

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Квест Чернокнижник - колода для топовых игроков. Гайд по архетипу

07.07.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Квест Чернокнижник — самая сложная колода меты. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Герой гайда — **Квест Чернокнижник** в мете Руин Запределья. Это лучшая колода Чернокнижника во многом из-за того, что все другие архетипы класса нерфили ранее: сначала Галакронд Чернокнижника, а потом и Зоолока.

Квест Чернокнижник показывает хорошие результаты в мете. Это седьмая по популярности колода на легендарных рангах, она же часто встречается в лайн-апах участников топовых турниров. Герой гайда не так популярен вне Легенды, потому что правильно играть им умеют единицы. Это одна из самых, если не самая сложная колода в мете, а к тому же и не самая дешевая.






В умелых руках Квест Чернокнижник показывает хорошие результаты. У колоды есть потенциал, хотя преимущественно в руках отдельных игроков, а не основной их массы. Из-за этого, что колода очень сложная, ее общий винрейт низкий.

Из гайда вы узнаете, какую версию Квест Чернокнижника выбрать и как адаптировать колоду под свою коллекцию карт. Речь пойдет о вопросах муллигана, основах и тонкостях геймплея, а также популярных матч-апов меты.

Гайд обновлен 7 июля с учетом актуальной меты Руин Запределья. Далее полный список изменений:

-  Переработаны вступление и заключение
 -  Заменены сборки Квест Чернокнижника и описание к ним
 -  Раздел "Вопрос декбилдинга" дополнен актуальной информацией о силе и балансе карт
 -  Обновлен раздел "Муллиган" с учетом текущей меты и баланса классов
 -  Добавлены описания новых противостояний в разделе "Матч-апы", обновлены старые

Разделы гайда:

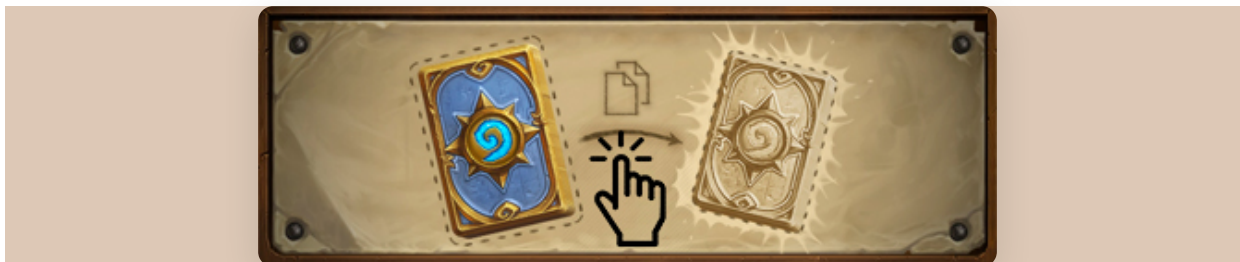
-  Сборки архетипа
 -  Вопросы декбилдинга
 - *- Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
 - *- Замены и Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *- Суть архетипа*
 - *- Способы победы*
 - *- Выживание*
- *Взрывной урон*
- *Взрывной урон + давление со стола*
 - *- Квест Чернокнижник на разных стадиях игры*
 - *- Начало игры (1-4 ходы)*
 - *- Середина игры (5-8 ходы)*
 - *- Конец игры (после 9 хода)*
- *Как играть Зефриса Великого*
 - *- Как играть ключевые карты и комбинации*
 - *- Полезные советы*
-  Матч-апы
 - *Заключение*



Сборки архетипа

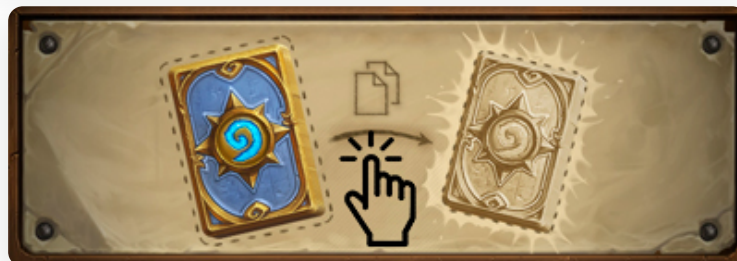
Квест Чернокнижник — устоявшийся архетип, который варьируется по минимуму от сборки к сборке. Почти все они отличаются друг от друга 2-3 картами.

Не до конца решен вопрос, стоит ли играть две копии [Ожога души](#) и [Круговерти Пустоты](#). Некоторые сборки выбирают [Защитника Хартута](#), а другие предпочитают [Призывательницу абиссалов](#).



Классический Квест Чернокнижник

Классический Квест Чернокнижник

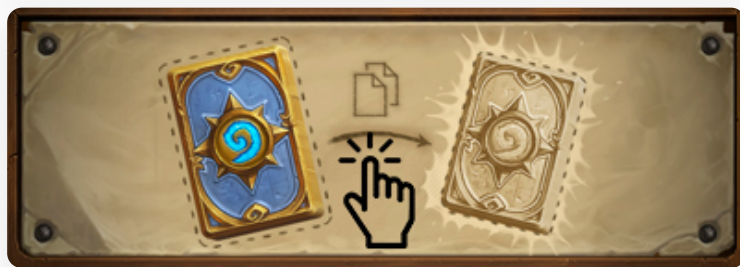


Уже ставшая классической сборка Квест Чернокнижника с парой **Ожогов души** и **Защитниками Хартута**. Самый надежный выбор, который подойдет для знакомства с архетипом и игры вне Легенды.

Опытные игроки на высоких рангах могут адаптировать сборку под свои предпочтения и локальную мету.

Квест Чернокнижник от VS

Малигос Квест Чернокнижник



Защитник Хартута

Призывательница абиссалов



Сборка от Vicious Syndicate предлагает обратиться к паре Призывательницей абиссалов. Карта сделает Чернокнижника чуть слабее в агро матч-апах, но улучшит медленные поединки.



Квест Чернокнижник от пагон1609

Квест Чернокнижник от пагон

 Завтра: возьмите 20 карт. Марад: «Фонант Созидания»	 Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если убито существо, вы берете карту.	 Наносит 1 ед. урона всем персонажам.	 Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.	 Боевой мисс: если у вас под контролем есть задан, вы берете карту.	 Боевой мисс: если в вашей колоде нет единичных карт, покажите себе маленькую карту.	 Боевой мисс: уничтожает противника.
 Наносит 2 ед. урона. Если в руке есть другая карта, вместе этого наносит 4 ед. урона с «Облавлением жизни».	 Все существа получают удвоенный урон от заклинаний.	 Вы заменяете все карты на руке в колоду и берете столько же карт.	 Вы кладете в руку двух случайных демонов из вашей колоды.	 Наносит 1 ед. урона случайному существу. Эффект повторяется за каждую карту сел в руке.	 Провокация. Боевой мисс: если вы сделали задачу в этом мисс, крикилет противу А.У.С.-Ибликсам.	 Боевой мисс: наносит 3 ед. урона всем прочим персонажам, если у вас в руке есть дракон.
 Боевой мисс: уничтожает существо. Если вы взяли эту карту из колоды, уничтожаете все существа, кроме себя.	 Провокация. Порождение. Призрачный крик: восстанавливает здоровью герою 3 ед. здоровья.	 Провокация. Когда вы берете эту карту, восстанавливает 4 ед. здоровья выбранному герою.	 Уничтожает все существо.	 Боевой мисс: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.	 Боевой мисс: если в вашей колоде нет единичных карт, кладет вам в руку 2 случайные драконы. Они стоят 0.	 Урон от заклинаний +5



x1 Археолог на задании, x1 Лик тлена

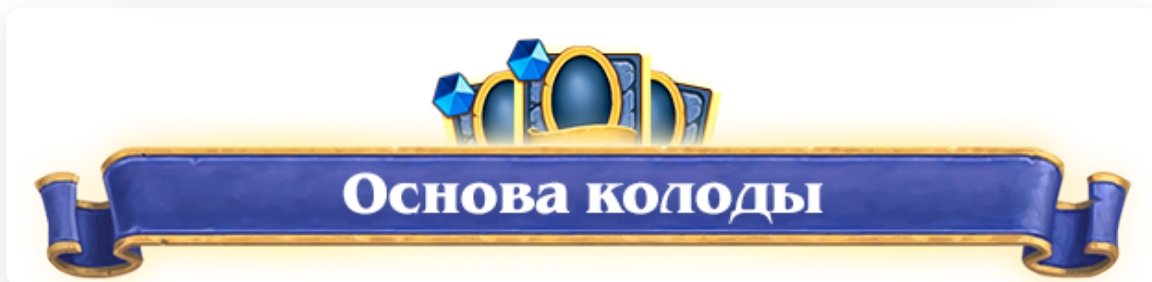


Небесный генерал Крагг, Кислотный слизнюк

Пара интересных опций в сборке — **Кислотный слизнюк** и **Небесный генерал Крагг**. Обе карыт помогут в матч-апах с ДХ и Воинами. Слабее становятся другие поединки, потому что из сборки пропадают по одной копии гибких и опциональных карт.



[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. Квест Чернокнижник устоялся и незначительно меняется от колоды к колоде, так что его основа обширна, а дополняют ее буквально несколькими опциональными картами.

Основа колоды - Квест Чернокнижник (27/30)

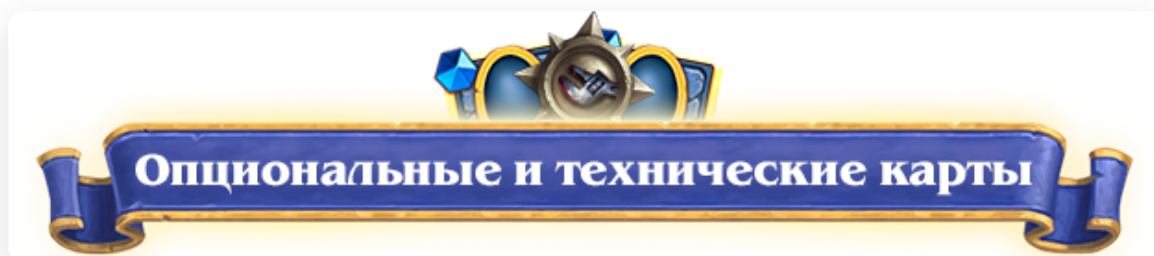
Стоимость основы колоды: 12 600 пыли



КОД ОСНОВЫ:



Из основы можно убрать **Кели'дана Разрушителя**, если этой легендарки нет в коллекции, а добавить вторые копии недостающих карт. Почти всегда в сборки берут одну из провокаций за 6 маны — **Защитника Хартута** или **Призывательница абиссалов**.



Ожог души (вторая копия) — улучшит комбо потенциал Квест Чернокнижника, хотя вторую копию получится сыграть не всегда — ее можно сбросить после розыгрыша первой. В темповых матч-апах один **Ожог души** можно отдать для борьбы за стол, а партию закончить со вторым.

Кислотный слизнюк — поможет в матч-апах с Охотниками на демонов и Воинами, может пригодиться в поединках с Разбойниками и Охотниками, но будет слабым вторым

дропом против классов без оружия.

Небесный генерал Крагг — темповая карта, которая поможет в борьбе за стол при встрече с агрессивными оппонентами. Не так полезна в медленных поединках.

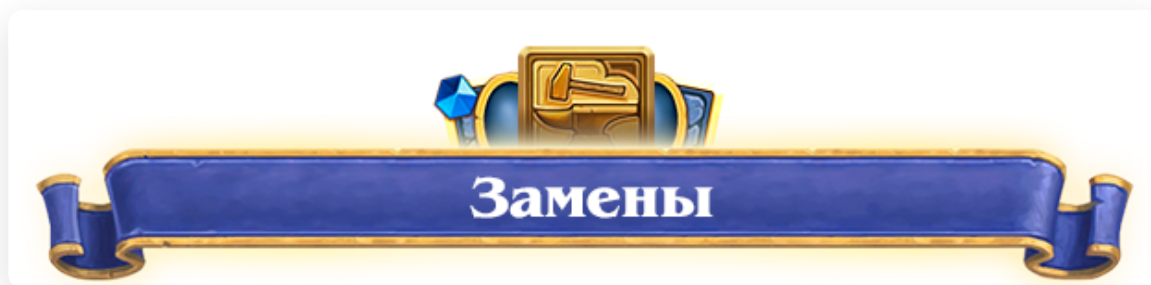
Защитник Хартута — антиагро карта, особенно полезная в матч-апах с Охотником на демонов, Воином и Охотником.

Призывательница абиссалов — также помогает в защите, но сделает Чернокнижника уязвимее к взрывному урону из руки, который обходит провокации, потому что не дает исцеления. Из преимуществ — улучшение медленных матч-апов (Жрецы, Маги, другие Чернокнижники) из-за угрозы с большими характеристиками. Давить можно не только со стола.

Круговерть Пустоты (вторая копия) — вторую копию берут вместо Кели'дана разрушителя или реже вместе с ним. Заклинание хорошее, но вторая копия не обязательна и на ее место порой берут другие опции.

Менее популярные опциональные карты: Нестабильная скверна, Маг крови Талнос, Канретад Чернодрев, Вытягивание души, Валдрис Скверноуст, Ззераку Призванный и другие.

[к оглавлению](#)



Квест Чернокнижник — дорогая колода с рядом эпических и легендарных карт, без которых архетип потеряет всякий смысл. Но все же какие-то эпика и легендарки заменить можно. Далее о том, как это сделать.

Величайшая археология — обязательная карта, без которой архетип не может существовать.

Зефрис Великий — не обязательная, но крайне важная карта, которая помогает добить оппонента в решающий ход. Лучше не играть Квест Чернокнижником без **Зефриса Великого**, хотя временно можно потренироваться сборкой без него, если пока что пыли на крафт Зефриса не хватает.

Мо'арг-механолог — можно представить Чернокнижника без пары этих карт или вместо одной ее копии, но колода потеряет слишком много потенциала и зачистки стола, и исцеления. Лучше скрафтить две штуки.

Темные небеса — обязательная карта, без которой архетип не может существовать. Нужно скрафтить две копии заклинания.

Кели'дан Разрушитель — необязательная карта, которую легко заменить на вторую **Круговерть Пустоты**, **Вытягивание души** или **Кислотного слизнюка**. Если нет в

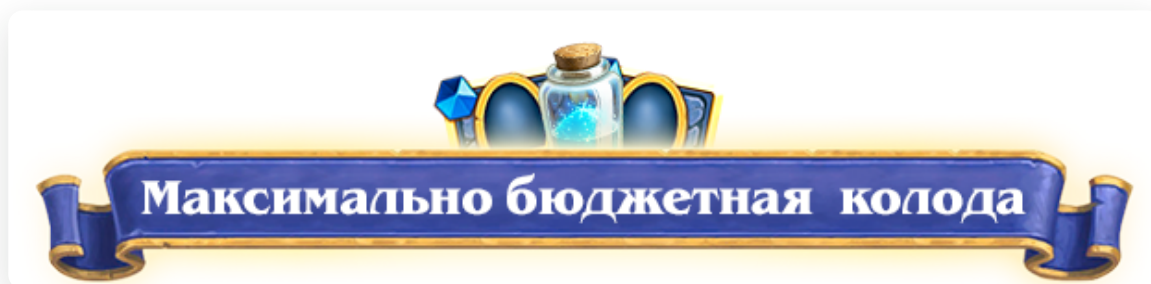
коллекции, не нужно крафтить ради Квест Чернокнижника.

Круговерть Пустоты — одна копия обязательна для колоды, а от второй можно отказаться в пользу других технических карт, например, второго **Ожога души**.

Малигос — обязательная карта, без которой архетип не может существовать.

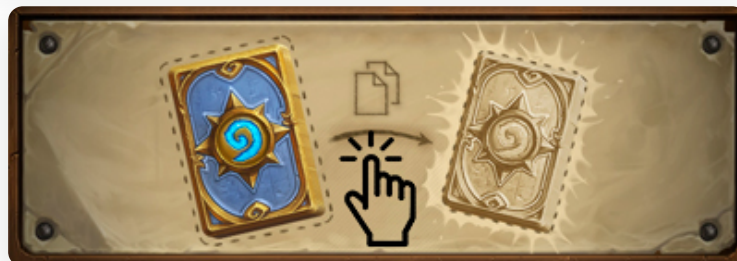
Алекстраза — важная карта и для защиты, и для нападения, без которой лучше не играть. Но если пока что **Алекстры** нет и вы скоро планируете ее скрафтить, можно потренироваться Квест Чернокнижником без этой легендарки.

Королева Алекстраза — полезна преимущественно в медленных матч-апах, и в теории Квест Чернокнижник может играть без нее, но тогда в сборку лучше взять пару **Призывательниц абиссалов** вместо **Защитников Хартута**. Также готовьтесь к тому, что у вас будут проблемы с синергиями драконов.



Максимально бюджетный Квест Чернокнижник

Максимально бюджетный Квест Лок



Нельзя собрать дешевого Квест Чернокнижника, так что максимально бюджетная версия не особо отличается от топовых по стоимости пыли, но все же какие-то изменения есть.

В теории можно отказаться и от [Зефриса Великого](#), но колода потеряет уже слишком многое, так что свой потенциал раскрыть не сможет.

Если часто испытываете проблемы в медленных матч-апах и не можете продавить их, возьмите двух Призывательниц абиссалов вместо Защитника Хартута. Такая замена частично компенсирует нехватку Королевы Алекстры.

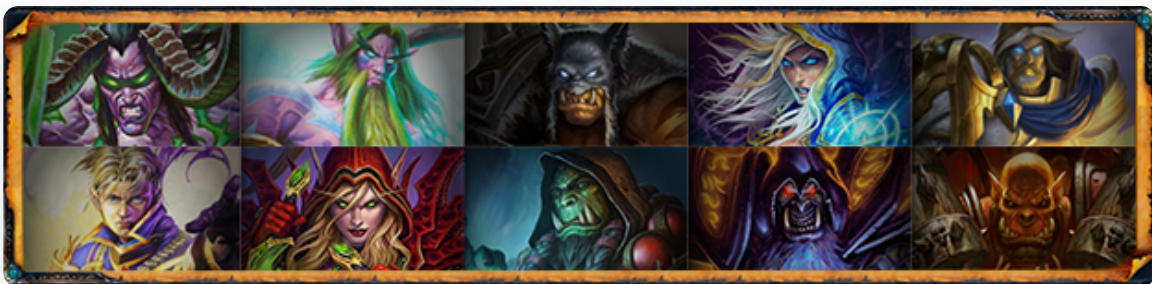
[к оглавлению](#)



На муллигане Квест Чернокнижника интересуют не так много карт, поэтому стадия выбора карт в стартовую руку достаточно простая и прямолинейная. Далее об общих правилах муллигана.

- - Всегда оставляйте **Величайшую археологию**, даже если ожидаете агрессивное противостояние
- - Всегда оставляйте **Археолога на задании** и агрессивно ищите эту карту на муллигане — это лучшая карта, которую можно получить со старта. Всегда оставляйте вторую копию.
- - **Неожиданный поворот** нужен при встрече со всеми классами за исключением Охотника на демонов. Вторую копию нужно сбрасывать всегда.
- - **Темные небеса** полезны в большинстве поединков за исключением самых медленных. Вторую копию можно оставлять против агро колод.
- - **Чутье на демонов** полезно в агрессивных матч-апах и в поединках, в которых вам рано пригодится Мо'арг-механолог
- - Редко на муллигане нужны **другие карты**: Мо'арг-механолог, Лик тлена, Огненный ливень, Безумный дракон Пустоты.

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



Охотник на демонов: Археолог на задании, Чутье на демонов, Темные небеса, Мо'арг-механолог. Если есть Мо'арг-механолог — Лик тлена, Огненный ливень.

Воин: Археолог на задании, Чутье на демонов, Неожиданный поворот, Темные небеса, Кислотный слизнюк.

Паладин: Археолог на задании, Неожиданный поворот, Темные небеса.

Охотник: Археолог на задании, Чутье на демонов, Темные небеса, Неожиданный поворот.

Друид: Археолог на задании, Чутье на демонов, Неожиданный поворот, Безумный дракон Пустоты, Темные небеса.

Разбойник: Археолог на задании, Чутье на демонов, Темные небеса, Неожиданный поворот, Лик тлена.

Шаман: Археолог на задании, Темные небеса, Неожиданный поворот.

Маг: Археолог на задании, Темные небеса, Неожиданный поворот.

Жрец: Археолог на задании, Неожиданный поворот.

Чернокнижник: Археолог на задании, Неожиданный поворот.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Квест Чернокнижник — медленная контроль колода с комбо потенциалом. Его нельзя назвать ОТК колодой, потому что комбинации разные в каждой игре и наносят от 6 до 30+ урона с пустого стола в зависимости от руки и удешевленных карт.

Ключевая карта для победы — Малигос, который бафкает Ожог души, Огненный ливень и Дыхание Пустоты до огромных значений. Больше взрывного урона дает Зефрис Великий, а другой важный источник урона — Алекстраза.

Все названные выше карты стоят дорого, но удешевить их помогает обновленная сила героя после выполнения Величайшей археологии. Благодаря ей можно проворачивать комбинации на 30+ урона, хотя и не в каждой партии.

Архетип сложный. Возможно, даже самый сложный в текущей мете. Уже только один способ победы вызывает трудности — он всегда разный, и зависит не только от захода, но и оппонента.

Но и другие элементы геймплея вызывают сложности: у Чернокнижника специфичные сила героя, способы защиты и исцеления. Часто класс балансирует между победой и поражением, вынужден рисковать и опускаться до низкого запаса здоровья.

Примечательно, что многие карты в колоде выполняют совершенно разные функции. Например, **Дыхание Пустоты** и финишер для комбинаций с **Малигосом**, и способ восстановить значительный запас здоровья под **Мо'арг-механологом**. Или **Огненный ливень** и способ зачистить стол, и нанести дополнительные 5 урона противнику. Схожие ситуации и с самим **Малигосом**, и с **Зефрисом Великим**, и со многими другими картами. Вы не можете играть Квест Чернокнижником шаблонно и одинаково из партии в партию. Каждый ход нужно думать о планах на победу, оптимальных способах реализации карт, не говоря уже о классических элементах геймплея вроде порядка действий, игры от карт противника и т.д.

Для опытных игроков сложный геймплей Квест Чернокнижника — преимущество. Они реализуют архетип на максимум или близко к максимуму, а если и нет, то просто получают удовольствие от необычного и сложного геймплея. Для неопытных игроков Квест Чернокнижник — выбор рисковый. Хотя если вы готовы к совершенствованию и не боитесь, что многое может не получаться со старта, Квест Лок хорошо послужит и вам.

[к оглавлению](#)



Способы победы

- 1.
- 2.

--- **Выживание** ----

Даже если Чернокнижник ожидает агрессивный матч-ап, он оставляет **Величайшую археологию** в стартовой руке. Квест нужен преимущественно из-за **Археолога на задании**, который без него теряет всякий смысл. Но не обманывайтесь — выполнение квеста не будет приоритетом в темповых матч-апах.

Чернокнижник достаточно уязвим к сверхагрессии и не всегда успевает защититься от взрывного урона или стола оппонента. Чтобы избежать поражения, играйте максимально темпово самостоятельно. Например, на 2 мане можно поставить любое

существо за 2 маны из руки, даже [Зефриса Великого](#) или [Мо'арга-механолога](#). Вы не должны бояться играть [Дыхание Пустоты](#) или [Ожог души](#) для нейтрализации опасных угроз противника, даже если заклинания реализуются не на максимум своего потенциала.

Не бойтесь играть [Жизнеотвод](#), если на это есть свободная мана. Да, вы получите дополнительный урон, но с ним и дополнительные ресурсы, а это важнее даже в быстрых поединках. Не играйте [Жизнеотвод](#) только на критически низком запасе здоровья и в случае, если все необходимые карты для победы в руке уже есть.

В темповых поединках комбинации с [Малигосом](#) и силой героя после квеста не так важны. Часто вы победите в случае, если захватите стол несколькими угрозами и ударите ими оппонента несколько ходов подряд. В это время важно не умереть от взрывного урона и рывков оппонента — помогут исцеление и провокации.

Чаще всего [Алекстразу](#) нужно играть защитно, то есть на своего героя. Но есть ситуации, когда ее можно дать и на героя противника, чтобы тут же закончить партию. Часто даже опытные игроки не видят "летала" с [Алекстразой](#), когда слишком долго играют от защиты и думают только о том, как не умереть.

Рассчитывайте на исцеление, но уже после того, как уберете со стола ключевые угрозы оппонента. Контроль стола важнее, чем запас здоровья. Как только стол захвачен, пытайтесь реализовать [Неожиданный поворот](#) для "топдеков" [Матерей выводка](#). В этом же поможет и [Чутье на демонов](#). [Дыхание Пустоты](#) даст много здоровья под [Мо'аргом-механологом](#), но часто заклинание придется отдавать раньше для контроля стола — в некоторых ситуациях даже без дракона в руке.

1.

--- Взрывной урон ----

2.

Комбинации с [Малигосом](#) и взрывным уроном — основной способ победы в большинстве поединков, хотя часто и не самостоятельный.

Комбинаций с [Малигосом](#) много и все они зависят от того, что вы "топдекнули" с помощью улучшенной силы героя после выполнения квеста. Если получилось удешевить до 0 [Малигоса](#) и сохранить много взрывного урона в руке, комбинации наносят 30+ урона, хотя в большинстве ситуаций так много не нужно.

Часто вы сможете победить даже с помощью небольших комбинаций вроде [Малигос + Ожог души](#) (9 урона) или [Малигос + Дыхание Пустоты + Ожог души](#) (18 урона), или даже [Малигос + Огненный ливень](#) (6 урона).

Не обязательно убивать противника за один ход в стиле ОТК колоды. У популярных метовых колод мало исцеления, так что вы можете готовить летальный урон в течение 2-3 ходов при поддержке [Алекстры](#), [Безумного дракона Пустоты](#), [Зефриса Великого](#) (раскопка [Огненной глыбы](#), [Внутреннего демона](#)) и комбинаций с [Малигосом](#).

Есть ситуации и матч-апы, когда [Малигоса](#) и вовсе можно ставить в темп в надежде, что противник не убьет его. Без стола этого не смогут сделать многие оппоненты: ДХ, Охотники, Друиды, а часто и Маги, и Разбойники, и Воины, и другие Чернокнижники.

Обращайте внимание на **Зефриса Великого**. В большинстве ситуаций эту карту используют для раскопки дополнительного источника взрывного урона. Если **Малигос** стоит на столе, Зефрис будет учитывать урон от заклинаний и предложит закончить партию с **Лунным огнем** на 6 урона или **Ожогом души** на 9 урона, если есть такая возможность. Если закончить партию нельзя на этот ход, но у противника мало здоровья, Зефрис часто дает **Огненную глыбу**.

Часто завершающие игру комбинации ненадежны и наносят летальный урон только с какой-то вероятностью. Виной тому **Ожог души**. Даже если в руке только одна копия, заклинание нужно играть до **Зефриса Великого** (чтобы последний дал финишер для завершения партии), и есть шанс сбросить его. Не отыгрывайте от таких вероятностей и рискуйте. Если не повезет, у противника все еще будет много проблем: со стола нужно убрать **Малигоса**, а также сдержать ваши атаки в будущем.

1. **---- Взрывной урон + давление со стола ----**

2.

Часто только взрывного урона будет не хватать для победы: **Малигоса** или **Алекстразу** получается удешевить до 0 далеко не всегда, а многие заклинания приходится отдавать ранее для защиты и борьбы за стол.

В этом нет ничего страшного, потому что у Квест Чернокнижника достаточно способов сгенерировать опасный стол в лейтгейме. Полезна **Призывательница абиссалов**, если вы играете сборкой с этой картой. Но даже если ее нет, в колоде есть **Безумный дракон Пустоты**, **Мать выводка**, **Алекстраза** и **Королева Алекстраза** — все это хорошие источники давления со стола.

Если давления совсем не хватает, полезно искать дополнительные угрозы с **Зефриса Великого**. Вас интересуют в первую очередь Тирион Фордринг и Эдвин ван Клиф.

Чтобы давить со стола, значительное присутствие должно быть только на вашей половине. Хотя часто вы можете играть агрессивно в мидгейме и вместо ожидаемого размена совершать атаку по герою противника. Это особенно полезно, если в руке много взрывного урона и у оппонента мало исцеления или его нет вовсе.

[к оглавлению](#)



Квест Чернокнижник на разных стадиях игры

1. --- Начало игры (1-4 ходы) ----

2.

В начале игры Квест Чернокнижник действует достаточно пассивно.

Первый ход — всегда розыгрыш Величайшей археологии.

Второй ход — Археолог на задании или Жизнеотвод. Если вы встретили сверхагрессивного оппонента, можно ставить в темп любые вторые дропы или уже начинать чистить стол дешевыми ремувалами. В сверхмедленных матч-апах можно не играть Археолога на задании на 2 маны, а приберечь его для 4 хода, чтобы сыграть этот второй дроп вместе с Жизнеотводом. Актуально только в случае, если вы начали без Монетки.

Третий ход — если нет давления на столе, добирайте карты с Жизнеотводом и далее, даже если в руке есть Чутье на демонов. В темповых матч-апах можно сыграть это заклинание или начать активную борьбу за стол с помощью Темных небес и других карт.

Четвертый ход — начинайте отслеживать количество карт в руке. В медленных поединках в этот ход вы можете столкнуться с проблемой переполнения руки. Выбрасывайте из руки слабые карты или играйте Жизнеотвод + Неожиданный поворот — это идеальный сценарий. В темповых поединках продолжайте борьбу за стол. Можно сыграть через Монетку Безумного дракона Пустоты, если в руке есть активатор его боевого клича.

1. --- Середина игры (5-8 ходы) ----

2.

В середине игры Квест Чернокнижник рассчитывает на завершение квеста. Это легко сделать не в сверхагрессивных матч-апах с одним **Неожиданным поворотом**, если вы активно играете силу героя.

Может возникнуть проблема с картами в руке. Если так, убирайте слабые в конкретном матч-апе инструменты. Например, против Жреца не так полезны **Лик тлена**, **Огненный ливень** и **Мо'арг-механолог**. Можно ставить в темп существ за 5-6 маны — они и освободят место в руке, и вынудят медленного оппонента играть от защиты.

В темповых поединках Чернокнижник не рассчитывает на выполнение квеста слишком рано. Его приоритеты все еще — не умереть, и даже **Неожиданный поворот** играют преимущественно для поиска хороших карт и **Матерей выводака**.

Становятся доступны мощные комбинации вроде **Мо'арг-механолог + Темные небеса** или **Мо'арг-механолог + Дыхание Пустоты** для исцеления на 8 и устранения крупной угрозы.

В мидгейме старайтесь перехватить инициативу с помощью тяжелых провокаций, **Безумного дракона Пустоты**, **Кели'дана Разрушителя** и других карт. Важно не только отбиваться от угроз противника, но и генерировать свои, чтобы постепенно перейти в наступление.

Продолжайте играть **Жизнеотвод** на оставшуюся ману, но в начале хода.

1. ----- **Поздняя стадия (после 9 хода)** -----

2.

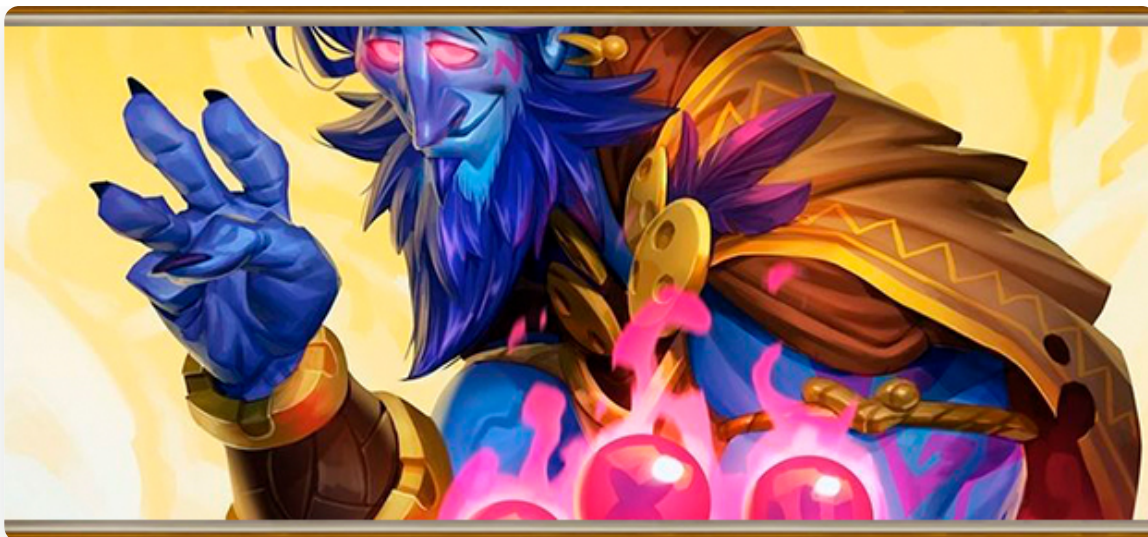
- После завершения квеста задача Чернокнижника — прожимать силу героя каждый ход за редкими исключениями (розыгрыш дорогих карт за 8-9 маны). В медленных матч-апах это может быть не просто из-за нехватки места в руке. Продолжайте сбрасывать из руки слабые в матч-апе карты или существ за 5-6 маны — особой пользы в руке от них нет.

Ищите способы победы: удешевленные до 0 взрывной урон, **Малигоса**, **Алекстразу**, **Королеву Алекстразу**. Если все эти карты уже в руке за полную стоимость, играйте **Неожиданный поворот** для того, чтобы замешать их и "топдекнуть" с новой силы героя. Но часто это излишнее действие и победить можно без удешевленных драконов.

Следите за картами в колоде, чтобы знать, когда станут активны **Королева Алекстразы** и **Зефрис Великий** — это важные карты для победы.

Каждый ход считайте, сколько урона вы сможете нанести оппоненту со стола и заклинаниями из руки. Думайте о том, можете ли вы подготовить летальный урон в течение 2-3 ходов с помощью агрессивной **Алекстразы**, других существ и взрывного урона.

В темповых поединках в лейтгейме вы должны перехватить инициативу и также думать о том, как закончить партию: просто существами со стола или с помощью небольших комбинаций. Во многих быстрых поединках важна **Алекстразы** как источник исцеления. Больше здоровья можно получить с **Зефриса Великого**, но ему важно дать понять, что вы нуждаетесь в дополнительном здоровье.



Как играть Зефриса Великого

Общая информация по механике Зефриса

Чаще всего не **Зефрис Великий** 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, Зефрис учитывает множество факторов: оставшуюся ману, количество карт в руках обоих игроков, существ на столе, здоровье героев, оставшиеся в колоде карты, класс противника. Помните, что он не знает карты, которые есть у вас в руке и колоде. Он не понимает, есть ли в вашей руке 6 **Огненных шаров** или 6 **Монеток**. Также он не различает разные предсмертные хрипы и не видит особые эффекты. Например, **Боевые клинки Аззинота** для него то же самое, что и **Клинок убийцы**. А **Терон Кровожад** с несколькими "съеденными" существами ничем не отличается от **Архигриба Мсسخи'фна** или **Защитника Хартута**. **Зефриса Великого** чаще всего нужно играть тогда, когда вы хотите получить что-то конкретное: AoE ремувал, летальный урон, точечный ремувал, немоту, **Темное безумие** и так далее. Зефрис учитывает оставшуюся ману, поэтому если вы хотите получить именно **Огненный шар** или **Превращение** — оставляйте после Зефриса 4 маны. Если же вы хотите получить идеальную опцию для следующего хода, то лучше не оставлять свободной маны после розыгрыша Зефриса.

Зефрис Великий не активен с самого начала партии, потому что у Чернокнижника много вторых копий карт. Но при этом у него много и способов добора, так что эта легендарка быстро становится активной.

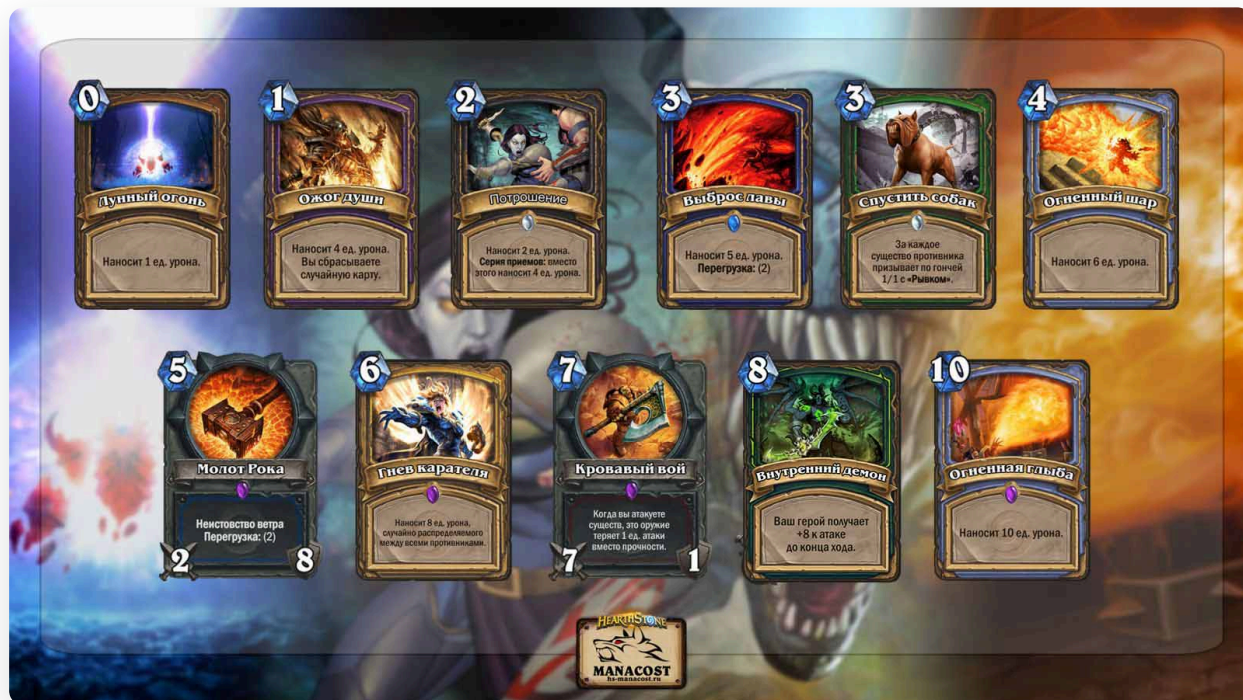
1. **Взрывной урон**

2.

В большинстве ситуаций Квест Чернокнижник ищет с **Зефриса Великого** финальное заклинание для завершения партии под баффом **Малигоса**. Зефриса играют уже после **Дыхания Пустоты** или **Ожога души**, чтобы он точно знал, какая карта вам нужна.

Хорошие опции для раскопки — **Огненная глыба** и **Эдвин ван Клиф**. Чтобы Зефрис дал **Огненную глыбу**, нужно оставить оппоненту много здоровья и самим не остаться с маной на этот ход. Чтобы получить **Эдвина ван Клифа**, нужно сыграть несколько карт до Зефриса и после его розыгрыша оставить 3 маны.

Лучшие источники взрывного урона за свою ману, которые может дать **Зефрис Великий**:



А эти пригодятся, если угрозы на столе есть есть, но не хватает урона для летала.



1. **Специфичные ответы на стол**

1.

2. Вы можете искать с **Зефриса Великого** не только способы завершения партии, но и ответы на опасные угрозы противника или исцеление. Но в отличие от классических Зефрис колод, Квест Чернокнижник в большинстве случаев играет карту только для каких-то больших и важных ходов и реже для темпового преимущества, хотя ситуации бывают разные.

3.

АоЕ эффекты

4.

5.



6. Ключевые ремувалы и технические карты, которые может дать Зефрис Великий:



1.

Исцеление

1.



Как играть ключевые карты и комбинации



Неожиданный поворот

Первую копию заклинания чаще всего используют для завершения квеста, а вторая нужна для более специфичных целей.

Первая — замешивание и добор **Матерей выводка**. Если вы критически нуждаетесь в исцелении, розыгрыш **Неожиданного поворота** может стать последним источником исцеления. Такое применение особенно полезно, если две **Матери выводка** уже в руке.

Вторая цель — сброс плохой руки. Все архетипы в игре могут пострадать от плохого захода карт. Иногда приходят или слишком тяжелые карты или, наоборот, только дешевые и не особенно эффективные карты. Чернокнижник может исправить ситуацию с **Неожиданным поворотом**.

Третья цель — замешивание в колоду **Малигоса**, **Алекстразы** и других важных карт, чтобы в будущем "топдекнуть" их с улучшенной силы героя. Такое применение

заклинания не эффективно, если в колоде осталось мало карт.

Четвертая цель — активация **Зефриса Великого** и **Королевы Алекстры**. Порой на дне колоды остаются несколько копий какой-либо карты. Розыгрыш **Неожиданного поворота** на 5-10 карт в колоде с высокой вероятностью уберет все вторые копии из колоды, но при этом может оставить там **Зефриса** или **Королеву Алекстру**, так что это рискованное действие.

Не используйте **Неожиданный поворот** в случае, если в руке есть хорошие карты, которые вы уже удешевили улучшенной силой героя, потому что их замешивание в колоду уберет бафф удешевления стоимости. Все карты за 0 маны можно сыграть до розыгрыша **Неожиданного поворота**.

Играйте Монетку до розыгрыша **Неожиданного поворота** — вы не хотите замешивать ее в колоду.

Неожиданный поворот — хороший способ избавиться от 10 карт в руке и избежать сожжения следующего "топдека". Если у вас 10 карт и вы играете **Неожиданный поворот**, то в руку вернутся только 9 карт.

• **Мо'арг-механолог**

Важная карта с множеством синергий в колоде. Чаще всего ее нужно играть сразу же с каким-то заклинанием, хотя в быстрых поединках можно ставить в темп для ранней борьбы за стол.

Мо'арг-механолог бафует и заклинания противника, направленные против существ на столе.

Первая синергия с **Мо'аргом-механологом** — **Дыхание Пустоты**. Используйте заклинание на существо на столе (в крайнем случае и на союзное), чтобы восстановить 8 здоровья и нанести столько же существу. Это мощный источник исцеления, который даст многое в темповых поединках.

Вторая синергия с **Мо'аргом-механологом** — **Темные небеса**. Каждый выстрел **Темных небес** нанесет 2 единицы урона вместо одной, то есть в сумме вы сможете нанести до 18 урона существам на столе, в том числе и самому **Мо'аргу-механологу**. Даже если он умрет до конца розыгрыша **Темных небес**, заклинание будет наносить удвоенный урон.

Третья синергия с **Мо'аргом-механологом** — **Огненный ливень** и **Лик тлена**. Это не такие мощные заклинания, но полезные в темповых матч-апа. Например, удвоенный урон с **Огненного ливня** чистит столы Охотников на демонов и Друидов.

Два **Мо'арга-механолога** стакаются друг с другом, так что **Дыхание Пустоты** нанесет и восстановит 16 урона, а каждый тик **Темных небес** — 4 урона.

• **Королева Алекстрада**

Среди случайных драконов, которых дает **Королева Алекстрада**, много мощных опций. Почти всегда эти угрозы — большие характеристики и способ давить на противника. Но вы можете рассчитывать и на дополнительные эффекты: исцеление, ремувалы, дополнительные ресурсы и т.д.

Что генерирует Королева Алекстраза:



ДРАКОНЫ. КЛАССОВЫЕ



Полезные советы

- Каждый ход проверяйте, сколько карт в вашей руке и, если на это есть мана, старайтесь использовать силу героя — базовую или улучшенную. Избегайте сожжения "топдеков", если в колоде осталось много важных карт. А если все хорошее уже в руке, чем-то можно и пожертвовать.
- Если используете силу героя, делайте это в начале хода, потому что новая карта может изменить планы на ход.
- Вы можете сыграть две силы героя за ход: сначала базовую, а после выполнения квеста и обновленную.
- "Топдеки" — важный элемент геймплея Чернокнижника после выполнения квеста, потому что сила героя удешевляет карты до 0, а это огромное темповое преимущество. К тому же в колоде есть *Кели'дан Разрушитель*, чей "топдек" даст Чернокнижнику огромное преимущество.
- В колоде есть две карты, которых баффают драконы в руке: *Дыхание Пустоты* и *Безумный дракон Пустоты*. Обе карты становятся намного сильнее с активацией своего особого эффекта, чаще всего их играют только с другим драконом в руке. В агрессивных матч-апах драконом-активатором становятся дорогостоящие драконы, а в медленных поединках — один *Безумный дракон Пустоты*.
- Синергия драконов особенно важна для *Дыхания Пустоты* как финишера в конце игры. До этого вы можете отдать из руки *Малигоса* и *Алекстразу*, а это могут быть единственные драконы. *Дыхание Пустоты* без дракона в руке, но с *Малигосом* на столе нанесет 7 урона, чего часто также хватит для победы, но не во всех ситуациях.
- Следите за оставшимися картами в колоде, чтобы правильно играть от "топдеков" и использовать *Зефриса Великого*, *Королеву Алекстразу* и *Чутье на демонов* своевременно.
- Если в колоде нет демонов, *Чутье на демонов* при розыгрыше даст в руку демонов 1/1 без особых эффектов. В большинстве ситуаций это бесполезные карты, так что *Чутье на демонов* лучше не играть, чтобы не забивать руку.

[к оглавлению](#)



Темп Охотник на демонов — прямолинейный матч-ап, в котором Чернокнижнику нужно играть максимально темпово и от защиты. Ставьте в темп второй дроп на 2 маны, убирайте со стола существ противника всеми способами. **Лик тлена** и **Огненный ливень** слабые сами по себе, но хороши в комбинациях друг с другом или с **Мо'аргом-механологом**.

Рассчитывайте на провокации, несмотря на **Кайна Ярость Солнца**, а также на большое количество исцеления. Как только стабилизируете ситуацию на столе, планируйте или восстановите много здоровья (**Алекстразы**, **Дыхание Пустоты** + **Мо'арг-механолог**), или убить противника раньше, чем это сделает он.

Поединок непростой, и если вы уже получили много урона и ситуация тяжелая, не бойтесь рисковать: надейтесь на "топдеки" **Матери выводака**, **Дыхания Пустоты** и других карт. Также рассчитывайте на то, что оппоненту не зайдут карты со взрывным уроном и **Кайн Ярость Солнца**. Но чем дольше длится партия, тем меньше будет шансов на плохую руку оппонента.



Агро Воин — у Чернокнижника достаточно защитных ресурсов для того, чтобы бороться со столом противника. Угрозу представляет взрывной урон Воина — оружие, а в особенности рывки.

В лейтгейме опасайтесь комбинаций **Кор'кронского воина**, баффов атаки и **Кровавой наемницы**, а также **Громмаша Адского Крика** — это ключевой способ победы Воина в матч-апе. Закрывайтесь провокациями или пытайтесь убить Воина раньше, хотя это не всегда просто из-за большого количества брони.

Бомб Воин — самый сложный матч-ап в ладдере, в котором часто нужно просто принять свое поражение. Спасти вас могут идеальный заход карт, вовремя сыгранная **Алекстразы** на своего героя и плохая игра оппонента.

Воину сложно убрать со стола 4/12 угрозу, так что вы часто можете ставить **Малигосу** в темп или в комбинации с **Огненным ливнем** в надежде, что дракон переживет ход противника. Это актуально и против Бомб, и против Агро Воина.



Чистый Паладин — играет много исцеления, так что давить на него нужно со стола или рассчитывать на мощные комбинации с бесплатным **Малигосом**. Можете играть достаточно медленно, потому что у Паладина мало взрывного урона, а все угрозы на столе вы сможете зачистить своими ремувалами.

Из ремувалов Паладина опасен [Манускрипт справедливости](#). Не играйте слишком много тяжелых угроз одновременно, а также не пытайтесь разыграть темпового [Малигоса](#), если этот ремувал еще не вышел из руки противника.



Зефрис Охотник — играет много взрывного урона и агрессивных карт в целом, так что готовьтесь восстанавливать много здоровья с [Дыхания Пустоты](#) и [Мо'арга-механолога](#), а также других источников.

Если сможете перехватить инициативу на столе, матч-ап станет проще, потому что Охотник слаб в защите. Вы сможете продавить его и со стола, и взрывным уроном из руки, если партия затянется.

У оппонента есть [Зефрис Великий](#), который даст ему взрывной урон для завершения партии или мощный ремувал ваших опасных угроз. Обыгрывайте Зефриса только в хороших ситуациях, а в тяжелых рассчитывайте на то, что Охотник найдет эту карту.

Темпо [Малигос](#) — смелое, но возможное решение. Ставьте его в темп, если ситуация тяжелая и вы готовы рисковать.

Фейс Охотник — сложный матч-ап, который во многом будет напоминать поединок с ДХ. Вас также не всегда спасут провокации, потому что у Охотника есть взрывной урон и сила героя, но на таунты нужно рассчитывать. Постарайтесь играть их уже после того, как захватите стол.

Рассчитывайте и на комбинации с исцелением. Вы не всегда сможете ждать 4 маны и заход двух специфичных карт, чтобы разыграть [Дыхание Пустоты](#) и [Мо'арга-механолога](#), но часто заход этой комбинации приведет Чернокнижника к победе.



Спелл Друид и Дракон Друид — в матч-апе важно чистить стол от мелких или крупных угроз в зависимости от сборки противника. У Чернокнижника есть все способы зачисти стола, так что матч-ап достаточно хороший. Важно только правильно распоряжаться AoE зачистками и пытаться бороться за стол не только ими, но и другими источниками.

У Друида нет ремувалов, так что ставить в темп [Малигоса](#) — отличный ход. Лишь бы он не умирал со стола Друида при поддержке баффов и [Гнева](#).

Если Друид быстро перебирает колоду, постарайтесь сберечь [Круговерть Пустоты](#) для ответа на полный стол драконов, которых призовут замешенные карты с [Изеры Освобожденной](#). Часто для ответа на крупных драконов придется отдавать [Зефриса](#)

Великого — с него можно искать и медленную **Круговерть Пустоты**, и более темповое **Кольцо льда**, если вы близки к тому, чтобы залеталить противника.



Галакронд Разбойник — интересный и равный матч-ап. У противника не так много взрывного урона, но достаточно способов восполнить ресурсы в игре и совершить темповые перевороты. Он постарается переиграть вас в скорости и оставить без хороших ответов в руке.

Сопровитляйтесь этому с помощью силу героя — играть ее важно в поединке, пусть вы и рискуете получить больше урона со стола.

Раннего Эдвина ван Клифа могут убить **Темные небеса** или **Дыхание Пустоты** вместе с **Мо'аргом-механологом**, хотя этого будет достаточно не всегда. Возможно, поможет **Кели'дан Разрушитель** через **Монетку**, хотя Эдвин ван Клиф может сделать многое до 5-6 маны.

Сборки с секретами опасны из-за раскопанной **Антимагии**. Проверяйте секрет дешевыми заклинаниями, например, **Ликом тлена** или **Огненным ливнем**.

Темповый **Малигос** — рискованный ход, но иногда вынужденный и необходимый. Играйте его, если ситуация тяжелая и иначе победить вы не сможете.



В мете мало Шаманов, зато много их сборок. Какую вы встретите — никто не знает. В любом случае класс играет преимущественно от стола, то есть уязвим для зачисток Чернокнижника. Но у него могут быть и источники взрывного урона, которые нужно учитывать, если перед вами темповая версия Шамана.

Никуда не спешите и рассчитывайте на мощные лейтгейм комбинации, которые на голову сильнее всего, что может противопоставить Шаман.

Проверяйте, играет ли Шаман вторые копии карт. Если нет, готовьтесь к **Зефрису Великому** и **Королеве Алекстразе** оппонента.



Рено Мар — медленный и выгодный поединок, хотя и со своими сложностями. Вы можете играть достаточно жадно и рассчитывать на комбинации взрывного урона. У

противника мало исцеления, так что его можно пробить за несколько ходов, но лучше не оставлять его на 5-10 здоровья, потому что у Мага тоже есть [Алекстраза](#).

У Джайны много способов контроля стола и заморозок, так что Чернокнижнику будет сложно нанести много урона со стола — пытаться все же стоит. Но основной инструмент победы — взрывной урон из руки. Помогут нанести урон боевые кличи [Безумных драконов Пустоты](#) и другие карты.

Маг попытается продавить вас с помощью тяжелых карт, эффектов рандома, а также немногочисленных, но присутствующих источников взрывного урона. Если Джайна действует агрессивно, постарайтесь перехватить инициативу хотя бы минимально, то есть не просто чистить стол, а чистить стол и ставить что-то на него. Можно рисковать даже с темповым [Малигосом](#), если ситуация тяжелая.



Галакронд Жрец — медленный противник, которого можно легко переиграть с помощью тяжелых комбинаций. Играйте жадно и рассчитывайте на мощные ОТК комбинации с поддержкой силы героя. Вы также можете давить и со стола, чтобы вынуждать Жреца не восстанавливать здоровье, а чистить стол. В этом случае вы сможете сетапить летальный урон в течение нескольких ходов, если не получится удешевить [Малигоса](#) и [Алекстразу](#) до 0 маны.

У Жреца не так много способов что-то сделать Чернокнижнику, но могут быть опасны [Мадам Лазул](#) и [Дорнозму Бесконечный](#).

Темпового [Малигоса](#) ставить опасно, потому что у оппонента очень много точечных и AoE ремувалов. Делайте это только в случае, если вы истощили руку противника и уверены, что там не осталось ремувалов.



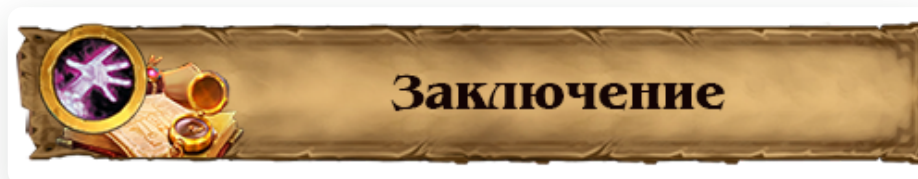
Зеркальный поединок **Квест Чернокнижников** зависит от захода нужных карт. Важно первым выполнить квест и начать "топдекать" бесплатные карты, которые дадут серьезное преимущество в темпе.

Важно действовать первым номером, то есть вынуждать оппонента чистить стол, а не добирать карты и генерировать свои угрозы. Каждое ваше существо — опасный источник урона, который может закончить партию в комбинации с [Малигосом](#) или [Алекстразой](#).

Берегите одного [Мо'арга-механолога](#) для комбинаций с [Дыханием Пустоты](#). Вы можете пользоваться и [Мо'аргами-механологами](#) противника для баффа своих заклинаний. Иногда [Дыхание Пустоты](#) нужно играть на восстановление здоровья.

Часто этот поединок будет нелогичным и странным: партия может закончиться в любой момент любым из Чернокнижников, независимо от здоровья, преимущества в темпе и в ресурсах.

[к оглавлению](#)



Квест Чернокнижник — интересная, необычная и сложная колода в мете Руин Запределья, которая придется по душе фанатам класса и контроль архетипов в целом. Пусть у Чернокнижника не такой высокий процент побед по статистике, это ожидаемо из-за высокой зависимости от скилла.

Если вы уверены в своих силах и в коллекции есть нужные карты, попробуйте Квест Чернокнижника в деле — он вас не разочарует.

До скорых встреч!