

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Квест Хэндлок — неостановимая сила по всему ладдеру. Гайд по архетипу

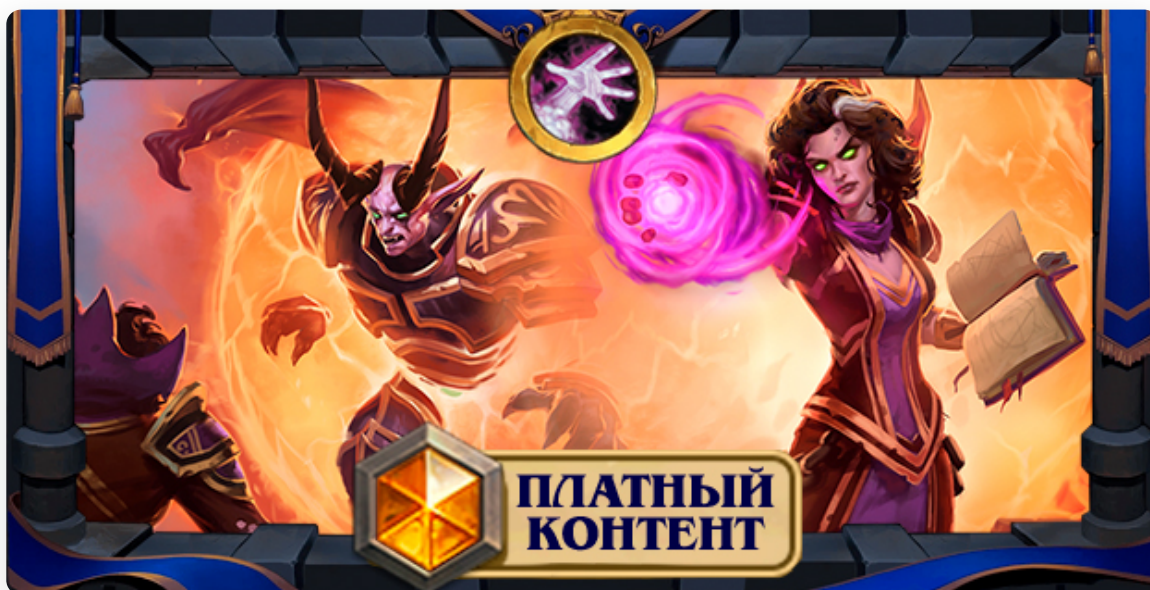
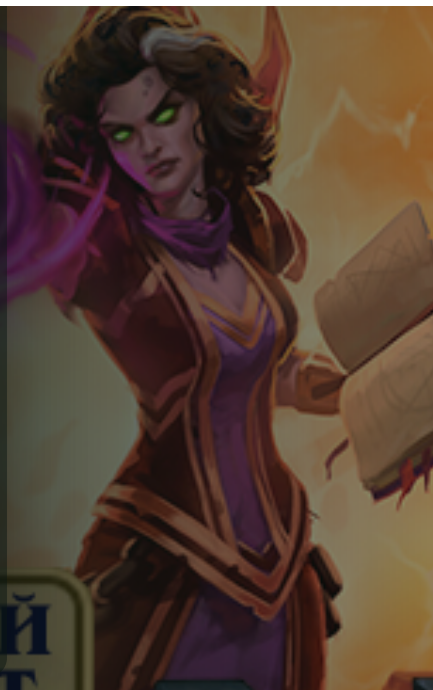
22.11.2021

Гайды

Сплоченные Штормградом

Квест Хэндлок — неостановимая сила по всему ладдеру.
Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Квест Хэндлок — новая итерация многим известному Хэндлоку, которая появилась в Сплоченных Штормградом. Колода играет несколько опасных больших угроз, которых пытается выставить на стол очень дешево. В этом ей помогает [Демоново семя](#), цепочка заданий из Сплоченных Штормградом.

В последнем патче 21.8 оказались понерфлены заклятые враги Хэндлока — Квест Маг и [Гаррота Разбойник](#). Аналитики меты ожидали, что Квест Хэндлок станет еще лучше в таких обстоятельствах — так и случилось. Кроме того, незадолго до этого вышедший мини-набор также принес Чернокнижнику [Метательницу теневых клинков](#), которая быстро стала неотъемлемой частью колоды.









В топе Легенде в последнее время стал возникать Квест Фатиг Чернокнижник, альтернатива Хэндлоку с совершенно иным планом на игру. Кроме того, все еще сложна встреча с Фейс Охотником. Из-за этого показатели Хэндлока слегка просели за последние дни, но тем не менее он все равно твердо держится среди Тир-1 колод меты.

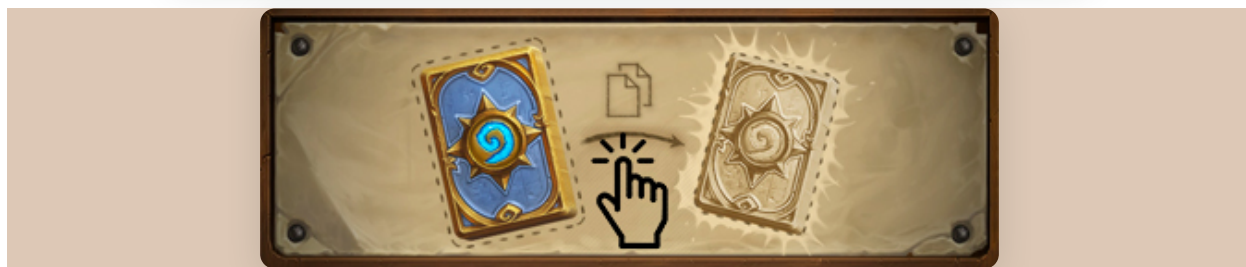
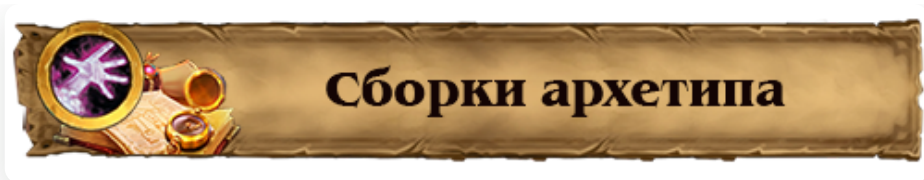
Гайд подробно рассмотрит Квест Хэндлока: его оптимальную и бюджетную сборки и ключевые карты. Также мы разберем базовую стратегию игры и все ее тонкости, а еще пройдем по самым популярным метовым матч-апам.

Гайд обновлен 22 ноября с учетом актуальной меты мини-сета Мыртовых копей. Далее полный список изменений:

-  Обновлено вступление
 -  Изменены оптимальные сборки архетипа и их описания
 -  Переписаны разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган", "Как работает колода" и "Тонкости геймплея"
 -  Добавлены описания актуальных матч-апов меты, изменены старые.

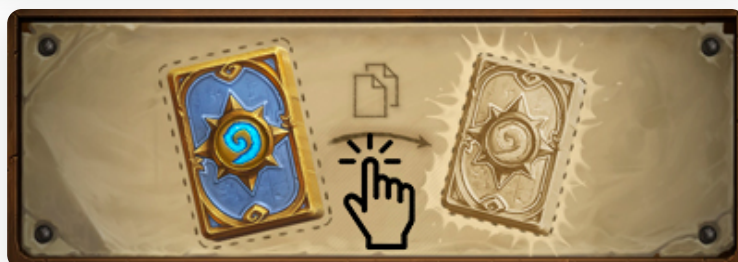
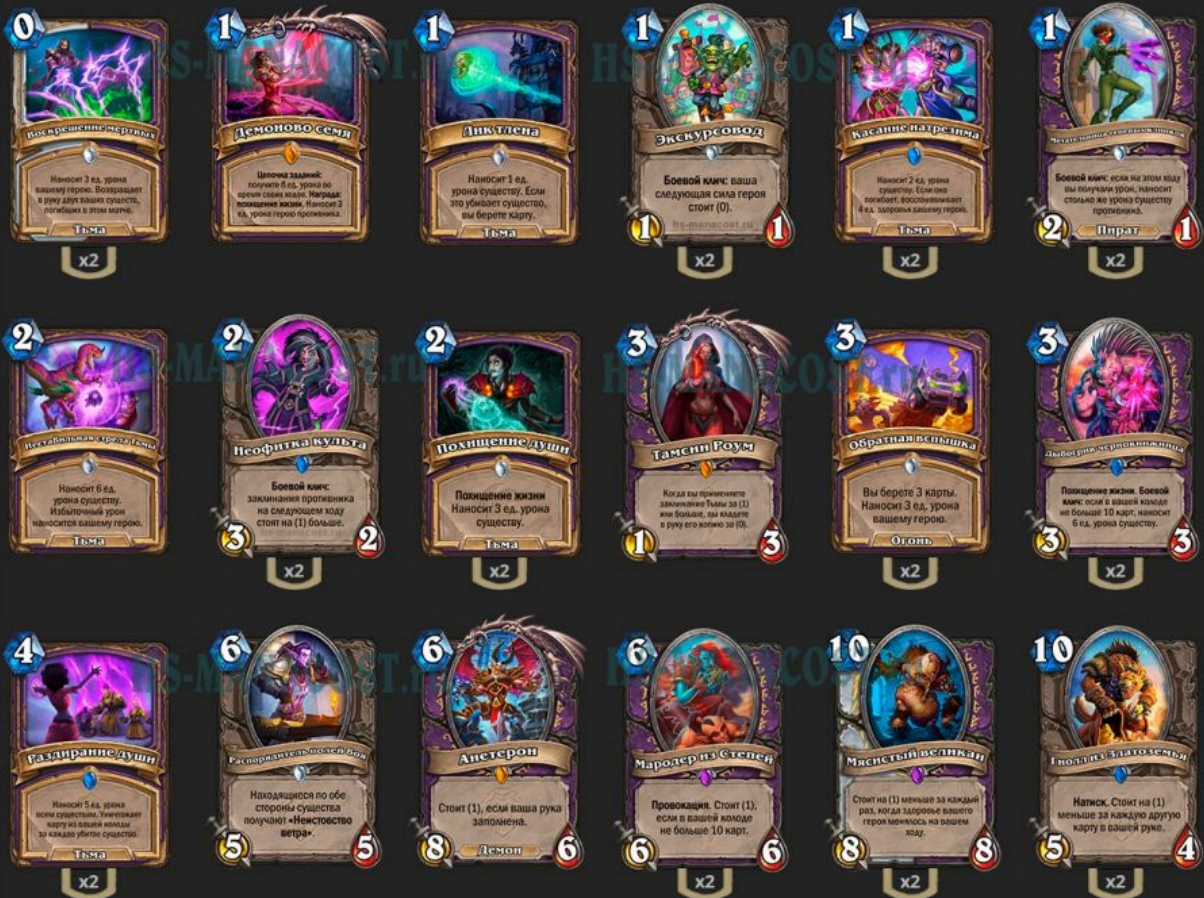
Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
 -  Вопросы декбилдинга
 -  - Основа колоды
-  Чем дополнить основу
-  Замена дорогих карт
 -  - Максимально бюджетная колода
-  Муллиган
 -  Общие правила
 -  Выбор карт против всех классов
 -  Стратегия игры
 -  Как работает колода
-  Тонкости геймплея
-  Матч-апы



Классический Квест Хэндлок

Классический Квест Хэндлок



Хэндлок уже довольно давно сформировал прочный костяк карт, который никак не меняется на протяжении последних двух месяцев. Его составляют большие существа, которых можно удешевить различным образом и набор ремувалов Тьмы во главе с [Тамсин Роум](#).

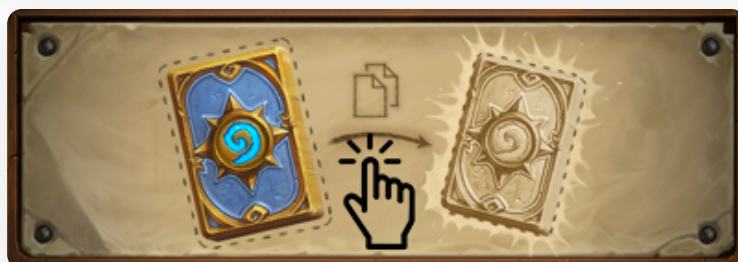
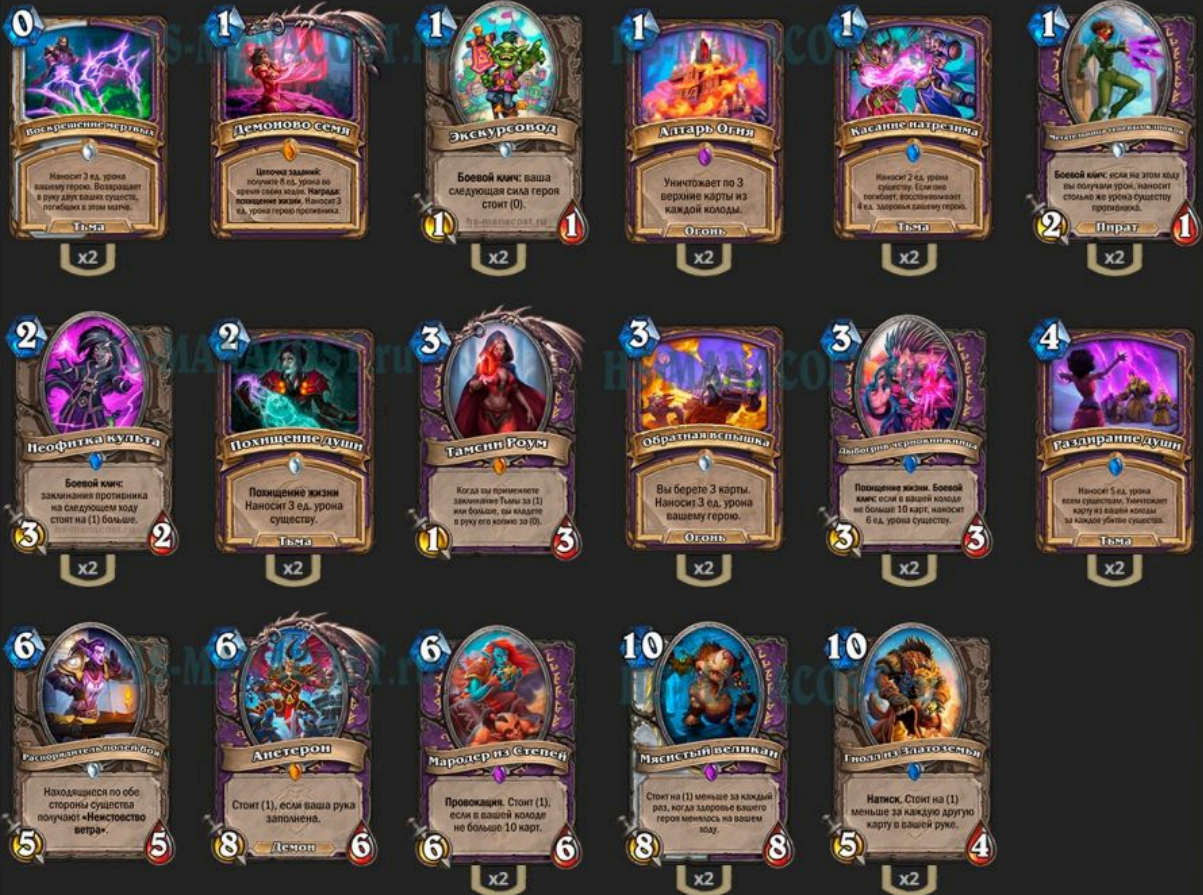
В колоде есть всего лишь 2 гибких слота, которые явно можно заменить — это [Лик тлена](#) и [Нестабильная стрела Тьмы](#). Некоторые сборки играют с двумя копиями одной или другой карты, а также берут в пару или полностью заменяют их Алтарем Огня. Остальные версии встречаются значительно реже.

Последней новинкой стала [Метательница теневых клинков](#) из Мертвых копей. Карта показывает себя потрясающе — некоторые про-игроки даже называют ее [Похитителем призов](#) Гул'дана.



Квест Хэндлок с Алтарем Огня

Квест Хэндлок с Алтарем Огня



- **Что можно убрать:** Лик тлена, Нестабильная стрела Тьмы
- **Что можно добавить:** Алтарь Огня x2

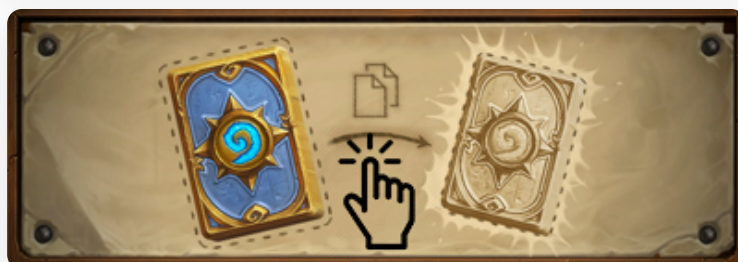
Алтарь Огня очень полезен для Чернокнижника, поскольку несет в себе 2 задачи. Во-первых, конечно же, это попытка поломать план на игру комбо колодами. Если сжечь им одну из ключевых карт, например **Ил'гинота** или **Гарроту**, то можно колоссально повысить шансы на победу.

Во-вторых, **Алтарь Огня** истощает вашу колоду, а значит приближает к активации **Дыбогрива-чернокнижницы** и **Мародера из Степей**. Часто это пригождается в агро матчапах, где у вас не всегда есть время перебрать достаточно карт.



Квест Фатиг Чернокнижник от Nohandsgamer

Квест Фатиг Черно книжник от Nohandsgamer



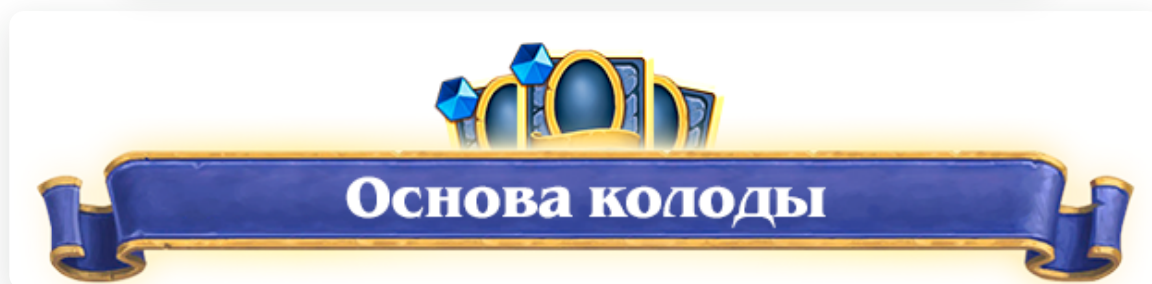
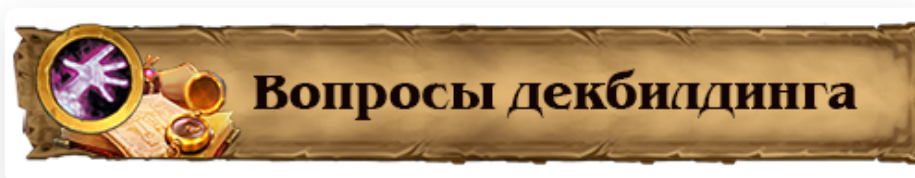
- **Что можно убрать:** Метательница теневого клинка x2, Неофитка культа x2, Раздирание души x2, Анетерон, Мародер из Степей x2, Распорядитель полей боя, Гнолл из Златоземья x2, Мясистый великан x2
- **Что можно добавить:** Гримуар жертвоприношения x2, Торговка доспехами x2, Маг крови Талнос, Мо'арг-механолог x2, Пантара-маноед x2, Верховная мать, Рунический мифриловый жезл x2, Рука Гул'дана x2

В мете встречается и другая вариация Квест Чернокнижника, которая кардинально отличается от Хэндлока. Такой Чернокнижник намного лучше играет с Фейс Хантом и Манускрипт Паладином, чуть лучше — с Квест Магом и обыгрывает самого Хэндлока. За это он платит потерей винрейта против Квест Воина и Агро Друида и абсолютно провальным матч-апом с Целестиал Друидом.

Фатиг Чернокнижник — это комбо колода с **Руническим мифриловым жезлом**, которая сильно напоминает Дб Чернокнижника из ранней меты Сплоченных Штормградом до множества нерфов класса. Основной способ его победы — убийство противника усталостью, и никаких карт на инициативу у нее нет.

Поскольку это совершенно иной архетип с другим планом на игру, в гайде он не рассматривается.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. После более чем 3 месяцев дополнения и многократных нерфов Квест Хэндлок пришел к единому набору карт, которые являются для него ключевыми. Если когда-то **Раздирание души** могло использоваться в одной копии, а **Анетерон** и вовсе не появляться в сборке, то теперь практически вся колода остается неизменной.

Основа колоды Квест Чернокнижника (26 карт из 30)

Основа колоды - Квест Хэндлок (26/30)

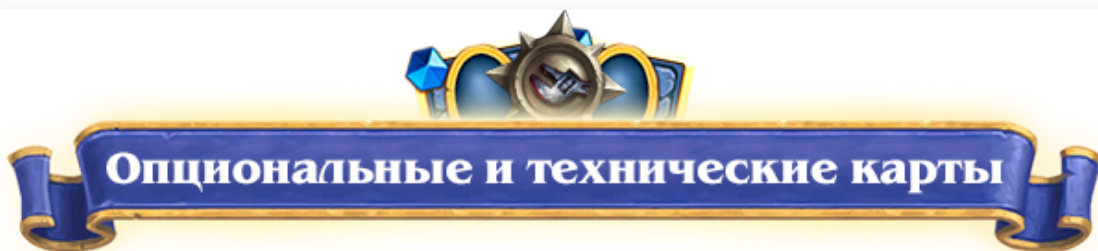
Стоимость основы колоды - 7560 пыли



Код основы колоды:



Оставшиеся 4 карты выбрать не так сложно. Как правило это часть дополнительных ремувалов и часть технических карт. Ваш выбор может зависеть от текущей меты, а также ваших личных предпочтений и стиля игры.



Популярные технические карты



Лик тлена — отличный ранний ремувал и способ перебора колоды. Наиболее эффективен против Друида, Паладина, Охотника и Разбойника.

Нестабильная стрела Тьмы — дополнительный ремувал для борьбы с большими существами или опасной ранней угрозой (**Эффективный осьмибот**, **Оракул Элуны**). Также можно целенаправленно использовать в качестве активатора **Демонова семени**.

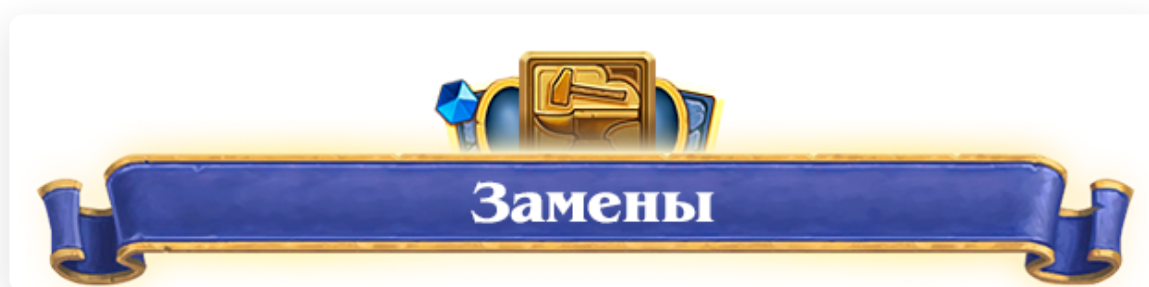
Неофитка культа — техническая карта с широким спектром применения, которую на самом деле тяжело вынести из основы колоды, потому что она появляется практически во всех ее сборках. Это незаменимый инструмент против классов, которые во многом полагаются на заклинания — Мага, Друида и Охотника на демонов.

Алтарь огня — техническая карта против комбо колод, которая также приближает активацию **Дыбогрива-чернокнижницы** и **Мародера из Степей**.





Коррозионная гадюка — контркарта против оружия. Сейчас стала менее эффективна, поскольку Квест Воин перестал играть тяжелое оружие, а Разбойник на оружии встречается в мете крайне редко. Можете использовать, если вам также встречается **Фатиг Чернокнижник** или **ОТК ДХ**. Когда не нужна — можно обменять.

Непопулярные опциональные карты: **Булочница**, **Дальняя застава**, **Нагруженный мул**, **Маг крови Талнос**, **Ожившая метла**, **Круговерть Пустоты**, **Истерия**, **Университетские привидения**.

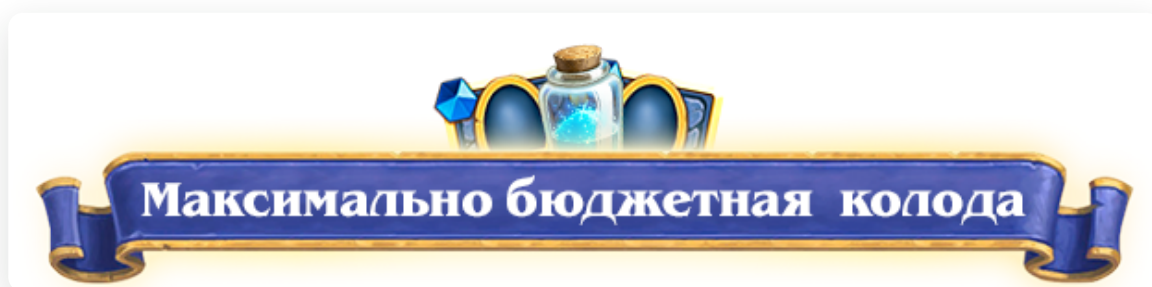
[к оглавлению](#)



Все дорогостоящие карты входят в основу колоды, а без некоторых из них она и вовсе не будет функционировать.

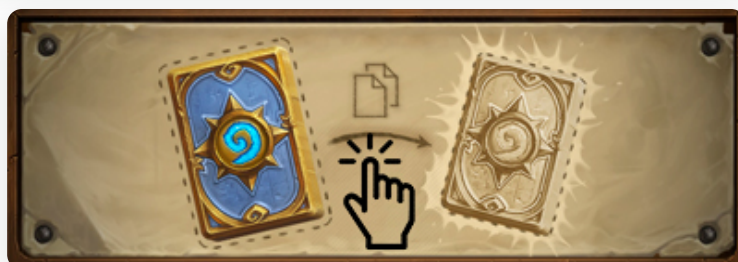
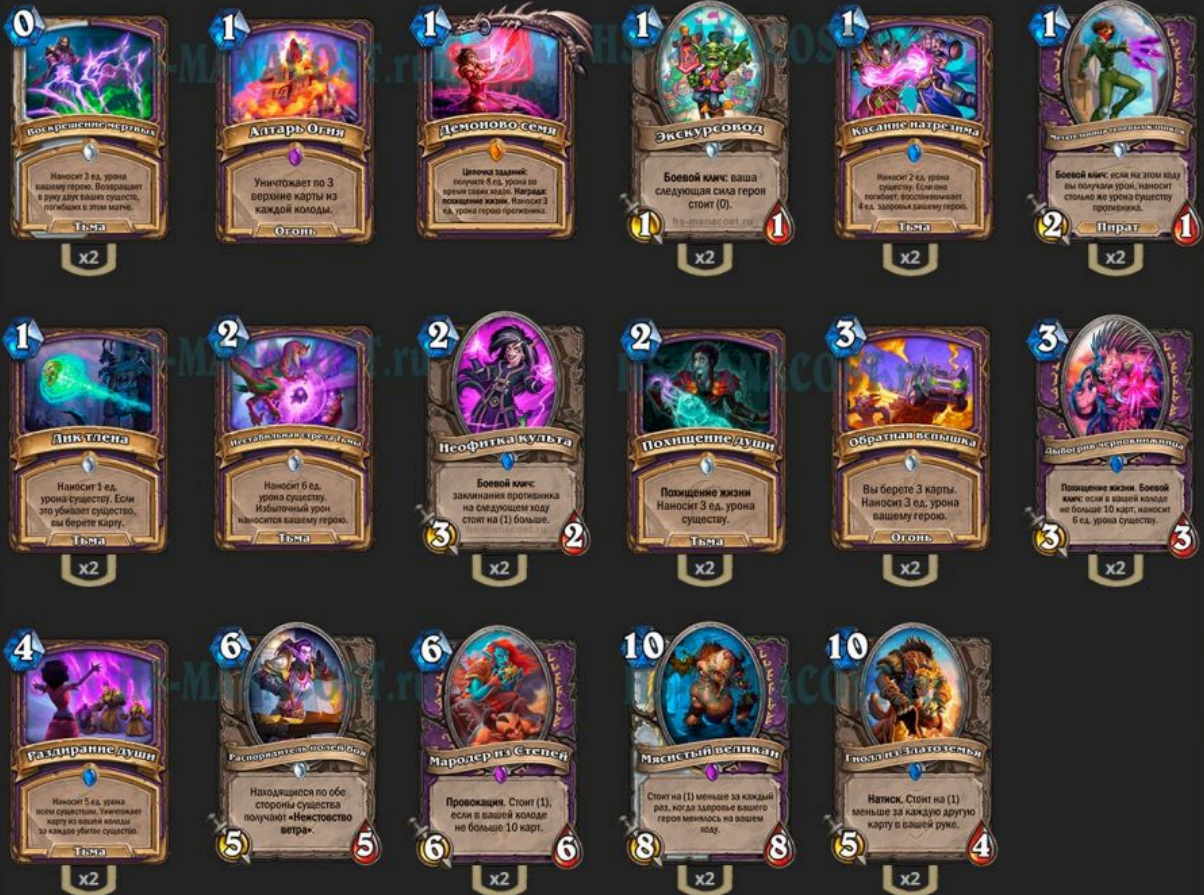
-  *Демоново семя* — колодообразующая цепочка заданий, без которой архетип невозможен.
-  *Тамсин Роум* — значительно повышает ваш потенциал в зачистке стола, а особенно в исцелении. Часто становится источником ресурсов в затяжных партиях. Заменять крайне не рекомендуется.
-  *Анетерон* — оказывает серьезное давление на противника в самом начале мидгейма. Колода может обойтись без него, но потеряет в винрейте в медленных и комбо матч-апах. Заменить можно любой технической картой.
-  *Мародер из Степей* и *Мясистый великан* — ключевые угрозы колоды, без которых вы упустите очень много побед.

Если вы сильно ограничены в бюджете, обратите внимание на Квест Фатиг Чернокнижника. Он дешевле Хэндлока, хоть и требует пару эпических Мо'арг-механологов.



Максимально бюджетный Квест Лок

Максимально бюджетный Квест Лок



Бюджетная версия отличается от классической лишь отсутствием двух легендарок — Тамсин Роум и Анетерона. Желательно постепенно скрафтить обе карты. В первую очередь стоит создать Тамсин Роум: она намного универсальнее. Анетерон бесполезен в агро матч-апах, а с точки зрения вложений это карта исключительно для Хэндлока, в то время как Тамсин с большой вероятностью будет актуальна на протяжении всего своего времени в Стандарте.

[К оглавлению](#)



Муллиган Квест Хэндлока можно разделить на 2 категории: против агро и против мидрейндж/комбо. В одном случае ценятся ранние ремувалы и AoE, а во втором - сильные существа, которых можно выставить как можно раньше.

- Общие правила**



Демоново семя — ключевая карта колоды, не сбрасывается никогда. Есть игроки, которые отказываются от квеста против Фейс Ханта, но решение неоднозначное.

Экскурсовод — оставляйте всегда. Удешевляет важный инструмент Хэндлока — его силу героя. Идеально вписывается в кривую маны на 3-м ходу медленных встреч и поможет повлиять на стол в быстрых.

Метательница теневых клинков — полезна против любых классов, которые играют 2/2 или 3/2 на старте. Также вписывается в кривую маны на 3-м ходу, как и Экскурсовод.

Лик тлена, Касание натрезима — ранние ремувалы для агро матч-апов. Полезны против существ с соответствующим количеством здоровья.

Обратная вспышка — лучшая карта для муллигана, которая помогает и с перебором, и с выполнением квеста на старте. Оставляйте ее всегда.

Раздирание души — единственная AoE зачистка в колоде, которая крайне важна в агро встречах.

Гнолл из Златоземья — одна из самых сложных карт для муллигана. Как правило, Гнолла из Златоземья оставляют в тех встречах, где он окажет достаточно влияния на стол своими не самыми большими характеристиками. Это может быть и темпо матч-ап, где вам понадобится натиск. Можно сыграть на 3-м ходу с Монеткой.

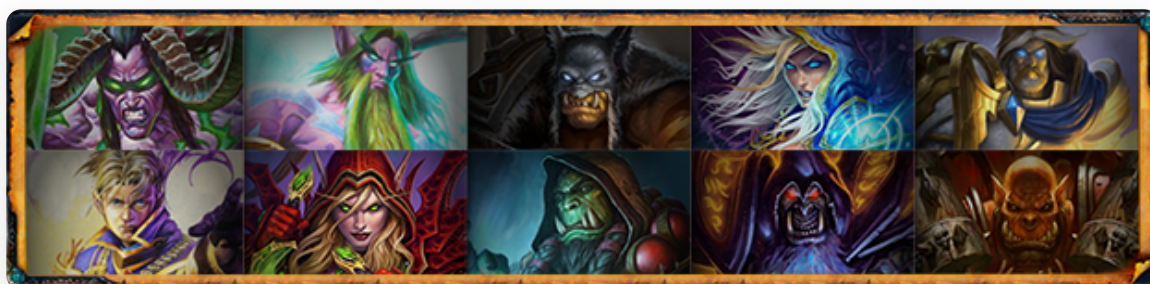
Анетерон — огромный дроп, который можно сыграть уже на 4-м ходу, если у вас есть Монетка. Без Монетки получится это сделать только с **Обратной вспышкой**. В агрессивных матч-апах его обычно всегда сбрасывают, т.к. противник не даст вам столько времени на добор.

Неофитка культа — полезна на старте против Охотника на демонов, медленного Друида (если вам известен архетип оппонента), Мага. Оставлять ее против Разбойника - это ошибка.

Тамсин Роум — можно оставить в агро матч-апе с ремувалом за 1 маны или за 2, но с Монеткой. В целом рискованный выбор — если не уверены, лучше сбросьте ее.

Воскрешение мертвых — можно оставить в редких случаях. Например, вместе с Анетероном и **Обратной вспышкой** или с парой Гноллов из Златоземья и Монеткой в медленном матч-апе.

Далее о том, что Квест Хэндлок ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.



Выбор карт против всех классов

Охотник на демонов: Демоново семя, Экскурсовод, Неофитка культа, Обратная вспышка, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой - Анетерон.

Воин: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Касание натрезима, Обратная вспышка, Раздирание души, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой - Анетерон.

Паладин: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Обратная вспышка. С хорошей рукой - Лик тлена, Тамсин Роум.

Охотник: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Касание натрезима, Похищение души, Обратная вспышка, Раздирание души. С хорошей рукой - Тамсин Роум.

Друид: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Лик тлена, Касание натрезима, Обратная вспышка, Раздирание души.

Разбойник: Демоново семя, Экскурсовод, Обратная вспышка, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой - Метательница теневых клинков, Анетерон.

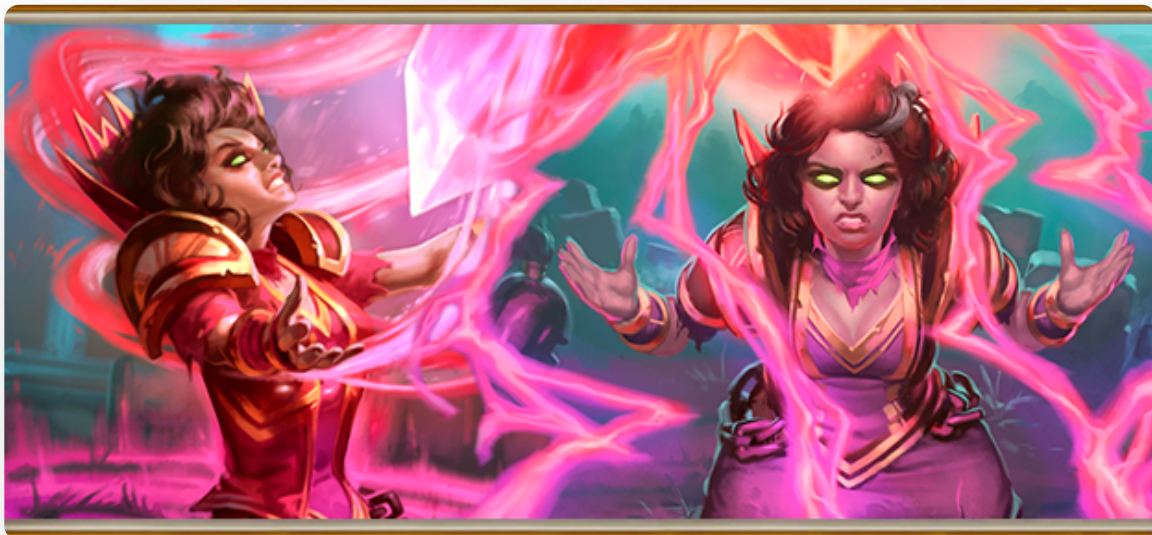
Шаман: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница тенеых клинков, Обратная вспышка, Раздирание души. С хорошей рукой - Анетерон.

Маг: Демоново семя, Неофитка из культа, Обратная вспышка, Анетерон, Мясистый великан. С хорошей рукой - Гнолл из Златоземья.

Жрец: Демоново семя, Экскурсовод, Обратная вспышка, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой - Анетерон.

Чернокнижник: Демоново семя, Экскурсовод, Обратная вспышка. С хорошей рукой - Гнолл из Златоземья, Анетерон.

[к оглавлению](#)

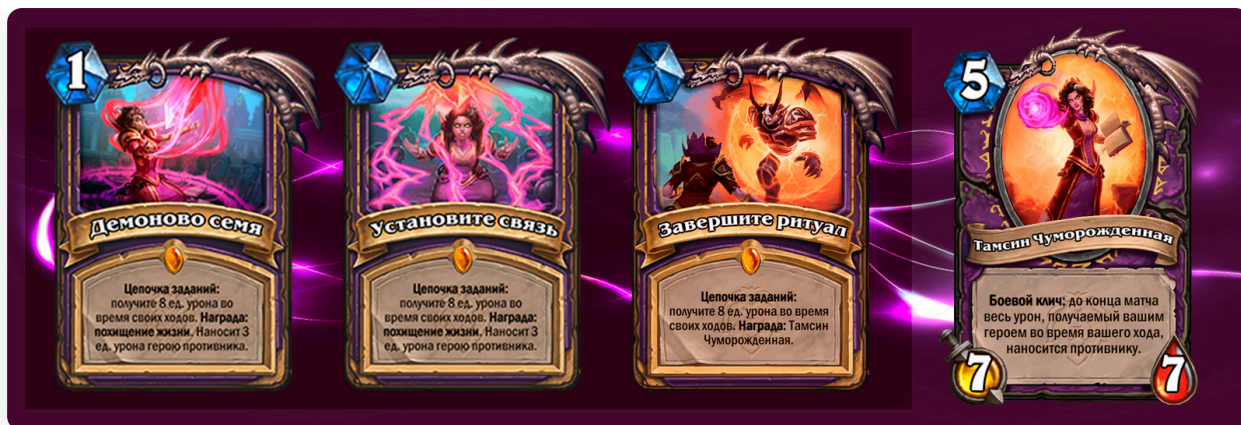


Как работает колода

Квест Хэндлок — давний контроль архетип Чернокнижника, который быстро перебирает колоду и заполняет свою руку картами, что помогает ему удешевлять специальных существ в руке и рано выставлять их на стол.

Связующим звеном нынешней итерации Хэндлока стало **Демоново семя** — легендарная цепочка заданий из Сплоченных Штормградом. У нее три ступени, по итогам которых вы получите Тамсин Чуморожденную. В поздней игре это существо кардинально изменит геймплей Чернокнижника, который отныне будет наносить основной урон оппоненту с помощью усталости и карт, которые наносят урон самому Чернокнижнику.

Чернокнижник всегда играет **Демоново семя** на 1-й ход.



Главная цель Хэндлока **в ранней игре** — это перебор колоды. Она преследует сразу несколько идей:

- Во-первых, большое число карт в руке позволит вам очень дешево выставить ваши первые угрозы — Гнолла из Златоземья и Анетерона.
- Во-вторых, чем больше карт вы возьмете, тем раньше сможете активировать Мародера из Степей и Дыбогрива-чернокнижницу.
- В-третьих, сила героя и заклинание Обратная вспышка, с помощью которых происходит перебор, наносят урон вашему герою, что продвигает выполнение Демонова семени и удешевляет Мясистых великанов.



Сила героя Жизнеотвод и Обратная вспышка являются **основными способами перебора**. Обратная вспышка наиболее приоритетна, поскольку она даст вам намного

больше карт за свою стоимость, а значит и больше опций в дальнейшем. Обычно заклинание играют при первой же возможности: на 3-й ход без Монетки или на 2-й, если Монетка есть.

В остальных случаях вы должны начиная со 2-го хода использовать **Жизнеотвод**, постоянно активируя квест и расширяя руку. Часто на этом этапе игры задействуется **Экскурсовод**, однако не все играют его правильно. Обычно идеальной кривой считается **Жизнеотвод** на 2-й и 3-й ход, и в конце 3-го хода выходит **Экскурсовод**, который удешевит уже следующую силу героя. Эффект **Экскурсовода** постоянный и не пропадает между ходами.

Разительно может отличаться **геймплей против агро колод**. Часто уже на первых ходах вам придется отбиваться от противника ремувалами (особенно от существ с опасными эффектами) и играть **Экскурсовода** в темп. Тем не менее по возможности все равно старайтесь использовать силу героя как можно чаще и перебирать колоду. Если вы будете только разбрасывать ремувалы, в один момент они у вас кончатся, и к мидгейму вы придете без вариантов игры - либо карты зайдут, либо вы проиграете. Чтобы такого не было, нужно попытаться найти тот шаткий баланс перебора и контроля стола, который окажется верным в отдельно взятой партии.

Квест **Хэндлок** может создать присутствие на столе очень рано благодаря картам, которые удешевляются за счет различных синергий и быстрого перебора колоды. Всего у **Хэндлока** можно выделить **3 волны крупных угроз**, которые можно удешевить до 0-1 ед. маны:

- 1.** Поскольку с самого начала партии вы будете стараться набрать как можно больше карт в руку, вы сможете за бесценок выставлять крупные угрозы — **Гнолла из Златоземья** и **Анетерона** — уже на 3-4 ходу.
- 2.** Следующая опция — **Мясистые великаны**, которых можно очень быстро удешевить благодаря постоянному взаимодействию со здоровьем своего героя с помощью силы героя, эффектов исцеления и квестлайна.
- 3.** Когда в колоде останется только треть карт, вы сможете всего лишь за 1 ману выставлять **Мародеров из Степей**, при этом помогая осуществлять переворот стола с помощью боевого клича **Дыбогрива-чернокнижницы**. Убрать карты из колоды можно не только перебором, но и сжечь их **Раздиранием души** или **Алтарем Огня**.



Развитие геймплея Хэндлока во многом зависит от порядка захода карт — иногда вы сможете очень рано создать огромный стол существ, а иногда вам придется только отбиваться до самого лейтгейма. Как правило, выставлять перечисленных существ получится в таком же порядке, хотя будут и партии, где может получиться все наоборот.

Взрывной потенциал колоды содержится всего лишь в одной карте - [Распорядителе полей боя](#). Поскольку большая часть угроз Хэндлока — это ранние большие существа, вы часто будете ставить противника в такое положение, когда ему придется заниматься зачисткой и уходить от своего плана на игру, чтобы не умереть от [Распорядителя полей боя](#).

После нерфа [Демонова семени](#) все стадии квестлайна стали требовать 8 ед. урона по вашему герою. Основных источников урона в колоде три: [Жизнеотвод](#), [Воскрешение мертвых](#) и [Обратная вспышка](#). В идеальном случае нужно скомбинировать 2 заклинания и силу героя, чтобы нанести ровно 8 ед. При необходимости недостающий урон можно получить от [Нестабильной стрелы Тьмы](#). Излишний урон между стадиями квестлайна не переносится.

Несмотря на то, что колода называется Квест Хэндлок, само [Демоново семя](#) в первую очередь является активатором [Мясистых великанов](#) и источником здоровья после всего полученного урона. Урона по своему герою в колоде немного, а **усталость** становится альтернативным планом на победу только в самых медленных матч-апах. Приближаясь к выполнению квеста не стоит забывать, что и сама Тамсин Чуморожденная — это большое опасное существо, которое можешь помочь добить противника.

[к оглавлению](#)



Тонкости геймплея



Как меняется стоимость Гнолла из Златоземья

Гнолл из Златоземья — самая ранняя из угроз в колоде. С Монеткой в руке вы можете выставить его уже на 3-м ходу при условии, что использовали силу героя на 2-м или играли Обратную вспышку через Монетку. Если же Монетки у вас нет, то Гнолл сможет выйти только на 4-м ходу.

Если вы собираетесь играть Гнолла из Златоземья в любой другой ход, всегда держите в уме, что предварительно за 1 дополнительную ед. маны вы можете использовать силу героя. А вот удешевить Гнолла Экскурсоводом или Обратной вспышкой не получится никогда — в обоих случаях в сумме вам придется потратить на 1 ед. маны больше, чем стоит Гнолл. Зато на 1 ед. можно удешевить его Воскрешением мертвых, если оно даст вам двух существ.



Как быстро удешевить Мясистых великанов



Мясистые великаны — это главная сила колоды, поскольку только их вы можете выставить на стол абсолютно бесплатно. Их можно удешевить многими способами. Это может быть сила героя, одно из заклинаний на исцеление или самоуорон, а также то, о чем часто забывают — выполнение промежуточных цепочек квестлайна.

Часто игроки не видят, что могут удешевить и реализовать великана намного раньше, чем им кажется. Играть другие карты и просто ждать, когда великаны вдруг станут бесплатными — большая ошибка.

Великанов не обязательно стараться удешевить на максимум. Даже выставленный за 4-5 маны он окажет огромное давление на оппонента — главное, что вы это сделаете здесь и сейчас, а не через несколько ходов. Можно намеренно совершить неочевидный и странный ход, чтобы гарантированно выставить великана на следующий. Например, это часто может быть применение **Касания натрезима** или **Похищения души** к одному из своих же мелких дропов.

Также не стоит забывать, что **Воскрешение мертвых** — это по сути Монетка для **Мясистого великана**. Например, если у вас погибло только одно существо, а розыгрыш **Воскрешения мертвых** — это единственный способ выставить великана прямо сейчас, обычно такой ход будет вернее, пусть вы и потеряете в выгоде.

Если вам в руку зашли сразу два великана, стоит полностью переключиться на их удешевление. Мало кто из противников сможет зачистить сразу два существа 8/8, выставленных на 5-7 ходу.



Как правильно играть **Воскрешение мертвых**

Воскрешение мертвых — мощное заклинание, которое выполняет множество функций в колоде. Чтобы правильно сыграть **Воскрешение мертвых**, нужно следить за кладбищем существ. Это импровизированное место, куда попадают все убитые на вашей половине стола угрозы. Важно, чтобы они именно умерли, а не пропали со стола другими способами. Кладбище существ могут испортить **Стрелы инволюции** оппонента, а также некоторые ваши карты, которые вы не хотите видеть в конкретном матч-апе (часто это бывает Экскурсовод).

Чем больше существ на кладбище, тем сложнее предсказать результат этого заклинания. Но если умерло лишь несколько угроз, **Воскрешением мертвых** легко управлять. В некоторых матч-апах Чернокнижнику понадобятся дополнительные копии **Неофитки культа**. В других — еще один **Мясистый великан** или **Дыбогрив-чернокнижница**. Если в руке есть **Воскрешение мертвых** и эти существа, их можно играть свободнее, потому что дополнительные копии вы получите с помощью заклинания.

Воскрешение мертвых нельзя сыграть, если на кладбище существ ничего нет. Но если на вашей половине стола умерла только одна угроза, **Воскрешение мертвых** будет активно. В большинстве ситуаций играть заклинание нужно так, чтобы вернуть в руку двух существ. Исключение составляет комбинация с **Мясистым великаном**, о которой речь шла ранее.



Исцеление и оборона

У Квест Чернокнижника много исцеляющих эффектов и ремувалов — они и станут главными оборонительными опциями. Потенциально Квест Чернокнижник может получить очень много здоровья, если сыграть карты в нужных комбинациях.

Воскрешением мертвых можно вернуть **Дыбогрива-чернокнижницу**. Дополнительные копии **Похищения души** и **Касания натрезима** дает **Тамсин Роум**. Немного исцеления даст и **Демоново семя** при переходе с промежуточных ступеней квеста.

Многое делает **Нестабильная стрела Тьмы**. Заклинание можно копировать с помощью **Тамсин Роум**, если вы ожидаете много опасных существ противника. Не бойтесь играть **Раздирание души**. Мало того, что это очень мощная зачистка, так еще она и приближает вас к вашим **Мародеру из Степей** и **Дыбогриву-чернокнижнице**. Часто в агро матч-апах имеет смысл намеренно убить **Раздиранием души** как можно больше существ, включая ваших собственных, чтобы оставить в колоде не больше 10 карт и активировать те карты, что уже зашли в руку.

Если оппонент давит со стола, в первую очередь сконцентрируйтесь на зачистке игрового поля, а исцеление играйте уже после.



Как правильно играть Тамсин Роум

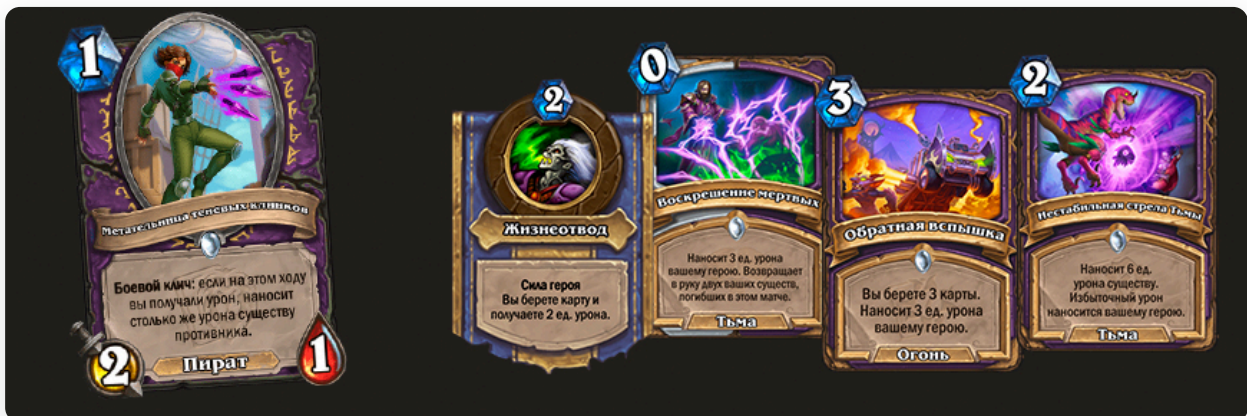
Тамсин Роум — сильнейшая карта в колоде, с которой можно делать много мощных комбинаций. Копии всех заклинаний Тьмы принесут много выгоды в обороне и даже в нападении. В идеале играть **Тамсин Роум** сразу с несколькими заклинаниями. Многое зависит от матч-апа: в агрессивных можно ставить **Тамсин Роум** чуть ли не в темп, комбинируя ее только с одним заклинанием.

Интересно взаимодействие **Тамсин Роум** с вражеской **Неофиткой культа**. Поскольку после Неофитки со стороны оппонента все заклинания, которые дает вам Тамсин, будут стоить 1 ед. маны, вы можете бесконечно разыгрывать их за эту стоимость, пока у вас не кончится мана. Особенно удачно выходит, когда таким образом получается несколько раз сыграть **Воскрешение мертвых**.

Редкая, но мощная комбинация — **Тамсин Роум** + **Раздирание души**. Пусть легендарка умрет от AoE эффекта, вы все равно получите бесплатную копию спелла в руку. Таким образом можно зачистить самые большие столы, например стол **Целестиал Друида**. То же работает и в случае, если **Нестабильную стрелу Тьмы** отдать в свою же **Тамсин Роум**.



Как играть Метательницу теневых клинков



Новинка Мертвых копей стала невероятно сильным инструментом в арсенале Хэндлока. **Метательницу теневых клинков** очень легко скомбинировать с **Жизнеотводом** для базового урона в 2 ед., которым можно убить мелкое существо или снять божественный щит.

Ее можно комбинировать и с картами — **Воскрешением мертвых**, **Обратной вспышкой** и **Нестабильной стрелой Тьмы**. При необходимости она может нанести 8 или даже больше урона, что поможет создать серьезный переворот в таких встречах, как другой Хэндлок или Паладин.

Обратите внимание, что **Метательница теневых клинков** наносит урон только существам противника. Поэтому если стол оппонента пустой (или замаскированный), даже подсвеченная желтым **Метательница теневых клинков** ничего не сделает — убить своих существ ей нельзя.



Не потеряйте вашу награду

Распространенная и обидная ошибка Квест Чернокнижников — не получить Тамсин Чуморожденную из-за переполнения руки. Поскольку все основные активаторы квестлайна дают вам новые карты, всегда пересчитывайте, хватит ли места в руке для Тамсин.



Следите за оставшимися картами в колоде

Почти в каждой партии Квест Чернокнижник доходит до стадии усталости и успевает перебрать и реализовать все 30 карт в колоде. Поэтому особенно важно следить за тем, что осталось в колоде. Это поможет планировать ходы наперед, выбирать нужные способы победы и обороны.

Например, если вы планируете играть **Раздирание души** и добор, вы можете оценить остаток колоды и решить, стоит ли тянуть из нее карту сначала или лучше попытаться сжечь бесполезные для данной партии варианты.

DeckTracker помогает с отслеживанием карт в колоде. Без него играть за Квест Лока будет намного сложнее.



Позиционирование существ

У Чернокнижника есть одна карта, для которой очень важно ставить существ на стол в грамотном порядке. Речь идет о **Распорядителе полей боя**, которая дает соседним существам неистовство ветра. Эффект действует как аура, поэтому после смерти рядом стоящего существа бафф передается следующему за ним.

Лучше всего ставить самую крупную угрозу с краю, а следом за ней выставлять существ в порядке убывания атаки. Так вы максимизируете потенциальный урон, даже если противник сможет убрать что-то со стола.

Есть одна хитрость, которой можно воспользоваться при позиционировании. С **Распорядителем полей боя** на столе вы можете создать дополнительный урон, убирая ваших собственных существ со стола. Проще всего сделать это с помощью разменов — либо убить 2 существа одним, либо предварительно ударить в лицо оппонента и потом разменяться.

Сложнее убирать существ собственными ремувалами — обычно это делают для того, чтобы реализовать летальный урон. Для этого нужно на ход раньше просчитать доступный урон с **Распорядителем полей боя**, и если его хватает, выставить мелкие угрозы между крупными. Не забывайте об этой возможности и тогда, когда вы не готовили ее намеренно — к примеру, часто очень легко убить собственного **Гнолла из Златоземья**, чтобы передать бафф неистовства ветра следующему за ним существу.



Грамотное использование **Неофитки культа**

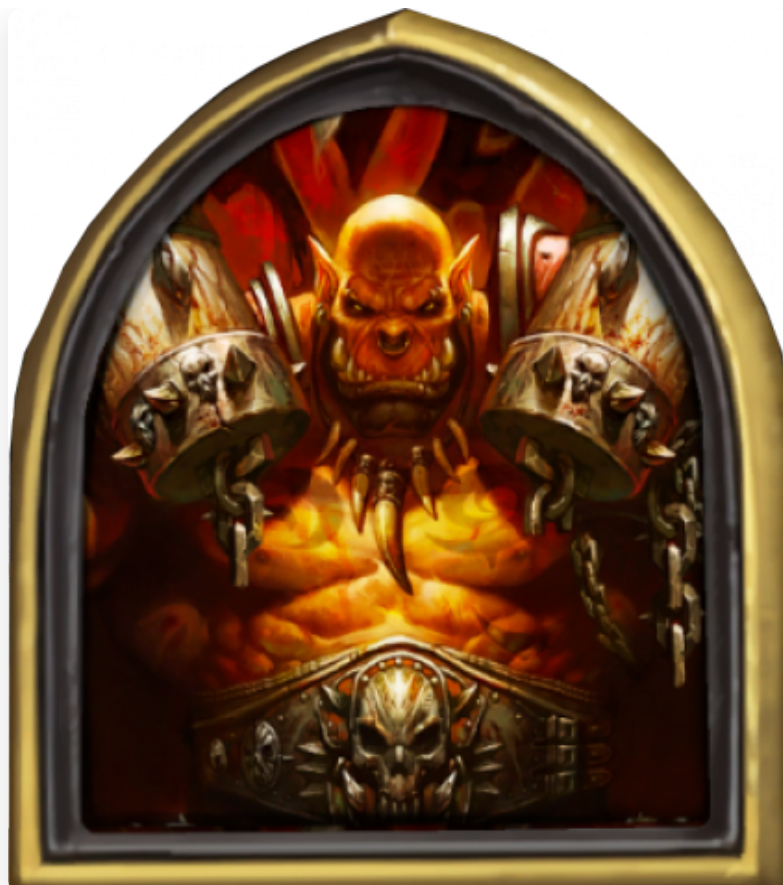
Неофитку культа всегда можно сыграть в темп, если у вас нечем дополнить ход, а число карт в руке не так важно на данный момент. Однако с ее помощью вы можете значительно повысить свой винрейт против определенных классов, если будете подгадывать определенный момент для ее розыгрыша.

Самый распространенный способ применения **Неофитки культа** — для защиты вашего свежевывставленного стола. Если вы знаете, что противник должен попытаться отбиться от ваших великанов и гноллов заклинаниями, постарайтесь уместить в ход с ними и **Неофитку культа**. Даже если она не спасет всех ваших существ, она все равно замедлит противника.

Также **Неофитку культа** можно разыгрывать в качестве контрмеры к определенным картам или комбинациям. Здесь нужно руководствоваться кривой маны, длительности нахождения карт в руке оппонента и банально своей интуицией. Например, можно заблокировать Агро Друиду **Одеревенение** по кривой маны или всю комбинацию **Гаррота Разбойнику**.

[к оглавлению](#)





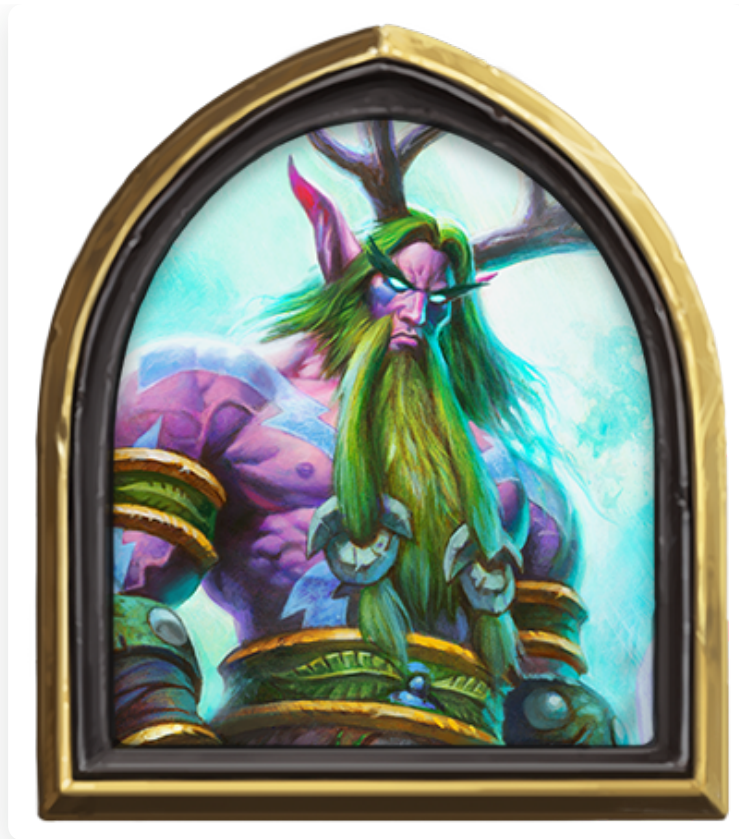
Квест Воин

После выхода Мертвых копей Квест Воин стал наносить очень много урона, и матч-ап стал чуть сложнее для Чернокнижника. Тем не менее Чернокнижник все же остается в слегка привилегированном положении.

Начинайте играть по стандартному плану, перебирая колоду в поиске ваших угроз. По возможности старайтесь чистить стол. Самое опасное, что есть у Воина в ранней игре — это Канонир из Братства и Капитан Южных Морей. Этих существ нужно убрать со стола как можно быстрее.

Ваш главный козырь в мидгейме — это контрдавление, которое должно быть намного сильнее, чем у Воина. Как правило, ему просто не хватает времени справиться со всеми большими существами Чернокнижника, даже если уже был выставлен Линкор.

Постарайтесь не опускаться по здоровью слишком низко, а если так случилось — восстанавливайте его как можно скорее. Всегда есть риск нарваться на шальной залп пушек, Канонира из Братства или рывок [Мистера Каюка](#).



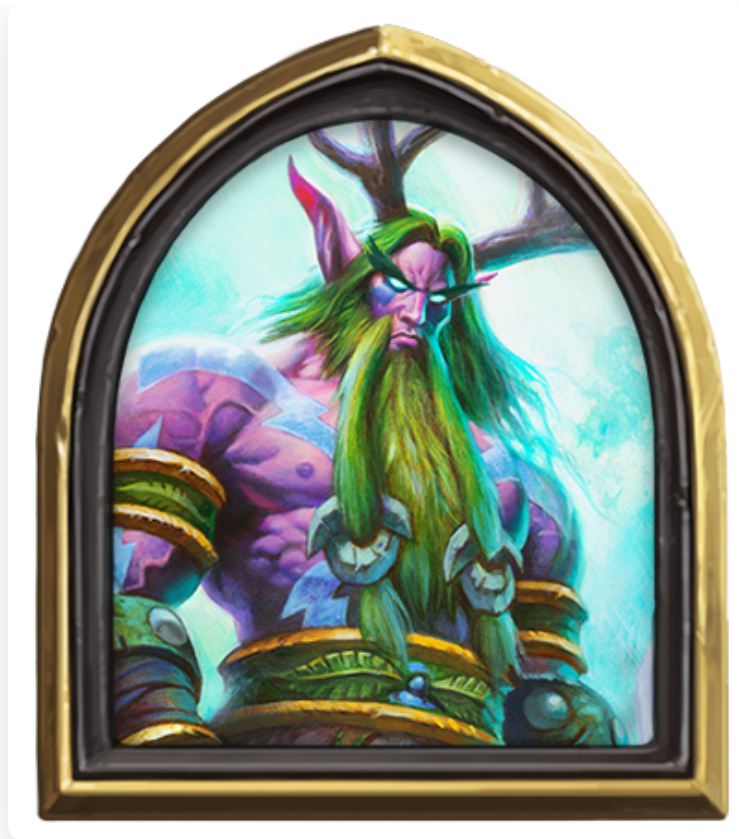
Агро Друид

Один из несложных агро матч-апов, особенно после нерфа [Иглогрива-стража](#), которого теперь может убить [Касание натрезима](#) или [Метательница теневых клинков](#) с силой героя.

Помимо [Иглогрива-стража](#) в ранней игре стоит опасаться только [Крестьянина](#).

Обязательно сохраните под него ремувал, поскольку достать его [Гноллом из Златоземья](#) получается редко из-за провокаций.

Обычно у вас будет время и на перебор, и на удешевление существ в этом матч-апе. Все же постарайтесь не давать Друиду возможности создать широкий стол — [Одеревенение](#) может убить вас. Очень важно найти в этом матч-апе [Раздирание души](#).



Целестиал Друид

Казалось бы, Целестиал Друид только рад медленному матч-апу, но не тут то было. Квест Хэндлок для него очень сложный противник.

Здесь вы выступаете в роли агрессора и должны как можно раньше выставляться на стол. Играйте из руки всех существ — не жадничайте ничем.

Проблема Друида после [Парада планет](#) заключается в том, что сразу 4 ваших существа станут бесплатными — [Гноллы из Златоземья](#) и [Мясистые великаны](#).

И даже если противник пройдет через всех [Неофиток культа](#), не умрет от давления с вашей стороны и избежит полного стола великанов после [Парада планет](#), у вас все равно будет возможность зачистить его большой стол комбинацией [Тамсин Роум](#) и [Раздиранием души](#).



Фейс Охотник

Фейс Охотник — худший матч-ап Хэндлока на данный момент. Существуют про-игроки, которые считают, что против Рексара нужно сбрасывать [Демоново семя](#), чтобы получить в руку больше полезных карт. Заявление спорное, да и статистики по нему очень мало. Кроме того, если вы наткнетесь на Квест Ханта, такое решение не пойдет вам на руку.

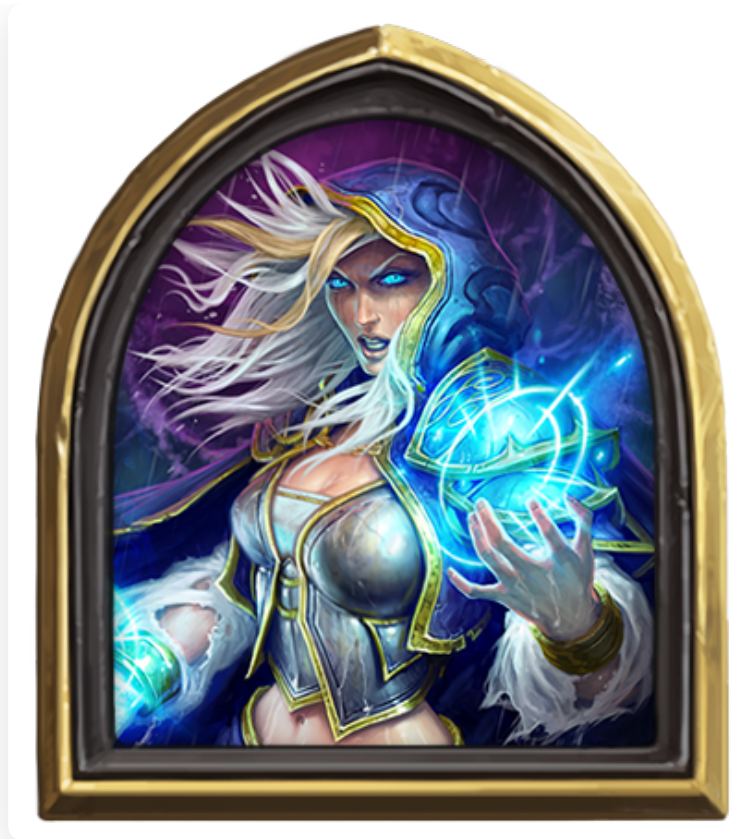
После выхода Мертвых копей Фейс Хант обзавелся [Собачьим лакомством](#) и стал делать большой упор на 1-е дропы. Из-за этого [Бесстрашный посвященный](#) стал вдвойне опаснее и при возможности лучше убрать его сразу же при выходе на стол. В противном случае вы рискуете иметь дело с 5/5 на 2-м ходу.

Этот матч-ап сложен тем, что вам все еще нужно перебирать колоду в поисках ключевых карт, исцеления и больших угроз, и при этом сдерживать давление Охотника. В мидгейме старайтесь не выставлять на стол мелких существ, особенно если на стол уже выходи [Погонщица Песни Войны](#) — не давайте оппоненту возможность ударить вас [Неистовым люторогом](#).

Большую помощь в контроле стола окажет [Раздирание души](#). При этом крайне желательно сжечь побольше карт в колоде, чтобы достичь заветной десятки. Хотя [Дыбогрив-чернокнижница](#) невероятно полезна, даже она не всегда ставит точку в этом противостоянии, поэтому будьте предельно аккуратны.

Ваше условие победы в данном случае все то же — выставляйте крупных существ ради угрозы летала, пока сами не погибли. Лучше всего подойдут [Мародеры из Степей](#), т.к. у них есть провокация и за ними можно спрятать ту же [Дыбогрива-чернокнижницу](#).

Совет: *Раскопанная Винтовкой Ринлинга [Взрывная ловушка](#) засчитывается в прогресс вашего квестлайна.*



Квест Маг

Несмотря на все нерфы, Квест Маг остается опасным противником Хэндлока. Теперь перевес не такой сильный в сторону Джайны, но он все равно есть.

В ранней игре постарайтесь вообще не выставлять существ на стол, поскольку Маг легко зачистит любую слабую угрозу, а возможность использовать ремувалы только продвинет выполнение квеста для него. Обычно выставлять что-то на стол в первые ходы нужно для того, чтобы освободить руку, но при этом крайне желательно сразу же зачистить свое существо ремувалом.

Основной способ победы в этом матч-апе — это создание большого стола из нескольких сильных угроз, которым вы сможете быстро убить Мага. Вы можете выставить одну-две угрозы за раз, если иначе не получается освободить руку от карт. Если же у вас все еще есть возможность перебирать колоду, избавляясь от ненужных мелких дропов и удешевлять [Мясистых великанов](#), играйте медленно, пока не получится задавить противника сразу 3-5 существами.

В этом матч-апе невероятно полезна [Неофитка культа](#) по понятным причинам. В идеале ее нужно выставить в тот же ход, когда вы будете выстраивать стол, чтобы у Мага было меньше маны на зачистку. Некоторые игроки пытаются заблокировать ей ход с [Колдовским потоком](#) по кривой маны, но обычно у Мага все равно будет время сыграть его, даже на ход позже. При этом времени для себя вы выиграете немного, поскольку [Мясистых великанов](#) чаще получается выставить на 5-6 ходу, а на 4-м появляются только слабые против Мага [Гноллы из Златоземья](#).

Если партия затягивается и Маг смог отбиться от ваших существ, обычно у Чернокнижника все равно остаются ресурсы и возможность несколько раз выставиться на стол. К этому моменту вы либо мертвы, либо Маг начинает тратить все заклинания

для зачисток, включая взрывной урон. Здесь пригодятся [Дыбогрив-чернокнижница](#) и [Тамсин Роум](#) вместе с заклинаниями для исцеления, которые будут давать вам новое время на давление или даже победу через [Демоново семя](#). Впрочем, последний сценарий будет случаться очень редко.



Квест Хэндлок

Зеркальный матч-ап — один из немногих, где вы не хотите сжигать ваши карты. Иногда встреча закончится удачным столом и [Распорядителем полей боя](#) с одной из сторон, но часто он доходит и до фатига.

Менеджмент ресурсов — ключевая составляющая этого противостояния, и кто сможет дольше пробыть на столе и сохранить больше ресурсов к концу партии, тот, скорее всего и выиграет. Постарайтесь с наименьшими затратами избавляться от вражеских существ, и делать это тогда, когда можете оказать контрдавление.

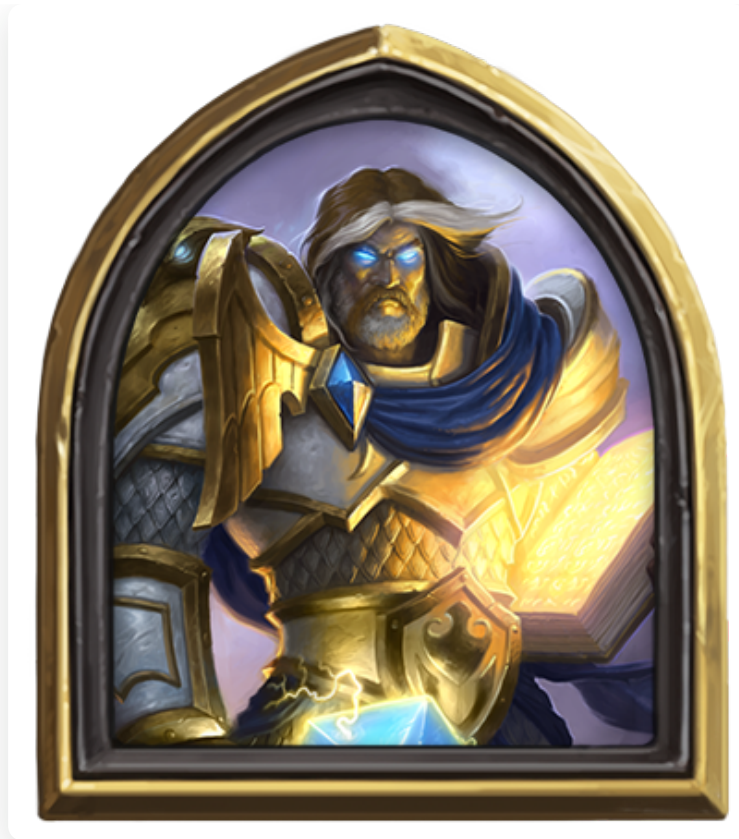
Если же вы обратитесь к плану игры через Тамсин Чуморожденную, то ваш оппонент просто добьет остатки ваших существ и восстановится все свое здоровье, а после передавит вас своими угрозами до того, как вы сможете убить его усталостью.



Квест Разбойник

Несложный матч-ап, очень похожий на встречу с Квест Воином. Противник также будет играть небольших существ всю партию, которых будет несложно зачищать. Разбойник чуть сложнее Воина из-за наличия [Убийц из ШРУ](#), которые легко разбираются с вашими крупными существами.

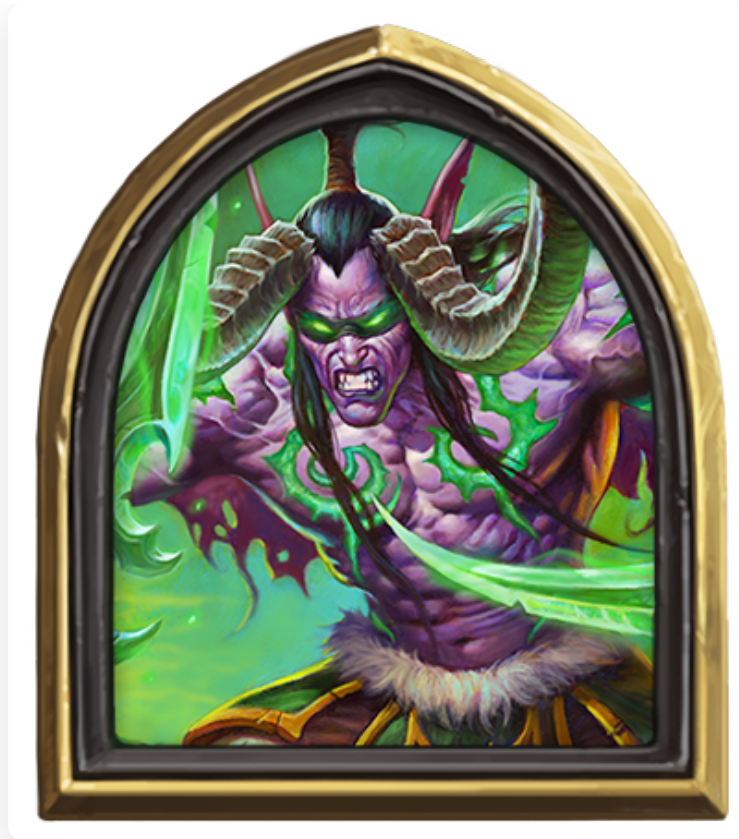
В этом матч-апе вы должны опасаться двух вещей: вашего низкого здоровья, которое может стать уязвимым к паре Злобных ударов, а также Шпиона Скаббса в маскировке. Разбойница тоже использует [Распорядителя полей боя](#), и этот гном может нанести вам очень много урона с неистовством ветра. Вы можете попытаться испортить ход со Скаббсом [Неофиткой культа](#), если Разбойник выполнил квест очень быстро. Также Скаббса можно зачистить комбинацией [Тамсин Роум](#) и Раздиранья.



Манускрипт Паладин

Ровный матч-ап, где Паладин может выиграть за счет очень неудобных существ с божественными щитами. Рассчитывайте выставить крупный стол как можно раньше и постарайтесь не подставляться под большую зачистку с Мастером клинка Самуро.

Большую помощь в этой встрече окажет [Нестабильная стрела Тьмы](#).



ОТК Охотник на демонов

Один из самых сложных по геймплею матч-апов в текущей мете (но не по винрейту).

Главная проблема данной встречи — это [Планирование](#), которое полностью разрушает план Хэндлока на игру. Из-за него Чернокнижнику приходится выбрасывать из руки как можно больше карт при первой же возможности. Следовательно, задача в этом случае такая: выставить больших существ, не перебирая колоду так быстро, как обычно.

Также в мидгейме старайтесь не выставлять без надобности мелких существ, если они попадут под потенциальный [Вопль Скверны](#) — это только поможет Иллидану исцелиться. Обычно здесь полезно следовать плану игры с Квест Магом — выставлять мелкое существо и сразу убивать его. Так вы одновременно избавитесь от лишних карт, не выставите лишних существ и удешевите [Мясистых великанов](#).

По статистике Чернокнижник должен побеждать Охотника на демонов, поэтому если вы не будете по привычке прожимать [Жизнеотвод](#) каждый ход, то должны успеть оказать достаточно давления на Иллидана до того, как он реализует ОТК.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!