

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по Локу на областях — имбе Изумрудного Сна. Большой гайд по архетипу

01.04.2025

Гайды

Изумрудный Сон (актуальное дополнение)

Гайд по Локу на областях — имба Изумрудного Сна.
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Чернокнижник на областях появился еще в прошлом дополнении. Но еще никогда он не был так силен, как сейчас. К началу второй недели Изумрудного Сна все больше игроков осознают силу архетипа и берут его для быстрого взятия высоких рангов. Лок на областях показывает лучший процент побед в ладдере — **сегодня это самая сильная дека дополнения.**

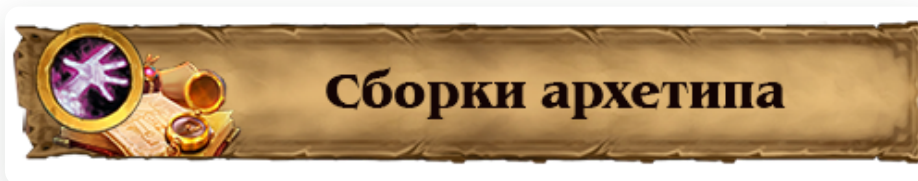
В Изумрудном Сне Лок получил не так много карт. И эти новые карты на первый взгляд не выглядят имбалансными. Но на деле всё иначе: и пара новинок дает Чернокнижнику то небольшое, чего ему не хватало для доминанции в Стандартном режиме.

В большом гайде разбираемся, как работает Лок на областях в актуальной мете Изумрудного Сна. Вы найдете топовые колоды и научитесь собирать собственную. Как и

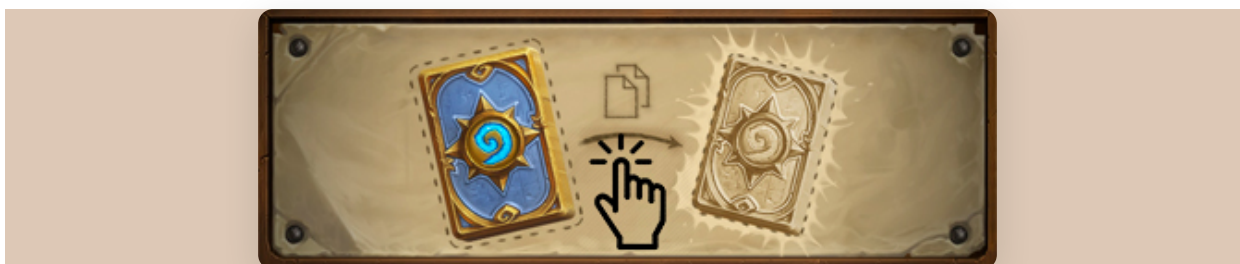
всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы меты.

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*
 - *Способы победы*
 - *Как играть ключевые карты*
- Матч-апы

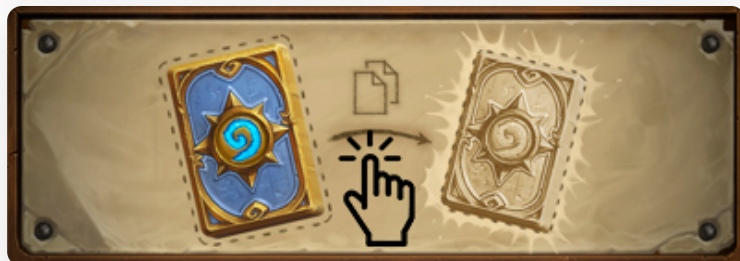
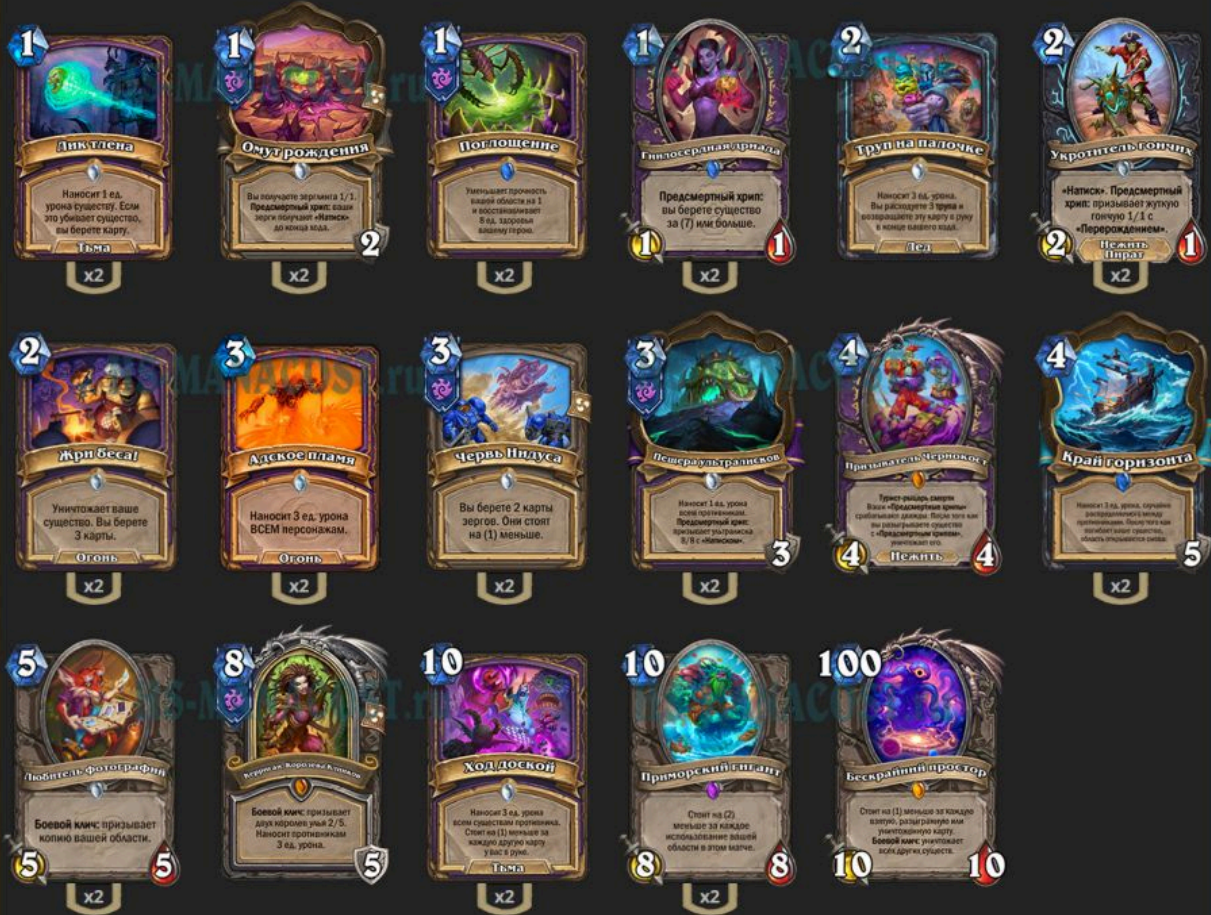


Сборки Лок на областях уже относительно стабильны: и оптимальные колоды отличаются 2-3 опциями, которые нужны для конкретных матч-апов и локальной меты. Далее разберем 3 самые успешные колоды Чернокнижника на второй неделе Изумрудного Сна.



Чернокнижник на областях с **Адским пламенем**

Лок на областях

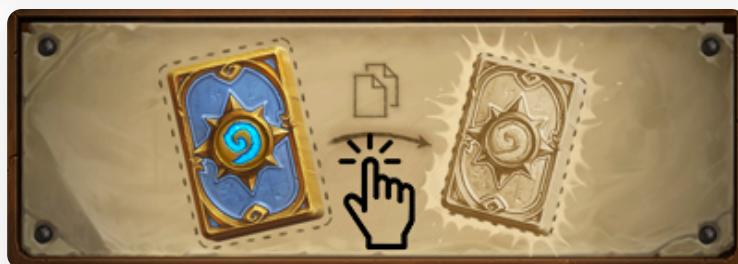
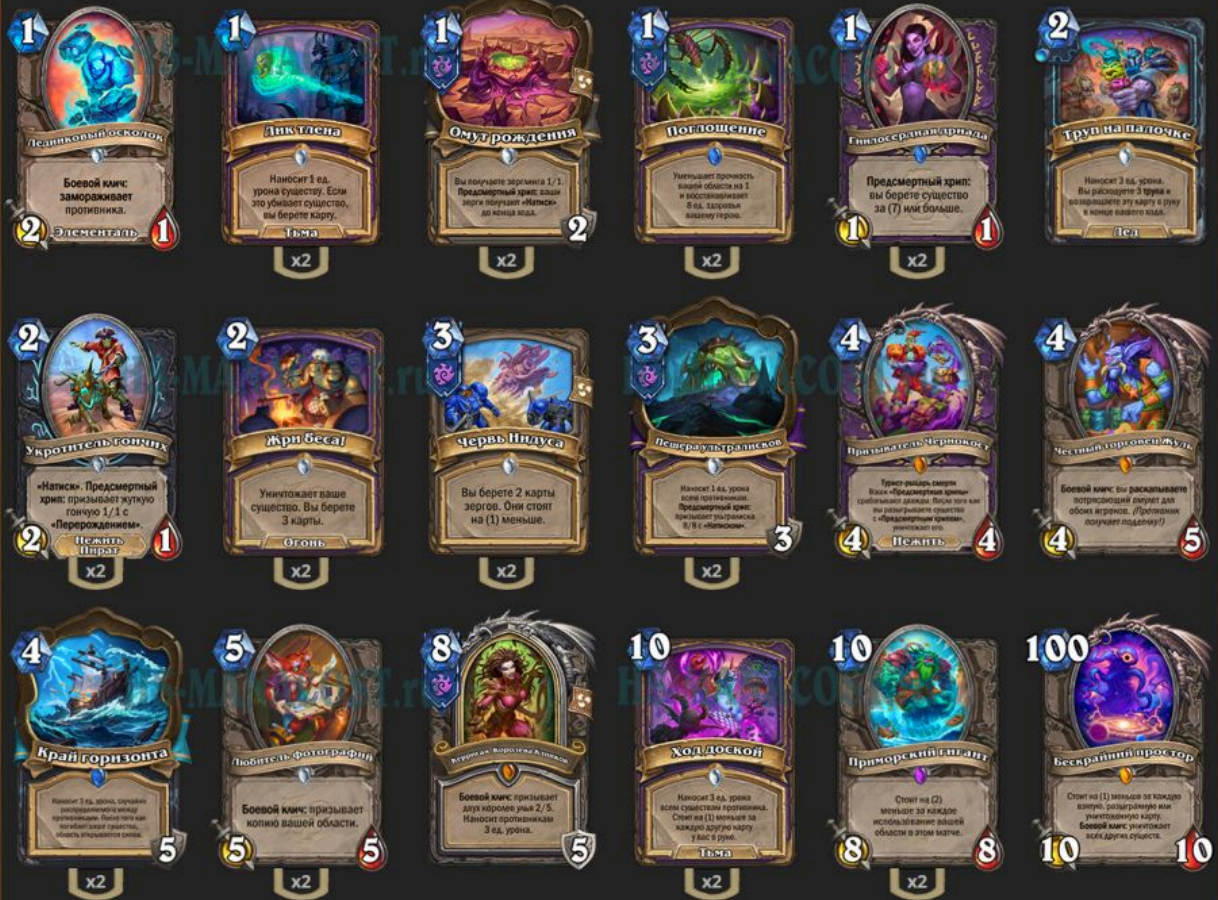


Адское пламя помогает Чернокнижнику бороться с Охотниками и другими деками, которые спамят стол мелкими юнитами. Сейчас такие колоды популярны, так что этот вариант показывает оптимальный процент побед. Еще тут есть одна копия Труса на палочке: это еще один источник взрывного урона (вместе с **Адским пламенем**), которым можно добить противника. В результате Лок становится всё более и более агрессивным, а берн потенциал в мид и лейтгейме выше, чем у других классов.



Чернокнижник на областях с **Ледниковым осколком**

Лок на областях



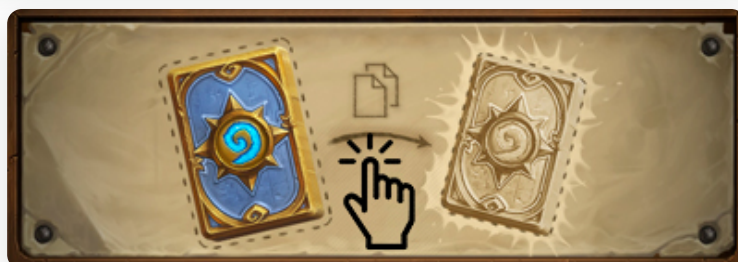
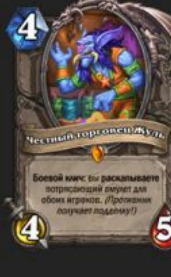
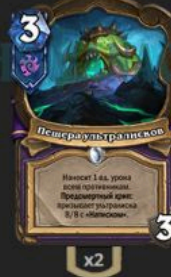
Ледниковый осколок — гибкая и всегда полезная карта. Она особенно хороша против Армор ДХ, других Чернокнижников, Дракон Воинов и Шаманов. Но при этом пригодится и против Хантов, да и в целом нет матч-апа, где **Ледниковый осколок** будет лежать мертвым грузом.

Тут тоже есть Труп на палочке, который дает Локу еще больше взрывного урона в мид и лейтгейме.



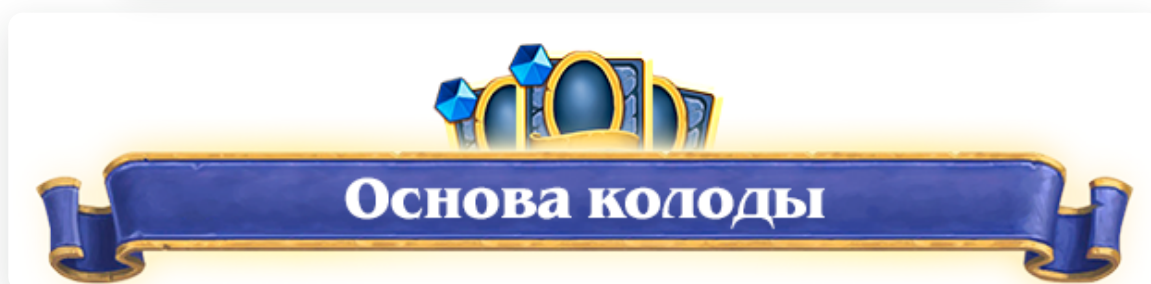
Антиагро чернокнижник на областях

Лок на областях



Если Охотники и другие агрессивные колоды слишком активно давят вас в начале партии, задумайтесь о Бесе месяца. Этот второй дроп дает очень много исцеления и может спасти вас в безвыходной ситуации. Лучшими целями станут Великаны или Ультралиски. Еще в сборке есть две копии Турагента, с которыми дека станет гибче и вариативнее. Хотя карта достаточно медленная.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Лока на областях в основе 25 карт: ключевые локации, синергии Зергов, большие существа и карты Рыцаря смерти — их можно взять в деку благодаря Призывателю Чернокосту. Без карт ДК Чернокожничник на областях обойтись не может.

Основа колоды (25 из 30)



Код основы колоды:



Мы не рекомендуем убирать какие-либо карты из основы колоды: все они слишком сильны и отлично работают друг с другом. Как вариант можно избавиться от вторых копий Укротителя гончих и Любителя фотографий, но вместо них надо взять что-то очень важное и метовое.

Дополнить основу нужно еще 5 картами. Это могут быть как универсальные опции, так и какие-то технические карты, чтобы лучше играть в зеркальных матч-апах, против агро дек или других типовых оппонентов. Разберем все опциональные карты далее.

Опциональные и технические карты



Ледниковый осколок — универсальная карта, которая очень полезна против Локов, Воинов, Шаманов, Охотников на демонов, при этом пригодится и в агро матч-апах, например с Хантом. Никогда не будет лежать мертвым грузом.

Турагент — шанс раскопать Край горизонта и реже другие области, которые могут оказаться полезными в конкретной ситуации.

Бес месяца — сильная карта для баффа тяжелых юнитов в колоде, с которой можно вернуться в игру, даже если вы потеряли много здоровья в начале партии. Улучшит агро матч-апы.

Труп на палочке — дополнительный источник взрывного урона, который обычно используют в мид и лейтгейме, чтобы добить противника в течение нескольких ходов. Но можно отдать и в начале партии просто ради размена 1 к 1, пусть спелл и не вернется в руку.

Адское пламя — улучшит матч-апы с Охотником и другими агро деками, позволит добить героя противника или разменяться с его юнитами. Спелл полезный и универсальный, редко будет лежать мертвым грузом.

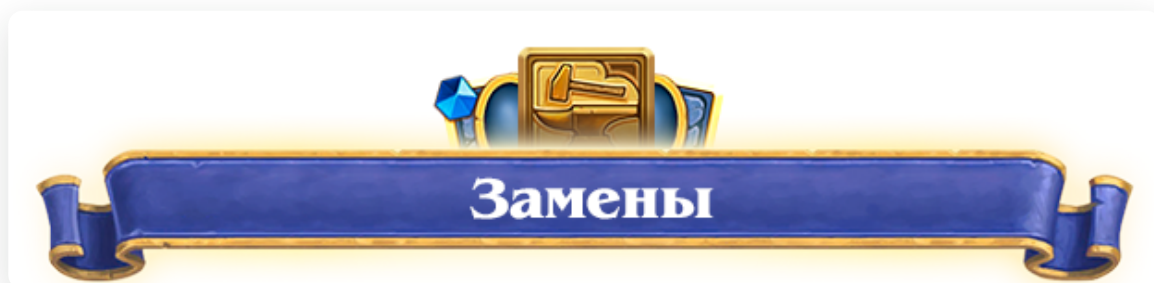
Спасательная капсула — интересная опция на бафф натиска Великанам или мелким юнитам для перезарядки Края горизонта, хотя и достаточно медленная карта, которую не всегда просто реализовать.

Честный торговец Жуль — полезен во многих ситуациях: это и лечение, и урон, и способ похитить юнита противника. Каких-то особых синергий в деке с **Жулем** нет, это просто универсальная и сильная легендарка.

Эффект домино — дополнительная зачистка стола, которую сейчас играют редко, так что она может удивить противника. Берите, если часто встречаете Ханта, но **Адское пламя** вас не устраивает.

Сомнительный пакт — не так хорош без **Кузни воли**, но все еще встречается в некоторых сборках, потому что это еще один способ призыва больших юнитов.

[к оглавлению](#)



Лок на областях — средняя по стоимости колода, которая берет несколько эпиков и легендарок. Далее разберем все карты и способы их заменить, если это возможно.



Призыватель Чернокост — важен не из-за своих боевых эффектов, а из-за возможности взять в деку Край горизонта — самую сильную и важную область в колоде. Поэтому без Чернокоста архетип не обойдется.



Кэрриган Королева Клинков — очень сильная карта, которая дает выгоду, взрывной урон и дополнительную зачистку. Слишком хороша, чтобы отказываться от нее. Тем более две копии Червя Нидуса станут слабее без Кэрриган.



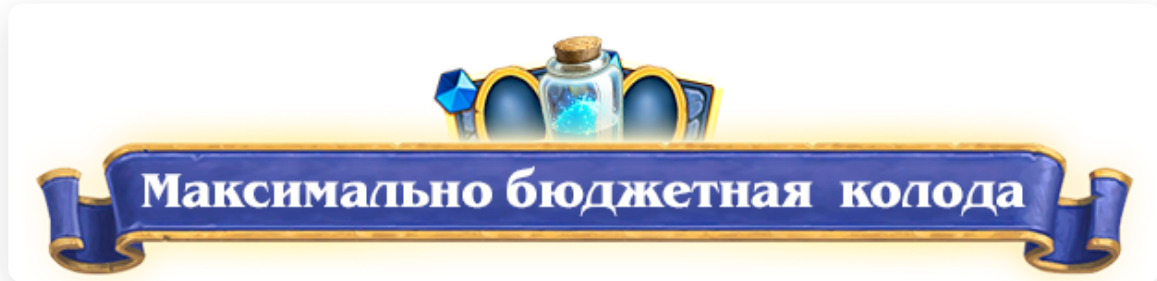
Приморский гигант — ключевая карта в деке, основная ударная сила колоды. Создавайте обязательно.



Бескрайний простор — сильная легендарка, но в теории Лок может обойтись без нее. Брать что-то другое дорогостоящее не стоит: просто играйте с двумя Приморскими гигантами и смиритесь с тем, что порой Гнилоседречная дриада ничего не даст.

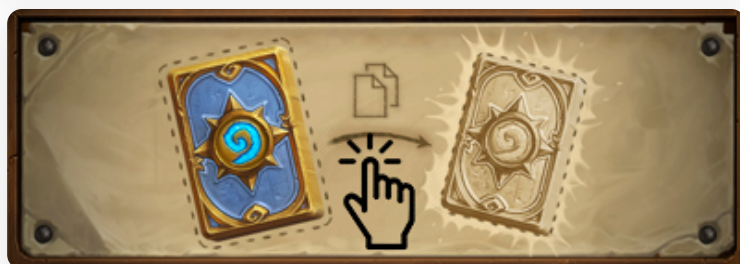
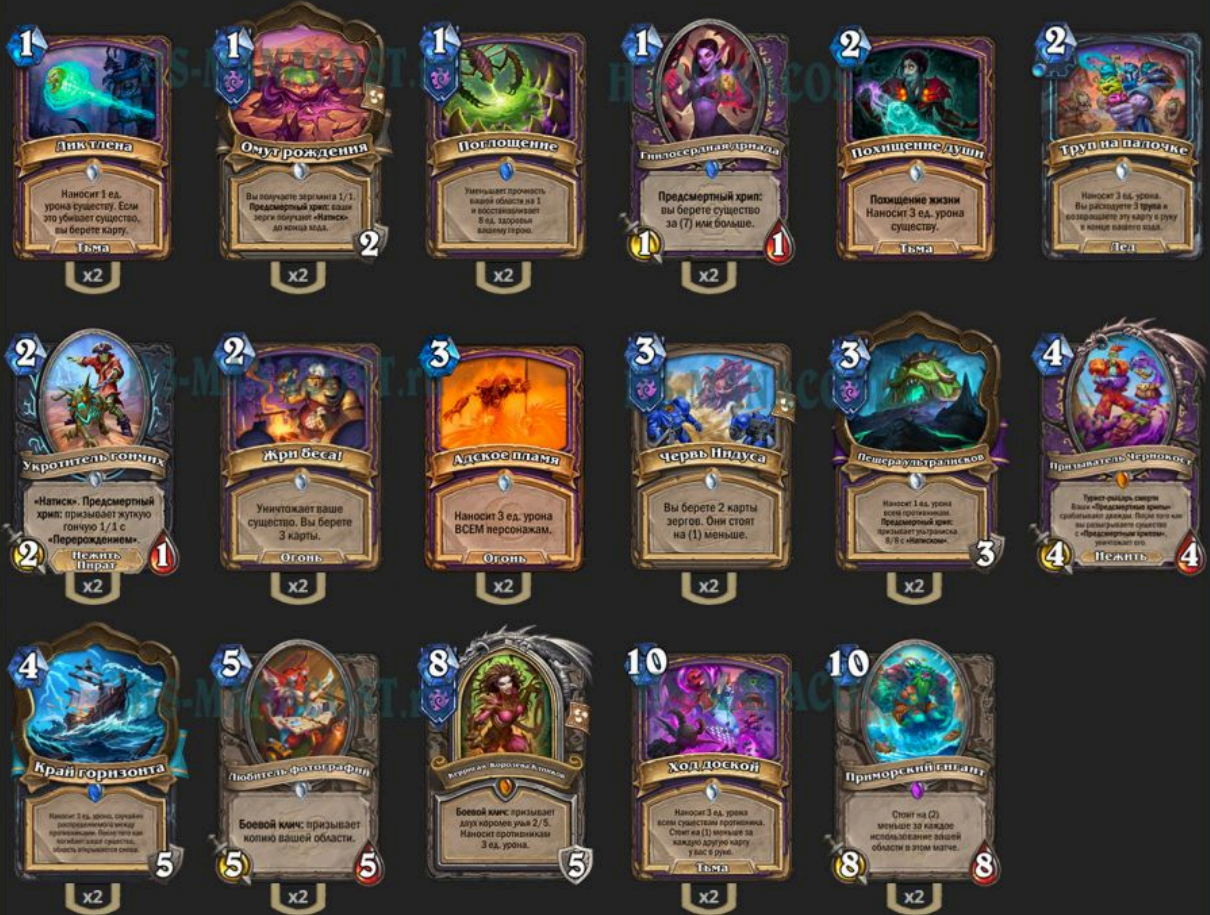


Другие эпика и легендарки — не обязательны для колоды.



Максимально бюджетный Лок на областях

Максимально бюджетный Лок



Увы, сильно дешевле Лока не сделать. Убрать можно разве что Бескрайний простор, вместо которого подойдет любая техническая карта на ваш выбор. Но зато такая сборка очень сильная, а цена ее скромная — 5200 пыли.

[к оглавлению](#)



Мулдиган Лока на областях достаточно простой и прямолинейный. Вне зависимости от класса противника он ищет одни и те же карты, представленные ниже. И редко берет что-то еще, хотя такие случаи есть.

Далее разберем общие правила муллигана.



• Общие правила



Любые области оставляйте всегда и в любых количествах.

Гнилосердная дриада — оставляйте всегда и в любом количестве.



Червь Нидуса — оставляйте одну копию всегда. Вторую только с Монеткой.



Приморский гигант — оставляйте всегда за исключением ситуаций, когда в руке уже есть Гнилосердечная дриада. Можно оставить гиганта и дриаду по 1 копии. Приморского гиганта можно скидывать в очень быстрых матч-апах, например с Охотником.



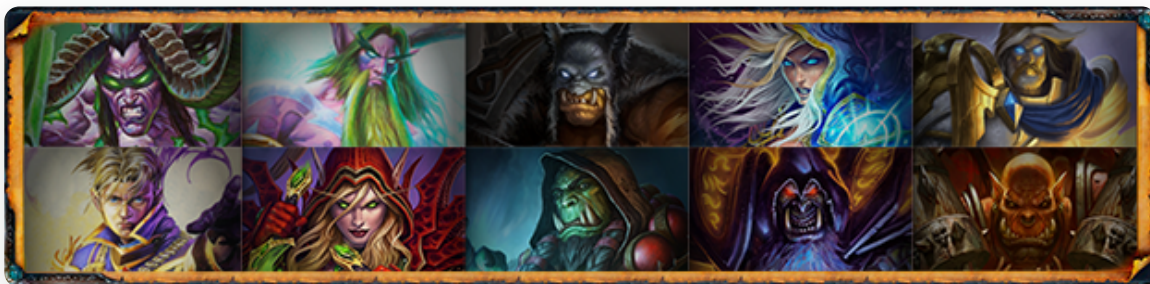
Поглощение — оставляйте только с Пещерой ультралисков в руке.



Ход доской / Адское пламя — оставляйте по одной копии при встрече с Охотником.



Призыватель Чернокож — можно оставить, если в руке есть комбинация Пещера ультралиски + Поглощение.



Выбор карт против всех классов

Рыцарь смерти: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Охотник на демонов: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Воин: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Паладин: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта.

Охотник: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, **Ход доской**.

Друид: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Разбойник: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Кэрриган.

Шаман: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Маг: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Приморский гигант.

Жрец: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса, Кэрриган.

Чернокнижник: Гнилосердечная дриада, Омут рождения, Пещера ультралисков, Край горизонта, Червь Нидуса.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры

Как работает колода

Концепт Лока на локациях очень простой: это мидрейндж дека, которая хочет победить на 4-7 ходах с помощью огромных характеристик. Чернокнижник может призвать очень много 8/8 существ благодаря или Пещере ультралисков, или Приморским гигантам. И в том, и в другом случае ключевую роль будут играть области, коих в деке очень много. Как правило ранняя **генерация нескольких юнитов 8/8**, которые убьют героя противника за 1-2 хода, — **главный способ победы Лока**. Призвать много 8/8 рано получается почти в каждой партии.



Сила Чернокнижника в том, что он **не просто призывает много 8/8 юнитов**, как Хэндлоки раньше, а еще и **параллельно с этим чистит стол противника**. В этом помогают все локации, которые наносят урон или дают другие очень сильные эффекты. А уже сами Ультралиски обладают натиском, так что сразу же с появлением на столе они могут разменяться с чем-то на половине противника.

Если противник все же смог справиться с вашими 8/8 юнитами, сыгранными в мидгейме, то на помощь приходит **взрывной урон**. Лучшими источниками взрывного урона станет сила героя Кэриган Королевы Клинков и Край горизонта. Еще помогают технические карты вроде **Адского пламени** и Трупа на палочке. Обычно последней наступательной волной станет Бескрайний простор.



С выходом Изумрудного Сна Лок получил не так много новых карт, но эти **новые карты** очень сильные и важные. Гнилосердечная дриада делает деку очень стабильной, позволяя добрать Приморских гигантов и Бескрайний простор. А Любитель фотографий обычно приносит победу Локу, если получается сделать с его помощью копию Пещеры ультралисков или Края горизонта.

Сила Лока на локациях — в его **матч-апах**. Дека показывает отличный перформанс при встрече с большинством классов, особенно с популярным сейчас Охотником. Самой сложной будет встреча с Армор ДХ: тут надо продавать ДХ очень рано и со стола, и взрывным уроном, а затягивать этот поединок нельзя. Если встречаете много ДХ, берите 1-2 источника немоты вместо **Адского пламени** и Трупа на палочке.

[к оглавлению](#)



Способы победы

Как правило Лок комбинирует способы победы: или использует их одновременно, или один за другим. И делает это вне зависимости от матч-апа.

Далее об этих способах победы и о том, как правильно использовать конкретные карты.

Способ победы 1 — заспам стола 8/8 юнитами



Есть два главных способа заспама стола 8/8 юнитами.

Первый — **Пещера ульталисков**. Сама по себе она достаточно медленная и не очень сильная, но предсмертный хрип можно умножить, скопировать и приблизить его приближение. В этом помогают три карты: Поглощение, Призыватель Чернокост и Любитель фотографий. Используйте Поглощение сначала, а уже после делаете копию

Пещеры Ульталисков. А Чернокоста ставьте перед активацией предсмертного хрипа области.

Второй способ заспама стола — **Приморские гиганты**. Их у вас будет только 2 штуки, зато их можно сыграть бесплатно уже на 4-5 ходах. Для этого надо много 5 раз прокнуть области, в чем очень хорош Край горизонта с эффектом перезарядки. Перезарядить Край горизонта помогает хрип Омута рождения, с которым у вас будет 2-4 Зерглинга с натиском. Можно справиться и без Омута рождения, просто разменом мелких существ (Укротитель гончих, например) или даже уничтожая своих же юнитов заклинаниями (**Лик тлена**, **Адское пламя**, **Жри беса**, **Труп на палочке**). Приморских гигантов можно удешевить и без помощи Края горизонта, а Омут рождения и Пещерами ульталисков. Обычно в этом помогает еще Любитель фотографии, которым надо копировать готовую к активации область.

Как бы вы ни сгенерировали несколько 8/8 существ, **старайтесь действовать ими агрессивно и бейте по герою противника**, а разменивайтесь другими картами.

Способ победы 2 — взрывной урон



Лучший источник взрывного урона Лок — Край горизонта. В сумме область наносит 15 урона: значительную часть при этом можно направить в лицо противника. А уж если вы сыграете пару Краев горизонта или скопируете область с помощью Любителя фотографий, то победить получится почти наверняка. При этом Лок будет давить и существами со стола, и другими источниками урона — в сумме получается сила, которую мало кто может остановить.

Больше взрывного урона дают **Адское пламя** и **Труп на палочке**. У **Адского пламени** обычно другой функционал, хотя можно использовать и для финиша противника. С **Трупом на палочке** тоже не надо слишком долго возиться: не надо пытаться извлекать

бесконечную выгоду из спелла и играть его 5 раундов подряд. 1-2 каста уже достаточно, а ману чаще лучше тратить на что-то другое.

Способ победы 3 — зерги и Кэрриган



Самый тяжелый способ победы, доступный Локу, — Кэрриган Королева Клинков. Тут ключом станет ее сила героя, 1-2 каста которых дадут больше взрывного урона в дополнение к тому, что мы отмечали выше. Обычно после розыгрыша Кэрриган уже близок к 0 маны и Бескрайний простор, так что можно сыграть эту легендарку, потом каких-то Зергов из руки и силу героя для максимального урона по герою противника.

Две призванные Королевы улья дадут в руку Личинки. Тут нет чего-то сверхъестественного и особо важного. Играйте Зергов как экстра статьи и источник урона с силы героя. Особого импакта эти Зерги на игру обычно не оказывают. Хотя есть шанс, что они вам помогут, например хорош Гидралиск.

Как играть ключевые карты



Омут рождения



Играйте как можно быстрее и тут же прожимайте первый заряд. Со вторым зарядом как правило нужно ждать до хода с реализацией Края горизонта (возможность сыграть 2-4 Зерглинга под натиском и разменяться ими, чтобы перезарядить Край горизонта).

Если Края горизонта нет, Омут рождения можно использовать просто для удешевления Приморского гиганта, если это даст возможность поставить его раньше. А еще для перехвата стола просто Зергами с натиском, которые есть у вас в руке.





Поглощение



Как правило используют только на Пещеру ульталисков, чтобы быстрее активировать ее предсмертный хрип.

Реже кастуют на Омут рождения, чтобы тут же сломать его раньше времени.

И совсем в крайнем случае Поглощение кастуют в любую локацию просто ради того, чтобы восстановить 8 здоровья.





Жри беса



Используйте на любое существо за 1-2 маны. Это не только источник перебора колоды, но и способ активировать хрип Гнилосердечной дриады, а также перезарядить Край горизонта.

Не бойтесь переполнения руки: часто можно сжечь 1-2 карты, как правило там не будет чего-то решающего, без чего Лок не сможет победить.

Если кастуете spell в Гнилосердечную дриаду, сначала сработает ее хрип, а уже после пойдет добор случайных карт за счет spellа.



Призыватель Чернокост



Его эффект в бою не всегда можно реализовать, карта нужна в первую очередь для этапа декбилдинга. Хотя и синергии с некоторыми картами есть.

Лучшая синергия — с Пещерой ультралисков. Позволит призвать еще одно тело 8/8 с Натиском, что очень сильно.

Так же работает с хрипами Укротителя гончих и Гнилосердечной дриады. Уничтожение ваших хрипов может быть полезным для перезарядки Края горизонта.

Не оказывает никакого эффекта на хрип Омута рождения.



Край горизонта



В деке очень много карт, которые помогают перезарядить Край горизонта, даже если у противника нет существ. Используйте Жри беса, Лик тлена, Адское пламя и Труп на палочке, чтобы убивать свою мелочь и стрелять Краем горизонта. Это не только источник урона, но и самый простой и быстрый способ удешевить Приморских гигантов. Порой выстрелить всю область можно в тот же ход, что вы ее и поставили.

Единственная причина не спешить с кастами — Любитель фотографий в руке.



Любитель фотографий



Играют в двух случаях:

1. Край горизонта с 3-5 зарядами
2. Пещера ультралисков с 1 зарядом (желательно уже готовая к использованию)

Оба плея почти всегда принесут Локу так много выгоды и темпа, что он легко закончит партию. Хотя обычно у Лока есть время для розыгрыша Любителя фотографий только в ситуации, когда всё и так хорошо и он играет первым номером или хотя бы давит. В такой ситуации это идеальная карта, которая ставит точку в матч-апе. А если всё плохо, на Любителя фотографий просто нет времени.



Ход доской



Простой массовый эффект, который убирает со стола противника угрожающие стаи в агро матч-апах и мешающие провокации защитных колод. С функционалом всё просто, нужно только помнить, что играть карту надо в начале хода — и если есть возможность, перед этим добирать карты силой героя, спеллами Жри беса и Червь Нидуса, которые сделают **Ход доской** еще дешевле.

Планируйте свой ход до того, как совершать какие-то действия. Это правило очень важно для Чернокнижника.

Матч-апы

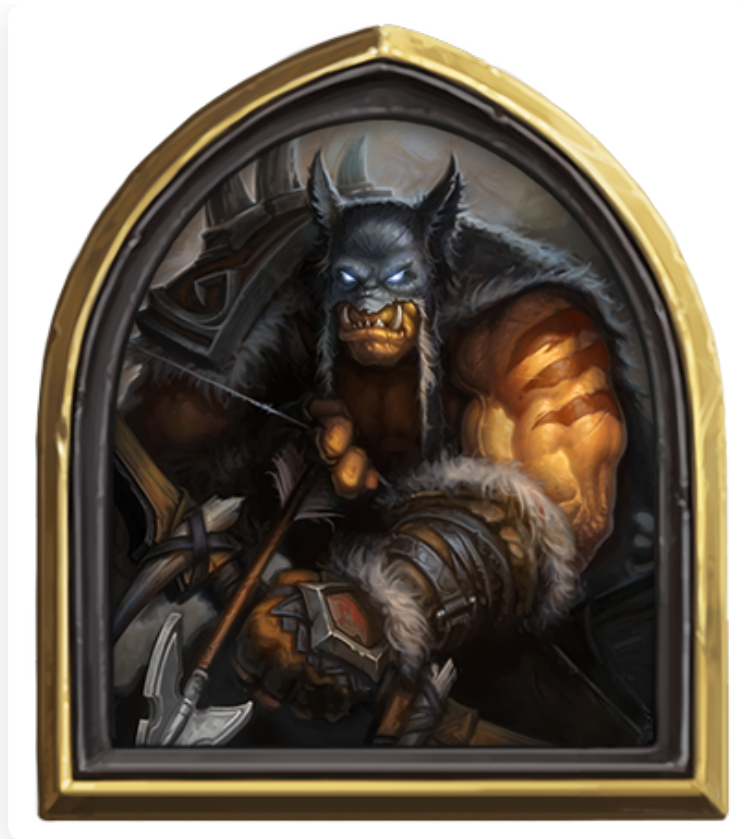


Армор Охотник на демонов

Самый сложный матч-ап в мете. Если часто встречаете ДХ, возьмите две копии [Королевского библиотекаря](#) и играйте его не на провокацию, а на хрипы за 5 и 7 маны на призыв провокаций.

В этом матч-апе надо действовать рано и давить со стола и взрывным уроном до момента, пока ДХ закроется непроходимыми стенами. Время у Лока есть: матч-ап точно не безнадежный. И даже через пару волн 3/4 провокаций с броней можно пробиться крупными юнитами — с ними ДХ сложно совладать. И противника можно добить взрывным уроном, сняв всю броню или не дав ее получить.

[Адское пламя](#) может убить Прожорливого охотника Скверны 5/3 до того, как умрет Каронитовый защитный кристалл. В этом случае ДХ ничего не призовет больше его копий.



Охотники

В этом матч-апе очень важна инициатива. Лок куда чаще побеждает, когда ходит без Монетки. А если начинает с Монеткой, то спасти чаще всего могут только массовые зачистки стола (причем несколько). Какую-то часть полученного урона вы отхилите Поглощением, но старайтесь контратаковать 8/8 юнитами, потому что просто терпеть в стиле контроль деки Лок на областях не может.

Если это не Зерг Хант, а дека медленнее, то тут просто играйте как обычно и давите противника статями и взрывным уроном — Хант к этому уязвим.

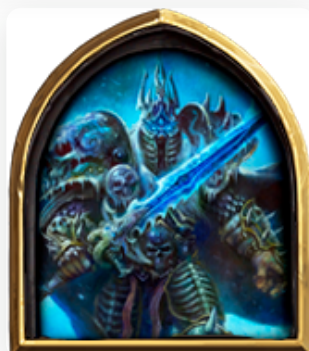
В поединке с Зерг Хантом вы можете размениваться с хрипами только натисками, спеллами или мелкими юнитами. 8/8 угрозами старайтесь бить по Охотнику.



Зеркальный матч-ап

В зеркальном матч-апе очень помогают [Ледниковый осколок](#) и [Подрывник-реноватор](#). Осколок оставляйте на 8/8 существ, а [Подрывником-реноватором](#) лучше ломать Омут рождения и Край горизонта.

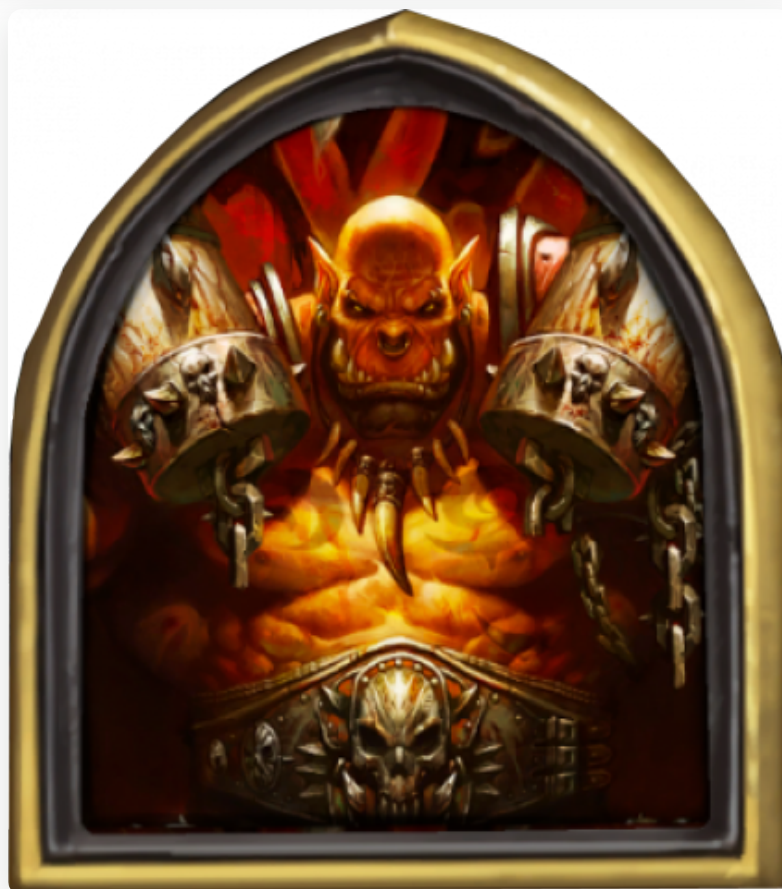
В целом матч-ап о том, кто раньше поставит 8/8 юнитов. Ответить на них без двойного прока Пещер ультралисков очень сложно, да и в этом случае всё еще инициатива будет за тем, кто раньше сыграл 8/8. Как уж вы призовете 8/8 юнитов — зависит от захода.



Рыцарь смерти на Пивках

Легкий матч-ап, потому что ДК не может одновременно и восстанавливать здоровье, и чистить стол, а как правило Лок именно это и вынуждает делать противников. Массовые зачистки против 8/8 у него есть, но к 4-6 ходам они как правило не будут активными. И исцеление у него есть, но это не поможет ему в сдерживании 8/8 юнитов.

Локу важно сначала давить стадами, а взрывной урон оставить на финал партии или на ситуацию, когда давить со стола уже не получается. Чем дольше идет партия, тем сильнее становится ДК, так что тянуть не надо — не играйте вокруг каких-то идеальных карт и просто давите всем, что есть, с приоритетом игры от стола.



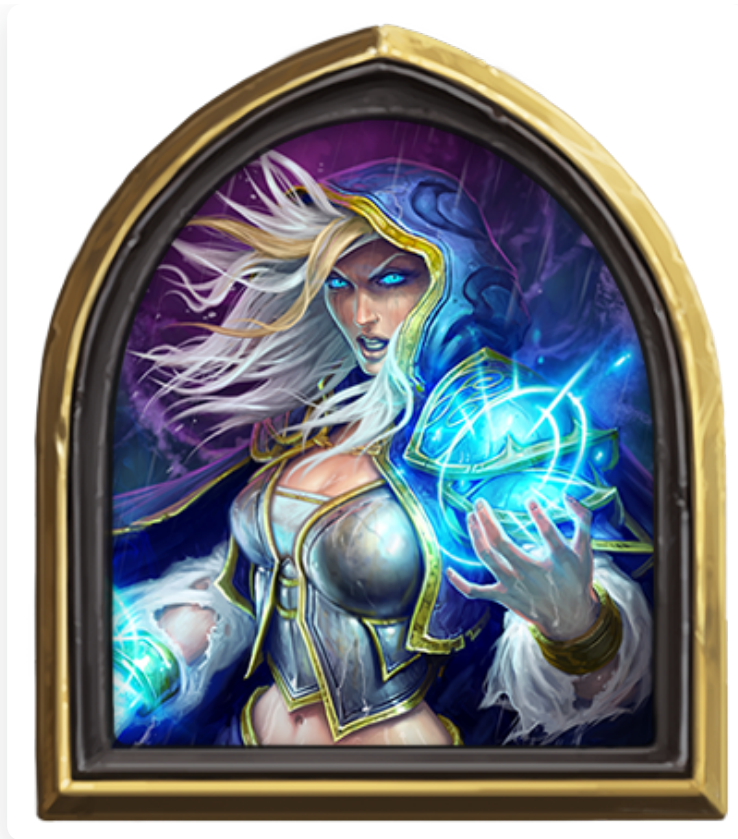
Дракон Воин

Рано убить 12/7 дракона бывает не так уж легко без Омута рождения. Но если вы уже убираете одного и еще не можете поставить много 8/8 статов, то лучше уберите со стола всю мелочь, чтобы при воскрешении следующего Шипорожденного дракона не прокнул его эффект конца хода. Конечно, долго вы так терпеть не сможете: Шипорожденный дракон на следующий ход сможет просто ударить по вам как обычный юнит. Тут надо придумать новый способ избавиться от него, а возможно еще от 1-2 копий после этого. Отчасти поможет исцеление с Поглощения, хотя оно будет бесполезным, если вы не уберете драконов с половины стола противника до этого .



Биг Шаман

Что может сделать Шаман с 8/8 существами? У него есть Сглаз и комбинация Вулканчика из соды с Грозой или Вулканчика из соды с Жидкой магмой. Всё это плохие ответы на несколько 8/8 юнитов, так что матч-ап для Лока легкий. Исцеление и броня у Шамана тоже есть, но не так много, так что добить его можно и взрывным уроном после того, как тот зачистит стол.



Протосс Маг

Единственный способ ответить на ранних 8/8 юнитов Лока — Головоломщик Кадгар, Сфера мудрости которого будет кастовать Снежную бурю. В этой ситуации переключайтесь на взрывной урон и пытайтесь поймать Мага на нехватке исцеления.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!