Галакронда и других карт читайте далее.

 **Кронкс Драконье Копыто** — даст на выбор одну из 4 карт **Опустошения**.



Все эффекты **Опустошения** сильны, но подходят под разные ситуации. Если вы ведете в партии, то будете выбирать **Превосходство** и **Истребление**. Часто эти карты станут финишерами.

Оживление — редкая опция, но ее можно выбрать, если закончились другие тяжелые угрозы или вам срочно нужно защитить героя провокацией.

Аннигиляция — мощный AoE эффект для агро матч-апов. Не забывайте, что действует и по своим.

Не играйте **Кронкса Драконье Копыто**, если **Галакронд Проклятый** в руке. В этом случае Кронкс не сделает ничего.



Как играть Зеффриса Великого

Зеффрис Великий — не такая простая карта, как кажется. Чаще всего не он будет подстраиваться под вас, а вы под него. Нужно дать ему как можно больше информации о ситуации на столе, чтобы он дал действительно идеальную карту. Предлагая карты, Зеффрис учитывает: оставшуюся ману, количество карт в руках обоих игроков, существ на столе, здоровье героев, класс противника. Помните, что он не знает карты, которые есть у вас в руке и колоде. Также он не видит эффект **Мо'арга-механолога**, то есть не предложит вам **Адское пламя**, чтобы зачистить угрозы на столе с 6 здоровья.

Играйте его, когда хотите получить что-то конкретное: AoE ремувал, летальный урон, точечный ремувал, немоту и так далее. Зеффрис учитывает оставшуюся ману, поэтому если вы хотите получить именно **Огненный шар** или **Сглаз** — оставляйте после Зеффриса 4 маны. Если же вы хотите идеальную опцию для следующего хода, то лучше не оставлять свободной маны после розыгрыша Зеффриса.

Важно всегда отслеживать свою колоду, чтобы не разыграть Зеффриса тогда, когда в ней еще останутся копии.

Зеффрис Великий дает только базовые и классические карты на выбор, включая базовые карты **Охотника на демонов**. Вы не увидите опций из других дополнений.

Чернокнижнику могут пригодиться разные опции: **Опытный охотник**, **Немота**, **Массовое рассеивание**, **Темная жрица**, **Кольцо льда**, **Круговерть Пустоты**, **Потасовка**, **Тирион Фордринг** и другие. **Темная жрица** и эффекты немоты особенно хороши против Жреца на воскрешении — можно украсть **Неприметного лазутчика** или избавиться от провокаций и других неприятных эффектов. Не забывайте и про массовые баффы (**Дикий рев**), если на столе много мелочи.

1. **Взрывной урон**

2.

Эти карты хороши, если на столе нет существ, которыми можно атаковать.



А эти пригодятся, если стол у вас есть, но не хватает урона для летала.



1. **АОЕ эффекты**

2.

Чаще всего лучшие опции: Предательство, Пламя Тьмы, Потасовка и Круговерть Пустоты.



Исцеление

1.

2.



Добор

1.

2.



1. Специфичные ответы на стол

2.



Карты со случайными эффектами



Кара огненная — карту нужно разыгрывать так, чтобы минимизировать ее случайный эффект. Если же ваших существ будет меньше, чем у соперника, **Кара огненная** уничтожит случайные цели в количестве, равном вашим угрозам.



Темные небеса — наносят урон всем существам, в том числе и собственным. Особенно сильны, когда на столе только угрозы оппонента. Заклинание синергирует с **Мо'аргом-механологом** и наносит 2 урона каждым ударом. С двумя **Мо'аргами-механологами** наносит 4 урона, причем эффект сохраняется, даже если сами механологи умирают раньше всех. Обычно **Темные небеса** играют так, чтобы зачистить весь стол. Заклинание не считает само себя, то есть если с **Темными небесами** у вас 10 карт в руке, оно ударит сначала 1 раз, а потом еще 9 за оставшиеся карты в руке.



Галакронд Проклятый — призывает максимум четырех из 48 демонов. Пул этих существ заметно увеличился из-за появления Охотника на демонов.



Большинство демонов не очень сильны. Среди них мало провокаторов, мало существ с полезными эффектами. Появились и существа со спячкой — все “пленные” карты и еще несколько других. Отметьте, что **Галакронд Проклятый** никогда не призовет **Магтеридона**.

Худшие демоны: **Верховный абиссал**, все демоны с низкими характеристиками или здоровьем

Сильные демоны: Лорд Джараксус, Натрезим в доспехах, Жрица ярости, Полководец из преисподней, Огромный архидемон, Мо'арг-механолог, Стенолом, все темповые существа со средними или высокими характеристиками или полезными эффектами.

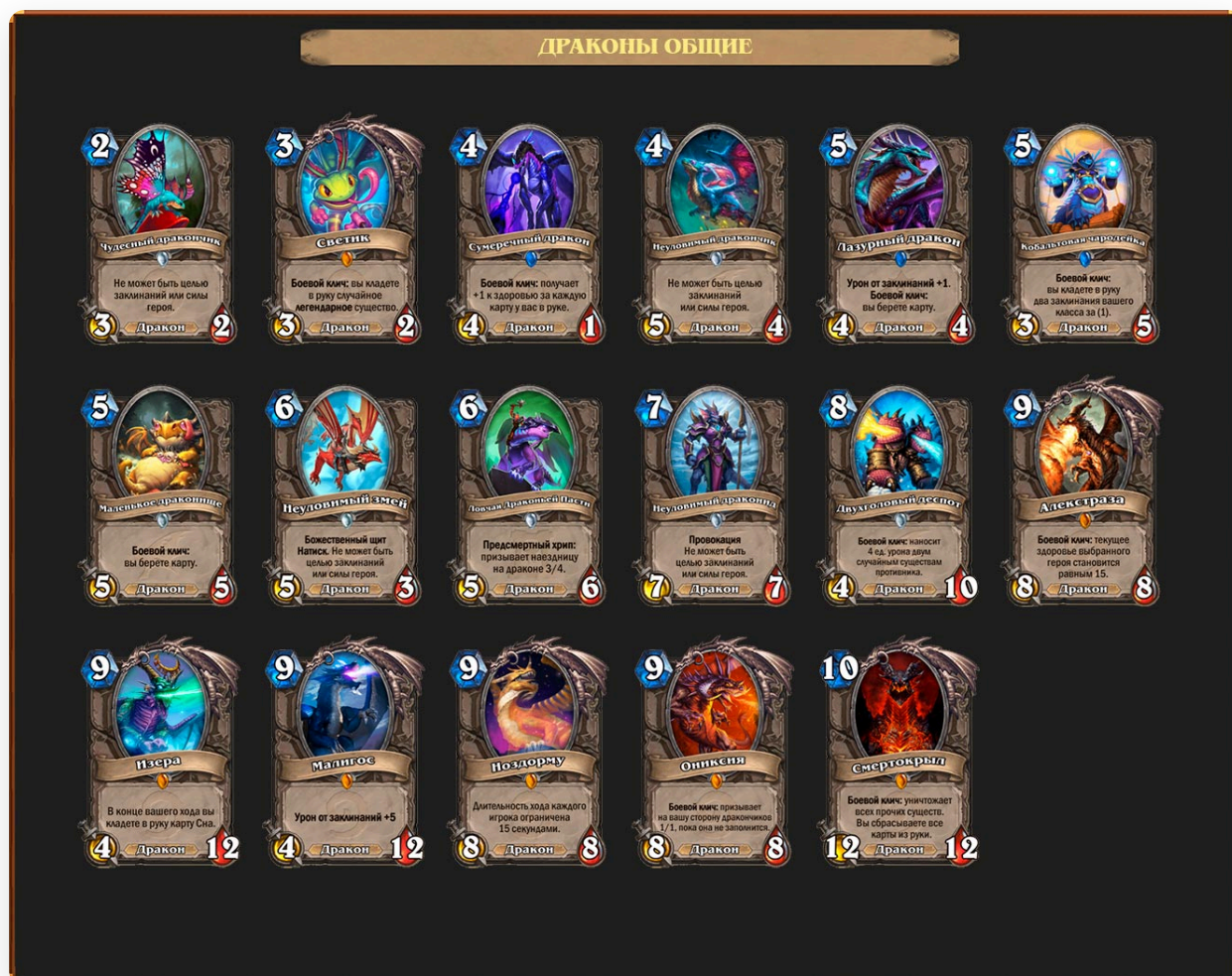
Сущест в спячке вы обычно не хотите видеть на столе, но некоторые из них не так плохи. Пленный антеон может напугать противника, особенно если у него мало здоровья. Пленный сатир может уменьшить стоимость Королевы Алекстрызы или другого тяжелого существа. Пленный наблюдатель не так силен на поздних этапах игры, но может помочь против Друида, который долго спамит своих Древней и Светлячков.

Гораздо сильнее демоны, которые сразу же оказывают влияние на стол. Это провокации, существа с натиском или эффектами вроде Жрицы ярости. Они гарантированно изменяют что-то на вашем столе, их тяжело или нельзя проигнорировать. Поэтому существа в спячке не так хороши, даже если после пробуждения они дают сильный эффект.

В Стандарте 9 демонов, которые обладают либо натиском, либо провокацией. Шанс призвать шанс призвать хотя бы одного демона с таким эффектом - 75%.



Королева Алекстраза — даст двух случайных драконов из 44 возможных. Помните, что Королева Алекстраза не даст вам сама себя.



ДРАКОНЫ. КЛАССОВЫЕ



Многие драконы обладают мощными эффектами и характеристиками. К тому же, в отличие от демонов Галакронда, вы будете разыгрывать их из руки, а значит, реализуете боевые кличи. Часто это компенсирует невысокие характеристики существ.

Полезен **Малигос** аспект магии, который может дать и мощное AoE, и точечный ремувал, и лишней взрывной урон для добивания. Но его важно играть первым, пока в руке есть еще один дракон с **Королевы Алекстрызы**. С **Кобальтовой** чародейки можно получить еще одну **Кару** огненную, **Ожог души**, **Огненный ливень** и другие полезные для Чернокнижника карты.

В аро матч-апах пригодятся **Неуловимый драконид**, **Неуловимый змей**, **Двухголовый деспот** и другие драконы с провокацией, натиском или мощными эффектами.

[к оглавлению](#)

Матч-апы



Темпо Охотник на демонов. Первое, что нужно сделать — определить, какая именно колода играет против вас. Изучите сборку Агро Охотника на демонов от Orange. Если противник разыграл Авантюриста, Бешеного сквернокрыла или Боевые клинки Аззинота, значит, против вас агро сборка. В этом случае Жертвенный договор можно отдавать на ранних демонов, чтобы не получить много урона. Подойдут Незрячий наблюдатель, Сатир-надзиратель и другие. Также ждите от этого противника Сожжение маны — заклинание может спутать ваши планы на ход. Ваша задача — пережить все атаки противника, исцелиться и оставить его без карт. Следите за здоровьем, старайтесь не получать много урона и берегите Дыхание Пустоты, чтобы исцелиться в нужный момент. Но не бойтесь играть Жизнеотвод, чтобы найти ключевые карты.

Если же вы думаете, что против вас мидрейндж версия (это можно понять по Крикунье Скверны), придерживайте Жертвенный договор на Жрицу ярости.

Используйте Огненный ливень под Мо'аргом-механологом, чтобы зачищать ранний стол оппонента. У большинства ранних существ Иллидана 2 здоровья. Используйте другие ремувалы и способы борьбы за стол, чтобы избавляться от ранней агрессии противника — важно не получить слишком много урона на начальных этапах.

Если есть Кислотный слизнюк, берегите его для Боевых клинков Аззинота. Но если встретили ОТК версию, используйте его на Альдрахийские клинки. Тратить ремувал оружия на Крылья мрака не стоит.

Не жадничайте с исцелением — не всегда нужно комбинировать Дыхание пустоты с Мо'аргом-механологом. Здоровье — единственный надежный способ защититься от агрессии Охотника на демонов, учитывая Кайна Ярость Солнца, Метаморфозу и другие источники урона, которые игнорируют провокации.

Самый сложный соперник — **ОТК Охотник на демонов**. Он может нанести много урона за ход, поэтому важно не терять здоровье. Выгодно используйте Дыхание Пустоты, чтобы исцеляться до высоких показателей здоровья — лучше под бафами урона. Желательно убить ОТК Охотника на демонов как можно быстрее, пока он не успел найти ключевые карты. Помните, что у таких сборок могут быть AoE эффекты. Если увидели Обжигающий жар или Танец клинков — готовьтесь к колоде с Кель'тасом. Такие сборки тоже могут играть Жрицу ярости, так что не выбрасывайте Жертвенный договор слишком рано.



В матч-апе с **Агрро Воином** важно контролировать стол и убивать все очень быстро. Не оставляйте в живых **Яйцо морского змея**, чтобы Воин не скомбинировал его с **Тероном Кровожадом**. Не жадничайте и играйте карты в темп. Не бойтесь прожимать силу героя.

Воин может играть **Пленного мерзотня** — приберегите **Жертвенный договор** для него. **Кислотного слизняка** отдавайте на **Боевой якоррь** или **Элекропику**.

Старайтесь не оставлять противнику существ с неполным здоровьем.



Чистый Паладин раскрывает свой потенциал к поздней стадии игры, когда в ход идут тяжелые существа с провокацией и божественными щитами, и баффы. С ранними угрозами боритесь **Огненным ливнем**, **Темными небесами**, **Безумным драконом Пустоты**. **Кару огненную** оставьте для тяжелых существ с **Благословения фараона**, **Манускрипта надежды**. У самого Паладина немного зачисток, есть только комбинация **Манускрипт справедливости** + **Освящение**. Не отдавайте под нее **Королеву Алекстразу**, лучше выманить зачистку под **Галакронда Проклятого**. Еще лучше — выманить раннее **Освящение** на **Бесов 1/1..**



С **Фейс Охотником** дела обстоят не лучшим образом, благо, противник встречается в ладдере нечасто. У него очень много взрывного урона, плюс вы сами будете помогать ему собственной силой героя. Отказываться от **Жизнеотвода** не стоит — поиск ключевых карт важнее здоровья на первых этапах, но к середине партии лучше быть аккуратным. Ваш единственный шанс — избавиться от всех угроз соперника, оставить его без карт и исцелить себя **Дыханием Пустоты** или **Жертвенным договором**. Не жадничайте и отдавайте **Жертвенный договор** на своих демонов. Старайтесь скомбинировать **Дыхание Пустоты** с **Мо'аргом-механологом**.



Спелл Друид — тяжелый матч-ап. Самое неприятное — **Душа леса**, найти ответ на такой стол будет непросто. Придется комбинировать несколько AoE эффектов или искать **Массовое рассеивание** с **Зеффриса Великого**.

Старайтесь размениваться со всеми существами, но не тратьте **Кару огненную** раньше времени. Она пригодится для убийства **Принца Кель'таса** и Торговки скакунами — вы можете не справиться с ними иначе. Полезен и **Огненный ливень** под **Мо'аргом-механологом**, у большинства существ Друида 2 здоровья.

Берегите **Огненный ливень** для комбинации с **Мо'аргом-механологом**, такая связка поможет убрать **Рой светлячков** и другие 2/2 угрозы Малфуриона.



Галакронд Разбойник — может играть секреты или маскировку, но в целом это старый архетип, который знаком уже всем. Он уязвим к заспаму стола и у него мало исцеления. Пользуйтесь этим, когда будете спамить мелкие угрозы и призывать демонов **Галакрондом Проклятым**.

Но Разбойник и сам может неплохо опустить вам здоровье, надеясь добить взрывным уроном. Поддерживайте здоровье и не жадничайте с **Жертвенным договором**. Постарайтесь уловить момент, когда Валира перейдет к особенно агрессивным атакам по вашему герою и защищайтесь в этот момент. Помните, что у нее тоже есть **Кронкс Драконье Копыто**, так что не оставляйте ему много существ (может быть массовый бафф) и помните о заклинании на 5 урона.

Существ с маскировкой легко контрить **Огненным ливнем** и **Темными небесами**. Секреты не так страшны, но не подставляйте сильные угрозы под **Внезапный удар**.



Сложно представить, какого Шамана вы встретите в ладдере. Сейчас набирает популярность **Тотем Шаман**.

Это единственный архетип класса, которому уступает Галакронд Чернокнижник. Он очень агрессивен, играет несколько массовых баффов и много взрывного урона. У него мало добора, постарайтесь этим воспользоваться. Убивайте **Тотем языка пламени** и **Тотем прилива маны**, но и другие тотемы не игнорируйте — это ключевые существа для его синергий. Убивайте максимум тотемов перед 4 ходом Шамана, чтобы тот не реализовал выгодно **Раскалывающий топор**.

Кару огненную оставьте для **Вессины** и **Вольного элементаля** — это самые тяжелые существа в колоде.



Рено Маг опасен из-за Королевы Алекстрызы и Зефриса Великого. Готовьтесь к Круговерти Пустоты на поздних этапах, берегите Кару огненную для его Королевы Алекстрызы. Если часто встречаете Рено Магов, возьмите в колоду Проклятого альбатроса.

Не подставляйте хороших существ под Реликвиоведа Рено. Например, лучше не играть Щит Галакронда перед 6 ходом, а заспамить стол мелкими картами воззвания.

В поединке со **Слелл Магом** вам будет мешать заморозка прочие AoE ремувалы. Как и в случае с Рено Магом, выманивайте их на Бесов 1/1 и не подставляйте крупных существ. Не ставьте Королеву Алекстрызу под Рено Потрясающего, желательно разыгрывать ее уже после выхода героя.

Кару огненную держите для Силы созидания или Глубокой заморозки.

В поединках с **любым Магом** полезны источники взрывного урона. У оппонента минимум исцеления, так что комбинации Алекстрызы, оружия Галакронда Проклятого и Дыхания Пустоты наверняка завершат партию, даже если Джайна контролирует стол AoE ремувалами и эффектами заморозки.

В лейтгейме вы сможете деактивировать секреты противника с помощью Осветительной ракеты — ее даст Зефрис Великий.



Жреца на воскрешении можно переиграть по выгоде, главное никуда не спешить в начале и мидгейме: разгоняйте Галакронда и ставьте незначительные угрозы, даже этого часто будет хватать, чтобы давить на Андуина. Берегите Кару огненную на Массовое воскрешение. Обыгрывайте и его Кару гибельную — желательно ставить Галакронда Проклятого после выхода хотя бы одной копии.

Сильны в матч-апе Зефрис Великий и Алекстрыза (обычная). Жрец будет восстанавливать много здоровья благодаря Защитнику Хартута и другим эффектам, поэтому вам помогут быстро победить Алекстрыза, затем Дыхание Пустоты и оружие Галакронда 5/2. Чаще всего будете побеждать Андуина именно взрывным уроном.

Если Жрец сыграл связку Убедительный лазутчик + Могильная руна, украдите эту угрозу с помощью Темной жрицы — ее даст Зефрис Великий.



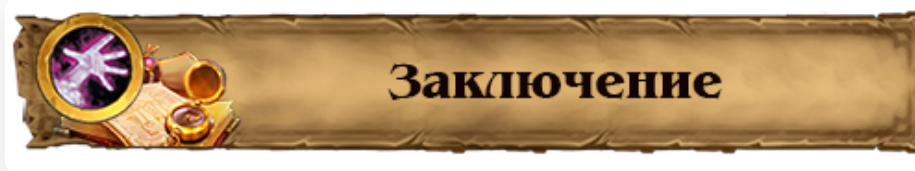
В **зеркальном матч-апе** победит тот, кто сможет переиграть соперника по выгоде. Не ставьте **Галакронда Проклятого** слишком рано, потому что лишитесь базовой силы героя — ресурсы в руке важнее, чем 4 случайных демона и 1/1 бесы. Вы рискуете призвать не самых сильных демонов, к тому же у Чернокнижника в колоде есть ответы и на оружие, и на крупных демонов.

Важно вести в партии, но не обязательно значительно: даже несколько мелких угроз на столе — уже хорошее преимущество: они наносят небольшой урон, с ними хорошо комбинировать **Кару огненную**.

Берегите исцеление для вражеской **Алекстразы** — противник наверняка попытается убить вас после этого взрывным уроном. Будьте готовы к тем же **Зефрису Великому** и **Королеве Алекстразе** в лейтгейме, что есть и в вашей колоде. Часто исход партии будет зависеть от того, как вы реализуете эти ресурсы: кто сможет разыграть их раньше и извлечь больше темпа.

Берегите **Кислотного слизняка** для 5/2 оружия Галакронда, а **Жертвенный договор** — на крупных демонов, которых призовет тот же Галакронд.

[к оглавлению](#)



Галакронд Чернокнижник — отличный выбор для текущей меты. Он отлично играет с Охотником на демонов, что делает его одной из самых популярных колод в ладдере, особенно в Легенде и на предлегендарных рангах. Плюс он хорошо играет с Жрецом на воскрешении, который тоже набирает обороты в последнее время.

Галакронд Чернокнижник понравится любителям медленных колод: у него много AoE ремувалов и инструментов защиты. Также он подойдет тем, кто хочет играть чем-то привычным и знакомым, а не осваивать новые архетипы.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.