

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Бесолок — топ колода меты Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

04.08.2022

Гайды

Замок Нафрия

Бесолок — топ колода меты Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ








Герой гайда — Бесолок или Чернокнижник на бесах в ранней мете Убийства в замке Нафрия. Дополнение вышло 2 августа и дополнило Стандарт 135 новыми картами — в том числе новыми картами-областями. Мета Убийства в замке Нафрия активно развивается и не стоит на месте: новые колоды и архетипы появляются в ладдере, игроки ищут имбалансные комбинации и способы дать отпор текущим лидерам.

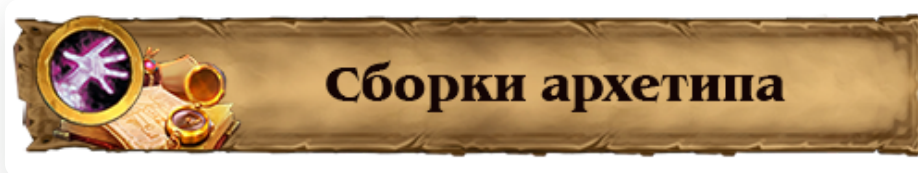
А лидер текущей меты — безоговорочно Бесолок. Это самая популярная колода в ладдере с весомым перевесом от остальных. На некоторых рангах Бесолоком играют около 25% всех пользователей. Колода не только популярная, но и сильная. Бесолок удерживает самый высокий винрейт в ранней мете Замка Нафрия, несмотря на активное сопротивление и поиски контрколод.

Бесолок слишком силен и, скорее всего, станет первой понерфленной колодой в будущем балансном патче. А пока этого не случилось, Бесолок станет отличным выбором для крафта, взятия Легенды и их высоких строчек. У колоды понятный и не самый сложный геймплей, а создать ее очень просто — нужна только одна легендарка.

В большом гайде по Бесолоку мы подробно разберем геймплей самой сильной и самой популярной колоды текущей меты. Вы найдете оптимальные и экспериментальные сборки, научитесь собирать собственную с учетом меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы ранней меты Убийства в замке Нафрия.

### 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*
- *Как играть победные карты и комбинации*
- *Агро и контроль матч-апы*
- *Полезные советы*
-  Матч-апы



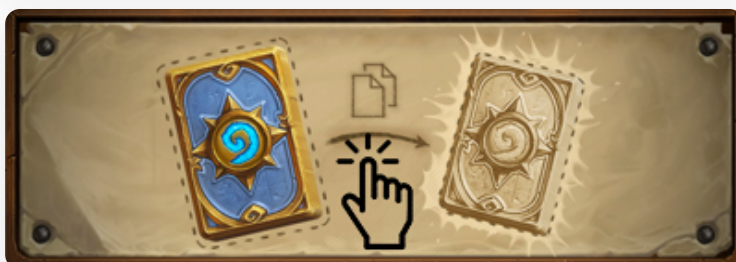
Мета Убийства в замке Нафрия еще совсем молодая, так что трудно сказать, какая сборка Чернокнижника на бесах станет оптимальной. Меняется сам Бесолок, меняется мета вокруг него. Но несмотря на всё это, декбилдеры почти уверены в достаточно широкой основе карт, так что чаще всего сборки отличаются 4-5 опциями. Впрочем, эти 4-5 опций серьезно меняют показатели колоды в разных матч-апах и в целом.



Бесолок от Tyler топ-2 Легенды

# Бесолок от Tyler

<p><b>Пират</b></p> <p>Боевой клич: если на этом ходу вы получили урон, нанесите столько же урона существу противника.</p> <p>1 2 1</p> <p>x2</p>	<p><b>Исцербый груз</b></p> <p>Можно обменять. Призывает 2 бесов 1/1. (Получается на 2 после обмена.)</p> <p>1 2 1</p> <p>x2</p>	<p><b>Огненный бес</b></p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>1 3 2</p> <p>x2</p>	<p><b>Демон Бездны</b></p> <p>Провокация</p> <p>1 1 3</p> <p>x2</p>	<p><b>Бес восточного дьявольского</b></p> <p>+1 к атаке за каждого беса под вашим контролем.</p> <p>1 1 3</p> <p>x2</p>	<p><b>Стай бесов (Даббер)</b></p> <p>Призывает беса 3/2. (Получается, когда вы набираете (5) маны).</p> <p>2 3 2</p> <p>x2</p>
<p><b>Бес крови</b></p> <p>Когда это существо атакует, наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>2 2 5</p> <p>x2</p>	<p><b>Неотраченная жатка</b></p> <p>Вы берете карту. Эффект повторится за каждого беса под вашим контролем.</p> <p>2 2 2</p> <p>x2</p>	<p><b>Несчастная биб-потеха</b></p> <p>Ваше существо получает +1/+1. Эффект повторится за каждого беса под вашим контролем.</p> <p>2 2 2</p> <p>x2</p>	<p><b>Удушающая тьма</b></p> <p>Боевой клич: накладывает немолу на всех прочих существ.</p> <p>3 2 4</p> <p>x2</p>	<p><b>Демонический арт</b></p> <p>Призывает четырех бесов 1/1.</p> <p>3 2 2</p> <p>x2</p>	<p><b>Главарь банды бесов</b></p> <p>Призывает беса 1/1, когда получаете урон.</p> <p>3 2 4</p> <p>x2</p>
<p><b>Зловредный бес</b></p> <p>Боевой клич: призывает копию этого существа.</p> <p>4 3 3</p> <p>x2</p>	<p><b>Ледяной король</b></p> <p>Можно обменять. Боевой клич: ваши демоны получают +2/+2.</p> <p>5 4 4</p> <p>x2</p>	<p><b>Король бесов Кафаим</b></p> <p>Боевой клич: открывает четыре ваших бесов.</p> <p>6 6 6</p> <p>x2</p>	<p><b>Морской великан</b></p> <p>Стоит на (1) ману меньше за каждое другое существо на воле бота.</p> <p>10 8 8</p> <p>x2</p>		



Мы рекомендуем использовать эту сборку Бесолока в текущей мете: она простая, понятная, эффективная и универсальная. Два Морских великана помогут в зеркальных матч-апах и многих других поединках, а **Метательница теневых клинков** часто станет неожиданным ответом на ключевую угрозу противника.

Главная особенность сборки — **Удушающая звезда**. Этот эпик особенно полезен в матч-апах с Магами и Шаманами, которые будут замораживать стол Бесолока снова и снова. Эти поединки становятся всё популярнее, так что игнорировать **Удушающую звезду** не стоит. К тому же она пригодится и в других матч-апах: ее полезно играть против Охотников, Жрецов, Друидов, а порой и против других Чернокнижников.



Антибесолок Бесолок

# Антибесолок Бесолок



- **Убрано:** Удушающая звезда, Метательница теневых клинков
- **Добавлено:** Гримуар жертвоприношения, Лич ужаса Тамсин
- Эта колода создана для того, чтобы бороться с другими Бесолоками: берите ее, если очень часто встречаете зеркальные поединки. В них нужны массовые зачистки, которые и появляются в этой сборке. **Лич ужаса Тамсин** универсальна и пригодится во многих матч-апах, а вот **Гримуар жертвоприношения** часто будет лежать мертвым грузом в руке при встрече не с Бесолоками.



Антиконтроль Бесолок от Sezoklo топ-15 Легенды

# Бесолок от Sezoklo



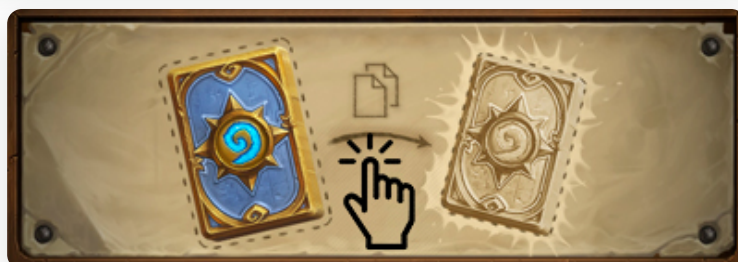
- **Убрано:** Удушающая звезда, Метательница теневых клинков
- **Добавлено:** Трогг Железного рудника, Мастер клинка Окани
- Сборка нацелена на борьбу с Магами и другими медленными противниками. Трогг Железного рудника заблокирует ранние заклинания оппонента, а Мастер клинка Окани не даст противнику сыграть ключевую карту — часто массовую зачистку или замораживающий эффект. Берите эту колоду, если часто встречаете Скелет Магов и другие медленные архетипы.



Бесолок с Окани

# Бесолок с Окани

<p><b>1</b></p> <p><b>Недобрый груз</b></p> <p>Можно обменять. Призывает 2 бесов 1/1. (Получается на 2 после обмена)</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Огненный бес</b></p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Демон Бездны</b></p> <p>Провокация</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Бесовый клич: вызывает бесов 1/1.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Стаи бесов (Ийран)</b></p> <p>Призывает бесов 3/2. (Получается, когда вы набираете (5) маны).</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Бес крови</b></p> <p>Когда это существо атакует, наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>2 5</p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Неострашная атакующая</b></p> <p>Вы берете карту. Эффект повторяется за каждого беса под вашим контролем.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Несчастная библиотека</b></p> <p>Ваше существо получает +1/+1. Эффект повторяется за каждого беса под вашим контролем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Бес на бесе</b></p> <p>Предсмертный хрип: призывает бесов 4/1.</p> <p>4 1</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Демонический арт</b></p> <p>Призывает четырех бесов 1/1.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Главарь банды бесов</b></p> <p>Призывает бесов 1/1, когда получает урон.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Мастер-визитка Окани</b></p> <p>Боевой клич: вы либо выбираете эффект и применяете его к своему существу на законных условиях, либо получаете 1 ед. маны.</p> <p>2 6</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Павшие демоны</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона. Призывает двух демонов Бездны 1/3 с «Провокацией».</p> <p>Скверна</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Зловредный бес</b></p> <p>Боевой клич: призывает кошку этого существа. <b>Насильники (3):</b> призывает две кошки.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Подарок от тьмы-бармена</b></p> <p>Можно обменять. Боевой клич: ваши демоны получают +2/+2.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Король бесов Рафаэл</b></p> <p>Боевой клич: воскрешает четырех ваших бесов. <b>Насильники (5):</b> ваши бесы получают +2/+2.</p> <p>6 6</p>		

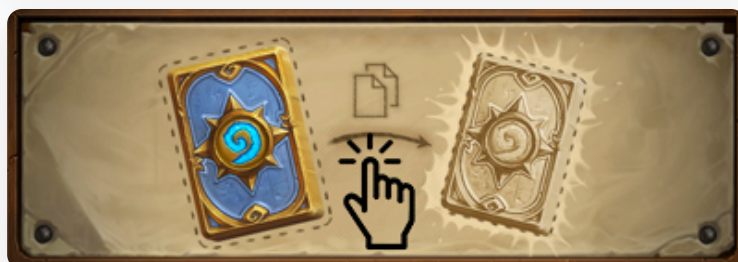


- **Убрано:** Удушающая звезда, Метательница теневых клинков, Морской великан
- **Добавлено:** Бес на бесе, Мастер клинка Окани, Нападение демонов
- Самая популярная сборка Бесолока в ранней мете Убийства в замке Нафрия. Она же показывает достаточно высокий винрейт, хотя едва ли ее можно назвать оптимальной. Тут не хватает в первую очередь **Морских великанов** — они стали важной картой в нынешней мете



Бесолок с **Мегаплавником** от VictorG

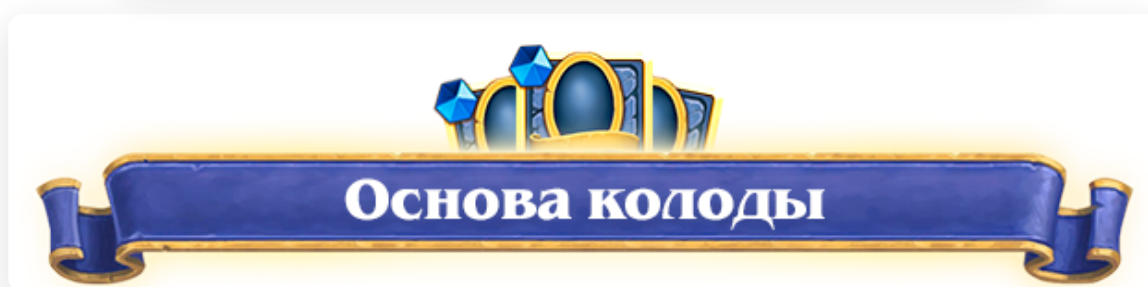
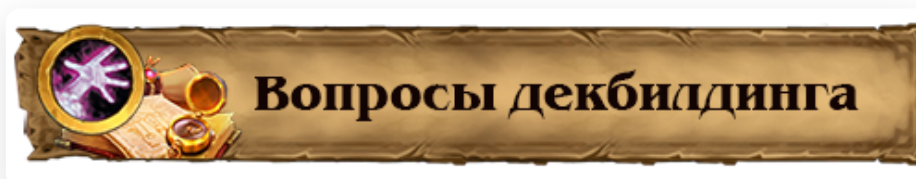
# Бесолок с Мегаплавником от VictorG



- **Убрано:** Удушающая звезда, Метательница теневых клинков, Морской великан, Главарь банды бесов, Подозрительный бармен
- **Добавлено:** Грязный повар, Сомнительный пакт, Нападение демонов, Леди Дарквейн, Распорядитель полей боя, Лич ужаса Тамсин, Мегаплавник
- Необычная версия Бесолока с целым рядом новых карт и синергий. Такая колода может играть куда медленнее и затягивать партию в лейтгейм, но при этом все еще может убить противника в мидгейме со взрывным стартом и ключевыми мидгейм картами.

Едва ли это оптимальный лист Бесолока, но точно что-то необычное и интересное для тех, кому нужны эксперименты.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой колоде. Сейчас у Бесолока 25 основных карт: их очень редко исключают из любых даже экспериментальных сборок. Отчасти Бесолок ограничен в возможностях декбилдинга: ему нужно использовать бесов и ключевые синергии с ними. Поэтому основа колоды такая большая, несмотря на то, что мета Убийства в замке Нафрия еще совсем молодая.

### **Основа колоды Бесолока (25 карт из 30)**

## Основа колоды Бесолока 25/30

Стоимость основы колоды - 3200 пыли

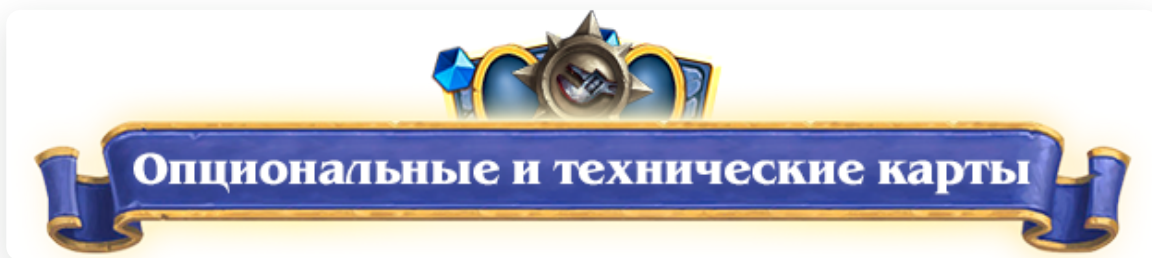


Код основы колоды:



В основе колоды преимущественно бесы и самые важные синергии с ними: бафферы и способы добора. Единственная карта, которая выбивается из списка, — **Демон Бездны**. Это не бес, но его все равно баффнет **Подозрительный бармен**. А еще мелкая провокация помогает во многих ситуациях, хотя как первый дроп **Повелитель Бездны** слаб почти всегда.

Далее о том, какими картами дополняют основу колоды.



Антиагро опциональные карты

## Антиагро опциональные карты



Эти карты так или иначе помогают в агрессивных матч-апах, а главный агрессивный матч-ап нынешней меты — сам Бесолок, которого вы будете встречать часто. В зеркальном поединке особенно хороши **Гримуар жертвоприношения** и **Морской великан**. Но карты совсем разные: Гримуар жертвоприношения практически бесполезен в других матч-апах, а Морской великан куда более универсален и пригодится в любом матч-апе. Хотя поединки, где и противник спамит стол, всё же предпочтительнее для этого существа.

**Метательница тeneвых клинков** и **Лич ужаса Тамсин** тоже могут использоваться в разных матч-апах и ситуациях, хотя лучше они себя раскроют именно в зеркальных поединках.

**Нападение демонов** — одновременно хорошая и не очень карта. Будут ситуации, в которых это заклинание чуть ли не принесет победу, а в других 3 урона и пара 1/3 провокаций ничего не сделают. Чаще всего второй вариант происходит в медленных поединках, где **Нападение демонов** — слабая карта.

### Антиконтроль опциональные карты



Эти карты улучшат медленные противостояния, но все делают это разными способами. **Трогг Железного рудника** хорош, если зайдет рано, а особенно в ситуации, когда

Чернокнижник начинает без Монетки. Особенно хорош Трогг против Друидов, но и против Магов часто сделает многое. Плохо то, что карта практически бесполезна, если заходит на 3+ ходах.

**Удушающая звезда** куда универсальнее. В первую очередь она нужна для того, чтобы снимать замораживающие эффекты со своих целей в матч-апах с Магами и Шаманами. Но массовая немота пригодится и в других ситуациях: она убирает провокации и баффы с существ противника.

**Мастера клинка Окани** сложно использовать, но если вы хорошо знаете мету, читаете руку противника и знаете о его ключевых ходах, эта легендарка может самостоятельно принести победу в партии. Блокируйте с ее помощью ожидаемые массовые зачистки, заморозки стола и просто сильные ходы оппонента.

**Распорядитель полей боя** — редкий выбор, но интересный. Сейчас мета не такая медленная, чтобы брать это существо в сборки на постоянной основе, но **Распорядителем полей боя** можно заменить другие тяжелые карты, например **Короля бесов Рафаама**.

#### Прочие опциональные карты



Эти карты берут не так часто и пока что сложно сказать, какие матч-апы они улучшают, а какие делают хуже. Но мета может измениться, так что и для этих карт, и для каких-то других может найтись место в будущих сборках Бесолока.






**Менее популярные опциональные карты:** Землерой-слуга, Похищение души, Слияние из глубин, Странствующий торговец, Тамсин Роум, Эксперт-криминалист, Безумный герцог Теотар, Мастер клинка Самуро, Мурлокула, Сомнительный пакт, Вальс теней, Бес-платное приложение, Мегаплавник, Сир Денатрий и другие.

[к оглавлению](#)



## Замены

Бесолок — недорогая колода, которую могут скрафтить практически все игроки. В сборке есть лишь несколько эпиков и одна легендарка, правда отказаться от них трудно. Обсуждаем эти дорогие карты и способы их замены далее.

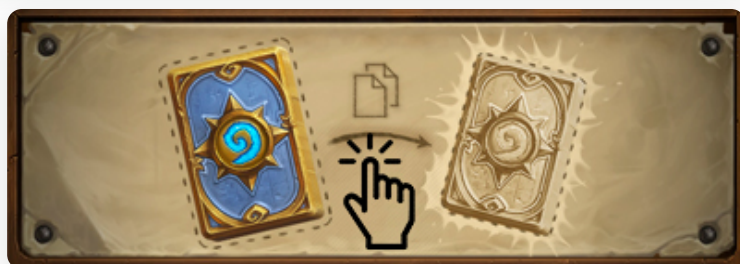
-  **Неотвратимая катастрофа** — обязательный эпик, без которого Бесолок не будет работать. Создавайте в двух экземплярах.
  -  **Удушающая звезда** — без этой эпической карты можно обойтись, так делают многие колоды. Не берите другие источники немоты. Вместо этого замените **Удушающую звезду** любой самостоятельной опциональной картой на ваш выбор.
-  **Король бесов Рафаам** — очень сильная легендарка, которую мы рекомендуем скрафтить. Но временно Бесолок может обойтись и без нее, хотя и потеряет часть своего потенциала. Если **Короля бесов Рафаама** нет в колоде, обязательно берите пару **Морских великанов**. Можно задуматься и о **Распорядителе полей боя**.
-  **Морской великан** — эпик, но есть в коллекции всех игроков без необходимости крафта, потому что это карта Основного набора.
  -  **Другие эпика и легендарки** — не нужны для Бесолока.



## Максимально бюджетная колода

**Максимально бюджетный Бесолок**

# Максимально бюджетный Бесолок



Бесолока просто собрать: даже оптимальные версии архетипа стоят скромное количество чародейной пыли. Но их можно сделать еще дешевле, хотя и с некоторыми жертвами.

Перед вами максимально удешевленная версия Бесолока. Главная ее потеря: **Король бесов Рафаам**. Легендарка очень сильная, без нее Чернокнижник станет слабее, но всё же не потеряет своей сути и покажет достойный винрейт. Вместо Рафаама в сборке появляется **Распорядитель полей боя** — карта отлично работает с **Морским великаном** и любым существом под баффом **Нечестивой библиотеки**.

Крафтить или нет **Короля бесов Рафаама** — вопрос сложный. Бесолока вполне могут понерфить в ближайшем балансном патче: и едва ли под нерфы попадет сам Рафаам, потому что куда опаснее **Неотвратимая катастрофа** и **Нечестивая библиотека**. В результате, если вы скрафтите Рафаама, то рискуете остаться у разбитого корыта после нерфов. За легендарку пыль не вернут, но Бесолок станет не такой сильной или даже неконкурентоспособной колодой. Но выбор за вами: пока что Бесолок в топе меты и **Король бесов Рафаам** — важная часть колоды.

Единственная дорогостоящая карта в бюджетной сборке — **Неотвратимая катастрофа**. Без этого заклинания Бесолок теряет всякий смысл, так что скрафтить ее нужно обязательно.

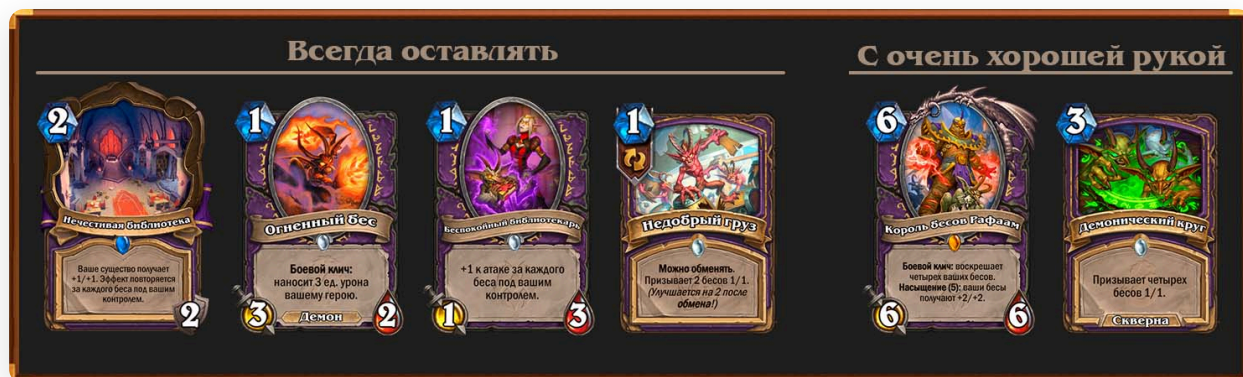
[к оглавлению](#)





Принципы выбора карт в стартовую руку Бесолока достаточно простые и универсальные, хотя их важно четко понимать. От стадии муллигана многое зависит и плохой выбор карт — часто главная причина поражения.

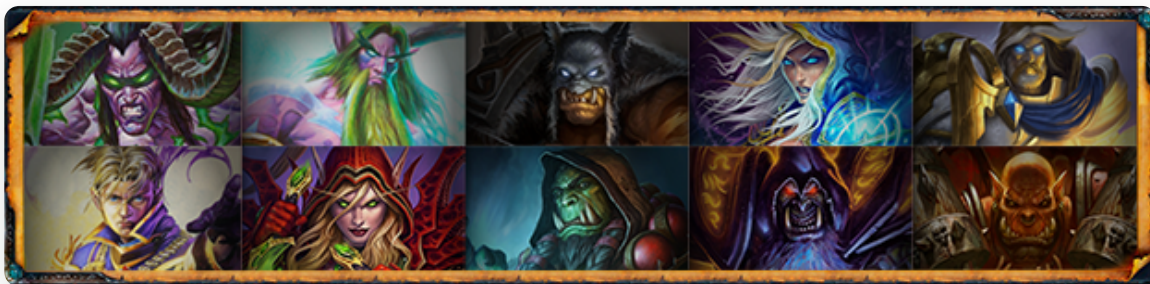
Сначала мы обсудим общие правила выбора карт в стартовую руку.

- Общие правила**



-  Бесолок обязан **найти первый ход** в любом матч-апе. Если в стартовой руке нет карты, которую вы сможете сыграть на первый ход, агрессивно сбрасывайте все другие карты, чтобы найти уверенный старт.

- Первым дропом могут стать **Огненный бес, Недобрый груз и Беспokoйный библиотекарь**. Всегда оставляйте как минимум одну копию этих карт в стартовой руке. В темповых матч-апах и с хорошей рукой первым дропом может выступить и **Бес крови**, если вы начинаете с Монеткой.
-  **Нечестивая библиотека** — самая сильная карта в колоде. Только ее можно оставлять в руке в любых условиях, даже если там еще нет первого дропа. Вторую **Нечестивую библиотеку** оставляют только с очень хорошей рукой и Монеткой.
-  **Если в руке есть первый ход**, Бесолок активно ищет что-то для **розыгрыша на 2 ход**. В идеале найти **Нечестивую библиотеку**, но порой подойдут **Бес крови** или комбинация из двух первых дропов в дополнение к первому дропу на первый ход. С Монеткой вторым дропом может стать и **Демонический круг**, а реже **Главарь банды бесов**.
-  Чаще всего **все остальные карты** Бесолок оставляет только **с очень хорошей рукой**, то есть с первым дропом и **Нечестивой библиотекой**. Если они есть, можно оставить **Демонический круг, Короля бесов Рафаама, Зловредного беса**.
-  Уже на стадии выбора карт продумывайте **кривую маны на первые ходы**. Бесолок обязан выстраивать муллиган так, чтобы обеспечить себе хорошие 1-2 ходы. И только если всё для них уже есть, можно задуматься о 3+ ходах.



#### Выбор карт против всех классов

**Охотник на демонов:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспokoйный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Зловредный бес, Король бесов Рафаам.

**Воин:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспokoйный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Демонический круг, Главарь банды бесов, Король бесов Рафаам.

**Паладин:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспokoйный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Зловредный бес.

**Охотник:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспokoйный библиотекарь, Недобрый груз, Демонический круг. С хорошей рукой — Король бесов Рафаам.

**Друид:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспokoйный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Демонический круг, Зловредный бес, Король бесов Рафаам.

**Разбойник:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Демонический круг, Зловредный бес.

**Шаман:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Бес крови, Демонический круг, Зловредный бес.

**Маг:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Демонический круг, Зловредный бес, Король бесов Рафаам.

**Жрец:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Главарь банды бесов, Удушющая звезда, Король бесов Рафаам.

**Чернокнижник:** Нечестивая библиотека, Огненный бес, Беспокойный библиотекарь, Недобрый груз. С хорошей рукой — Демонический круг.

[к оглавлению](#)



### Как работает колода

Бесолок — классическая агрессивная колода и очередная реинкарнация старого Зоолока. Архетип полностью играет от стола и использует "честные", то есть медленные карты, на которые у противника будет целый ход для ответа. У Лока нет рывков или натисков, каких-либо источников взрывного урона. Ему нужно поставить существо на стол, подождать ход противника — и только после этого Чернокнижник сможет атаковать по персонажам оппонента.

Несмотря на всё это, Бесолок — очень сильная, если не имбалансная колода. Во многом благодаря двум картам, которые и раскрывают синергии бесов, — **Нечестивой библиотеке** и **Неотвратимой катастрофе**. Эта пара делает всё, что нужно Чернокнижнику, — дает огромный прирост по характеристикам и позволяет очень

быстро перебирать колоду. Все оставшиеся карты в сборках — чаще всего попросту способы заспамить стол мелкими, средними и крупными угрозами.



У Бесолока есть несколько ключевых карт, которые превращают маленьких и не таких опасных самостоятельно бесов в убийственные угрозы. В первую очередь это [Нечестивая библиотека](#) — откровенно имбалансная карта с новой механикой областей. Помимо нее есть [Подозрительный бармен](#) и [Морской великан](#), а часто и [Король бесов Рафаам](#). Все эти карты позволяют так или иначе извлечь преимущество из заспамленного мелкими угрозами стола. Бафферы делают их намного сильнее, а [Морской великан](#) просто дополняет стол огромными стататами.

Как и все агрессивные колоды, Бесолок крайне зависим от **старта партии** — поэтому так важно выстроить грамотный муллиган, о чем речь шла выше. Бесолок хочет начать давление с первого же хода и постоянно наращивать его. Без первого дропа и раннего темпа победить будет сложно: Чернокнижник хочет лидировать в темпе и постоянно действовать с позиции силы, а не обороняться.

В идеале каждый ход ставить новых бесов или баффать их, а параллельно с этим добирать карты всеми доступными способами.



Ранние ходы Чернокнижника не всегда будут такими уж сильными и опасными — особенно без захода **Нечестивой библиотеки**. Куда сильнее Бесолок становится в **мидгейме**: обычно он заканчивает партию к 6-7 ходам или проигрывает. В это время в бой вступают **Подозрительный бармен**, **Король бесов Рафаам**, Чернокнижник может без труда реализовать **Морского великана** и **Нечестивую библиотеку**. В большинстве партий всего этого будет достаточно, а найти нужные инструменты помогут сила героя и **Неотвратимая катастрофа**.



У всех колод есть идеальный заход, то есть такой набор карт, который сделает деку практически непобедимой. Сила Бесолока в стабильности: он может обеспечить свой идеальный заход карт если не в каждой партии, то в большом их количестве. Всё из-за **Неотвратимой катастрофы**, которую очень легко реализовать и которая заполняет всю руку картами. В полной руке наверняка найдутся и способы заспама стола мелкими угрозами, и способы реализовать эти мелкие угрозы с помощью баффов или **Морского великана**.

Далее в этом разделе мы подробнее обсудим, как Бесолок использует ключевые и самые сильные карты, как архетип ведет себя в быстрых и медленных матч-апах, а также

отметим несколько не всегда очевидных тонкостей геймплея.

[К оглавлению](#)



### Как играть победные карты и комбинации

У Бесолока есть несколько сильных и важных карт, от использования которых во многом зависит исход партий. Далее о том, как правильно их использовать и в каких комбинациях.



Нечестивая библиотека

**Нечестивая библиотека** — лучшая карта в колоде. Ее просто поставить, и при этом вы можете сами решать, какое существо и когда баффнете. Как правило, **Нечестивая библиотека** не задерживается в руке Чернокнижника: это почти всегда идеальный второй ход, а если она заходит позднее, ее все еще играют максимально быстро.

Куда сложнее понять, когда именно отдать бафф. Вы не обязаны делать это сразу же при розыгрыше **Нечестивой библиотеки**. Можно подождать следующего хода, чтобы сыграть больше бесов и найти оптимальную цель для баффа.

Чернокнижник почти всегда старается баффнуть существо, которое тут же может атаковать по герою или существу оппонента. В редких случаях бафф дают только что разыгранному существу: как правило особого смысла в этом нет, потому что второй раз на следующий ход вы не сможете использовать **Нечестивую библиотеку** снова. У всех местностей есть перезарядка в один ход после использования.

Важно, что **Нечестивая библиотека** занимает слот на столе, которого Бесолоку часто не хватает.



### **Неотвратимая катастрофа**

Возможно, самый сильный источник добора карт во всей игре. **Неотвратимую катастрофу** чаще всего играют на 3-4 ходы и с 2+ бесами на столе. Много зависит от матч-апа: в темповых поединках можно играть **Неотвратимую катастрофу** быстрее и не извлекать из нее максимум выгоды. В медленных матч-апах Чернокнижник старается чаще добирать полную руку карт, используя это заклинание.

Почти всегда **Неотвратимую катастрофу** хочется сыграть до 5-6 ходов, потому что к этому времени лучше проявят себя **Подозрительный бармен**, **Морские великаны** и **Король бесов Рафаам**. И только если их нет, можно играть **Неотвратимую катастрофу** для поиска ключевых мидгейм угроз.

Не бойтесь добирать слишком много карт с **Неотвратимой катастрофы**. Не страшно, если вы сожжете 2-3+ карты с этим заклинанием: все равно почти все ресурсы в деке Бесолока заменимы.



### **Подозрительный бармен**

Часто с **Подозрительным барменом** Бесолок заканчивает партию или по крайней мере делает такой ход, который поставит оппонента в безвыходное положение. Как и все другие баффы, чаще всего Лок играет **Подозрительного бармена** на существ, которые уже могут атаковать — и чаще всего атакует он по герою противника.

**Подозрительный бармен** баффает не только бесов, но и всех демонов. Значит, +2/+2 получит **Демон Бездны**.

Чернокнижник редко обменивает **Подозрительного бармена** на что-то другое по ходу игры. Карта очень сильная в мидгейме, а тратить ману на обмен в начале партии Чернокнижнику совсем не хочется.



### Морской великан

Проще всего реализовать **Морского великана** в зеркальных матч-апах, потому что на столе с обеих сторон будет много мелких существ. Но даже только с существами Чернокнижника можно сыграть **Морского великана** дешево. Это сильная угроза, на которую сложно ответить в текущей мете — при условии, что опасен не только он сам, но и все мелкие бесы.

Перед розыгрышем **Морского великана** нужно немного посчитать: вы можете заспамить 6 слотов на столе и удешевить этот эпик до нужного значения. Проще всего рано поставить **Морского великана** с **Недобрым грузом** или **Демоническим кругом** в руке, потому что карты призывают больше существ, чем стоят маны.

**Морской великан** дешевет только от существ на игровом поле. Карты-области занимают слоты на столе, но не удешевляют **Морского великана**. Порой нужно потратить последний заряд **Нечестивой библиотеки** до розыгрыша **Морского великана**, чтобы освободить слот на столе для этого или другого существа.



### Король бесов Рафаам

Сильная и универсальная легендарка, которая выполняет сразу две функции. Первая — заспам стола после массовой зачистки противника или разменов с вашей стороны. В этом амплуа Рафаама можно играть даже без насыщения. Призыв даже 1/1 бесов все равно дает очень много темпа и возможностей для завершения партии далее.

Вторая функция — Рафаам может выступать аналогом [Подозрительного бармена](#), то есть баффать на +2/+2 всех бесов на столе, которые уже могут атаковать. Для этого нужно активировать насыщение (5), что Бесолок делает играючи в большинстве ситуаций.

Чтобы Рафаам воскресил 4 бесов, нужно, чтобы они умерли на вашей половине стола. Вы не сможете воскресить существо, если его превратили во что-то другое, замешали в колоду или убрали со стола другим способом, не уничтожив.



### Удушающая звезда

В обычных условиях Чернокнижник не хочет накладывать баффы на своих существ: у них есть полезные свойства, а еще дополнительные статьи от [Нечестивой библиотеки](#), [Подозрительного бармена](#) или [Короля бесов Рафаама](#). Но эти баффы есть на ваших существах не всегда, тем более их наложение легко вами контролируется.

[Удушающая звезда](#) по-разному ведет себя в зависимости от матч-апа. Есть поединки, где важно снять замораживающий эффект со своих целей. Есть поединки, где нужно убрать провокацию, дополнительные характеристики и другие баффы с вражеских существ. Порой получается сделать всё это вместе.

[к оглавлению](#)



### Агро и контроль матч-апы

**В агрессивных матч-апах** при игре за Бесолока особенно важно уверенно начать в партии. Сложно будет без 1-2 дропов в начале партии, так что не жадничайте на муллигане и оставляйте только лучшие карты. Бесолоку редко удастся вернуть контроль над столом, если он уже потерян, так что тратьте все ресурсы со старта, чтобы этого не допустить. Сыграть медленно можно только в ход с розыгрышем **Нечестивой библиотеки**, и то во многих ситуациях Чернокнижник тут же старается баффнуть свое существо с помощью местности, чтобы не просесть по темпу.

В начале партии не брезгуйте разменами: да, вы играете агрессивной колодой, но бить только по герою противника — плохой план. Особенно интересны выгодные размены, в которых ваше существо не умирает при атаке. К агрессивным действиям Бесолок обычно переходит к 4-6 ходам, когда в бой вступают топовые баффы, **Морские великаны** и т.д. Со всем этим противнику будет уже сложно совладать, если вы чистили стол ранее и разменивались даже 1 к 1.

В темповых поединках многое сделают провокации — даже мелкие. Старайтесь не играть их просто так, а используйте для того, чтобы закрыть ключевое и сильное существо от вражеских существа, оружия или натиска. Часто розыгрыш **Демона Бездны** — еще один сигнал к наступлению и финальной атаке.

Вы можете размениваться активнее, если в руке есть тяжелые и выгодные карты. Например, Чернокнижник с **Неотвратимой катастрофой** или **Королем бесов Рафаамом** может играть медленнее и затягивать партию, потому что эти карты обеспечат его ресурсами для победы в долгосрочной перспективе.

**В медленных матч-апах** главная забота Бесолока — игра вокруг массовых зачисток. Если какая-то колода играет их в нынешней мете, то их будет много, будьте в этом уверены. Обыграть большинство из них с помощью крупных угроз не получится, хотя с **Нечестивой библиотекой** и **Морскими великанами** можно сделать и это. Тут нужно быть уверенным, что наносящая урон массовая зачистка не сможет убить крупные угрозы, а избавится только от мелких.

Чаще всего Бесолок пользуется другой стратегией: он давит несколькими волнами угроз, каждый ход вынуждая противника чистить стол массовой зачисткой. Как только

оппонент делает это, Чернокнижник вновь спамит стол — пусть даже 1/1 бесами — и они опасны из-за баффов [Нечестивой библиотеки](#), [Подозрительного бармена](#) и [Короля бесов Рафаама](#). [Неотвратимая катастрофа](#) обеспечит достаточным количеством карт в руке на 3-4 волны атаки — заклинание важно сыграть выгодно, чтобы заполнить руку картами.

После массовых зачисток ставьте новые волны угроз и ждите. В какой-то момент зачистки в руке противника закончатся. После этого Чернокнижник закончит партию в течение 1-2 ходов с помощью баффов и крупных угроз.

[к оглавлению](#)



### Полезные советы

- ❖ **Нечестивая библиотека** занимает слот на столе, но это не существо. Область нельзя выбрать целью заклинаний и других эффектов. Значит, Чернокнижник может играть с позиционированием существ так, чтобы извлечь из области максимум выгоды и получить меньше проблем. Сейчас в мете не так много карт, которые зависят от позиционирования. Но Маг всегда может раскопать [Конус холода](#) и т.д. Если это возможно, ставьте [Нечестивую библиотеку](#) в центр между двумя важными существами, чтобы Маг не мог заморозить и то, и другое. [Нечестивая библиотека](#) может стать проблемой, если в колоде есть [Распорядитель полей боя](#). Делайте так, чтобы область не заблокировала баффы этого шестого дропа.
- ❖ **Стая бесов** — простое заклинание, но игроки порой слишком жадничают с его розыгрышем. Почти всегда Лок хочет реализовать это заклинание во второй форме, призвав 2 бесов. До 10 маны партии обычно не затягиваются, а призыв одного беса 3/2 за 2 маны — далеко не идеальный ход. Но если в руке нет хода лучше, не бойтесь играть Стаю бесов в первой форме — почти всегда это выгоднее, чем пропускать ход и играть силу героя.



- ❏ Еще одна карта, с которой не стоит жадничать, — **Зловредный бес**. Этот четвертый дроп становится очень сильным после насыщения (3), но ждать получается на всегда. Если нет хода лучше, играйте **Зловредного беса** в оригинальной форме и призывайте только одну его копию. Это все еще хорошая карта даже без насыщения.
- ❏ У Бесолока есть две карты со свойством **обмен** — **Недобрый груз** и **Подозрительный бармен**. Обменивает он их очень редко: в большинстве ситуаций карты нужны для розыгрыша в удобный момент, а ману нужно тратить на баффы стола или наращивание темпа. Только если вы не хотите играть других существ или бафать их (обычно в мидгейме, если стол заморожен или вы играете вокруг массовой зачистки), можно обменять **Недобрый груз** в надежде найти что-то лучше. **Подозрительного бармена** стоит обменивать еще реже, потому что его бафф часто заканчивает партии.
- ❏ Бесолок старается не играть **силу героя**. В доборе куда лучше помогает **Неотвратимая катастрофа**, которую Лок обычно использует на 3-5 ходах. Заклинание обеспечивает Чернокнижника всеми необходимыми для победы ресурсами. А если **Неотвратимой катастрофы** нет, Лок старается как можно быстрее закончить партии тем, что есть в руке. И тут потратить 2 маны на силу героя — часто непозволительная роскошь. И все же порой силу героя играть нужно. И часто необходимость ее использования очевидна еще в начале хода. Старайтесь играть силу героя первым действием за ход. Полученный топдек часто меняет планы на ход.
- ❏ Если вы постоянно **наводите курсором** на **Короля бесов Рафаама** или **Зловредного беса**, чтобы проверить прогресс насыщения, опытный противник поймет, какие карты у вас в руке. Если вы не хотите допустить подобного, наводите курсором на все карты по очереди.

[к оглавлению](#)

## Матч-апы

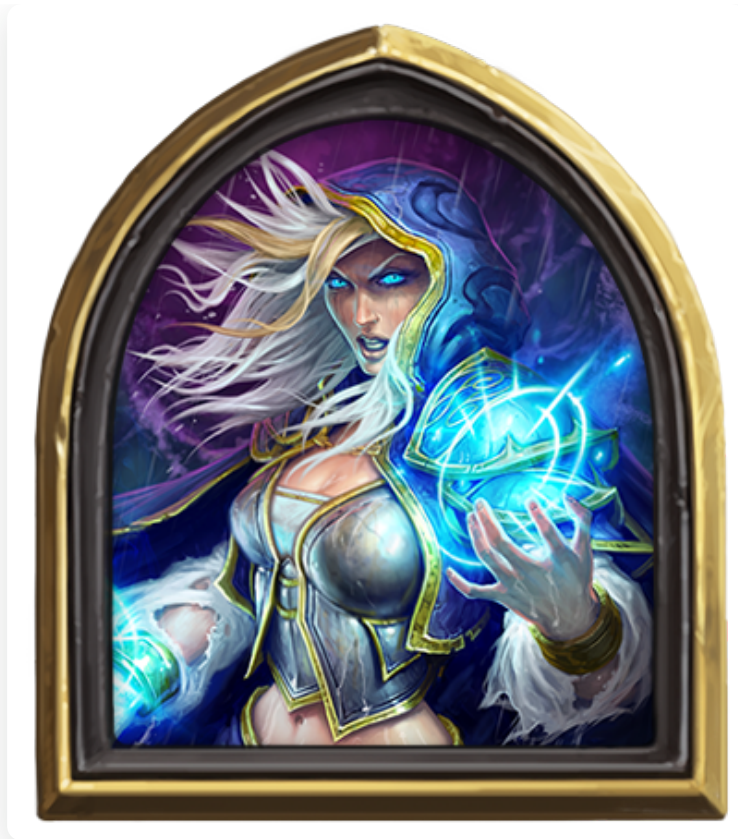


### БЕСОЛОК

В зеркальном матч-апе многое предопределяет заход карт. Самые важные карты — [Нечестивая библиотека](#) и [Король бесов Рафаам](#), за ними в приоритете [Неотвратимая катастрофа](#) и [Морской великан](#).

В начале партии уделяйте внимание разменам, даже если это размены 1 к 1. Важно не отстать в контроле стола и не позволить оппоненту рано реализовать [Подозрительного бармена](#) и другие мощные синергии с бесами. Если в руке есть [Король бесов Рафаам](#) или [Неотвратимая катастрофа](#), вы можете играть медленнее и втягивать противника в размены вплоть до мидгейма. Выгодно разменяться всем столом с существами противника и после этого сыграть [Короля бесов Рафаама](#) — это часто станет победным ходом.

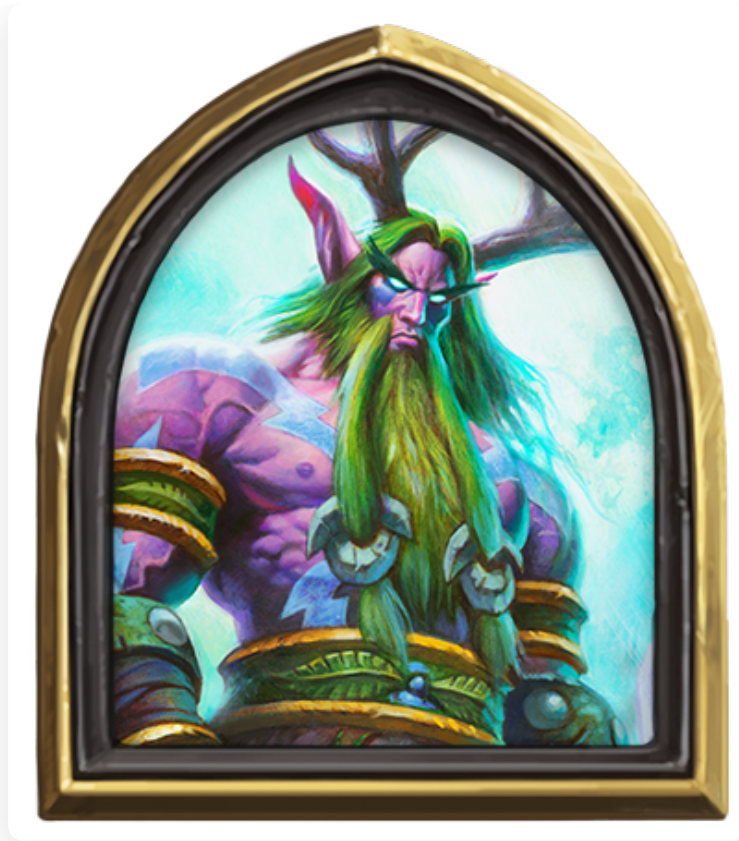
Если этих карт нет, важно найти хороший момент для наступления. Получив достаточное преимущество (обычно после розыгрышей баффов, [Морского великана](#) или провокации), игнорируйте стол противника и бейте по герою противника. Но учитывайте, что это сработает, только если оппонент не сможет зачистить вашу половину стола в свой ход. Поэтому нужны мелкие провокации, баффы и [Морские великаны](#). С пробаффанным столом вы можете и продолжать размены далее в надежде переиграть оппонента по выгоде или перейти в наступление на следующий ход еще с одним баффом. Так можно даже подготовить летал в один ход.



### Скелет Кел'Тузад Маг

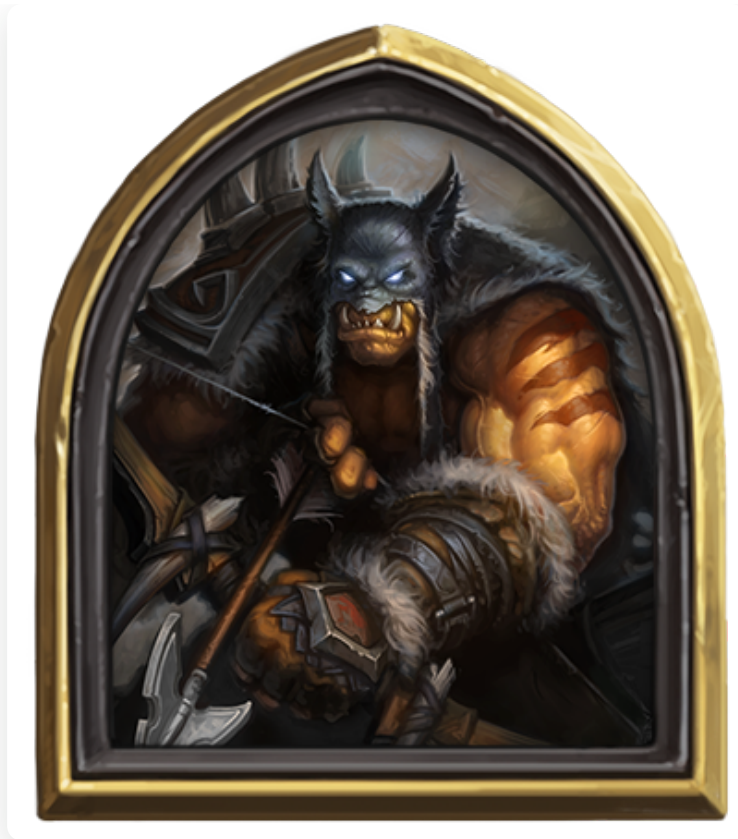
Маг — напряженный противник для Бесолока, хотя и не такой уж безнадежный. Главная проблема матч-апа — замораживающие эффекты. Единственное спасение от них — [Удушающая звезда](#). С ее помощью вы часто найдете неожиданный летальный урон или попросту поставите Мага в очень трудное положение. Если есть [Удушающая звезда](#), старайтесь играть бафф [Нечестивой библиотеки](#) уже после розыгрыша массовой немоты, а до этого полагайтесь на мелкие угрозы без серьезных баффов.

Не забывайте играть не только вокруг заморозок, но и наносящих урон эффектов. Важно не подставить стол под [Дитя смерти](#), то есть дать бесам бафф здоровья, чтобы их не убило 2 урона. [Горячие скидки](#) и Мордреша Огненный Глаз получится обыграть только наличием еще одной волны наступления после массового эффекта.



## Друиды

Все Друиды — очень простые оппоненты для Бесолока. Малфурион серьезно просядет по темпу со старта и чаще всего умрет после первых же мидгейм угроз, будь то массовые баффы статов или [Морские великаны](#). Спамьте стол как можно активнее и старайтесь не затягивать партию. В лейтгейме у Друида есть хорошие защитные инструменты, важно не дать ему дожить до этого момента.



## Охотники

Вы можете встретить целый ряд колод Охотников в нынешней мете: Фейс Ханты, Биг Бист Охотники, Квест Охотники и т.д. В любом случае матч-апы хорошие, хотя не всегда совсем уж безнадежные для Рексара. Охотнику сложно защищаться от существ Чернокнижника на любом этапе партии. Задержать вас могут тяжелые звери с натиском или провокацией, а также [Взрывная ловушка](#). От секрета сыграть достаточно просто с помощью массовых баффов. Если Охотник играет этот секрет очень рано, можно просто отдать весь стол и снова заспамить его бесами, а не ждать до 5 хода и розыгрыша массового баффа на характеристики.

В матч-апе с Фейс Хантом не брезгуйте ранними разменами и запаситесь терпением. Как и всегда, победу принесут 5-7 ходы, в которые нужно наступать и готовить летальный урон.



## Шаманы

В мете много Шаманов, но все они опасны в первую очередь из-за [Стража Снегопада](#). Старайтесь нанести противнику много урона до розыгрыша этого шестого дропа. Как только Шаман наберет достаточно маны для [Стража Снегопада](#) (учитывайте Монетку), старайтесь оставить 1-2 пустых слота на столе, потому что с полностью заполненным столом вы уже ничего не сможете сделать и будете пропускать ходы. Слоты нужны в первую очередь для [Удушающей звезды](#), которая может спасти Чернокнижника в этом поединке.

Шаманы могут играть [Первозданную волну](#) для борьбы с Бесолоком. Заклинание опасное, но пока что нет смысла играть вокруг него, если вы только не уверены, что играете с Эволв Шаманом. Но даже если это Эволв Шаман, чаще всего Бесолок попросту надеется на то, что это заклинание не зашло в руку противника.



## Жрецы

Квест Жрец — равный поединок, в котором вы столкнетесь с большим количеством массовых зачисток. Почти все из них наносят слишком много урона, так что обыграть их можно только большим количеством карт в руке. Ставьте новые волны угроз и надейтесь на то, что в один момент зачистки Жреца закончатся. Тогда планируйте нанести летальный урон в течение 1-2 ходов.

В матч-апе с Нага Жрецом спасут или ранний розыгрыш [Нечестивой библиотеки](#), или [Удушающая звезда](#). Разменивайтесь на 1-4 ходах с нагами и другими существами противника, чтобы оппонент не реализовывал свои баффы слишком просто. Как и всегда, готовьте летальный урон к 6-7 ходам с помощью крупных угроз и баффов.

Любой Жрец играет [Осколок наару](#), поэтому никогда не играйте любые баффы на существ, которые не могут атаковать.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!