

(Патч 12.3 Постнерфф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 1 / 12

(Патч 12.3 Постнерфф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу.

ID: 1164

URL: <https://old.kolodaearthstone.ru/guide/boomday-warlock-cnet>

Дата: 29.10.2018

Тип: Гайды

Категория: Гайды Проект Бумного дня

Описание

(Обновленный) Четный Чернокнижник Проект Бумного дня

Кратко

Из гайда вы узнаете, какую колоду Четного Чернокнижника выбрать и в каких ситуациях — вопросам технических карт и адаптации колоды будет уделено особое внимание. Так же вы, как и всегда, познакомитесь с основами муллигана и геймплея, узнаете о поведении Четного Чернокнижника в метовых матч-апах и многом другом.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители kolodaearthstone.ru

Сегодня в центре внимания Четный Чернокнижник. Это один из архетипов, которые особенно уверенно чувствуют себя после нерфов. Изменения баланса никак не затронули колоду, зато ослабили невыгодных оппонентов Четного Чернокнижника — Темпо Мага и Квест Разбойника. С другими представителями меты герой статьи справляется стабильно: он великолепен как против агрессии (Нечетный Паладин, Зоолок, Четный Шаман), так и против медленных оппонентов (Друиды, Нечетный Воин, Дрыжеглот Шаман и др).

К недостаткам Четного Чернокнижника можно отнести не лучшие показатели против Охотника на хрипах и Нечетного Разбойника. Но эти противостояния можно назвать скорее равными, а не радикально проигрышными. Получается, что Четный Чернокнижник — прекрасный выбор в текущих условиях, если вы хотите стабильно продвигаться по лaddersу.

Из гайда вы узнаете, какую колоду Четного Чернокнижника выбрать и в каких ситуациях. Также вы познакомитесь с основами муллигана и геймплея и узнаете о поведении Четного Чернокнижника в метовых матч-апах.

Это обновленная версия гайда по Четному Чернокнижнику, актуальная для патча 12.3. Далее вы найдете полный список изменений:

- Изменены актуальные сборки архетипа и описания к ним
- Изменена основа колоды
- Изменены вступление и заключение
- Добавлены новые опциональные карты и описания к ним, изменены старые
- Изменены нужные на муллигане карты против каждого класса
- Добавлены описания актуальных матч-апов меты, убраны некоторые старые

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Максимально бюджетная колода

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 2 / 12

- Муллиган
- Стратегия игры
- Защита
- Нападение
- Уничтожение ключевых карт оппонента
- Сила героя Четного Чернокнижника
- Вопрос о количестве здоровья Чернокнижника
- Важные советы
- Карты со случайными эффектами
- Матч-апы
- Заключение

Четный Чернокнижник от Vicious Syndicate

Эту версию Четного Чернокнижника можно взять за классическую: в ней есть большинство популярных для нынешней меты опций (Крадущийся упырь, Разрушитель чар, Кислотный слизнюк) и Костяная кобыла, которая улучшит медленные матч-апы. Мшистое чудище по-прежнему популярно, хотя его уже нельзя назвать обязательной опцией. Сегодня это свободный слот колоды, на место которого вы можете добавить что-то свое.

Четный Чернокнижник от MM78

Эта версия обращается к Проекту по демонологии для улучшения матч-апов с Вихлепых Друидом, Малигос Друидом, Дрыжеглот Шаманом и другими комбо-колодами.

Четный Чернокнижник от Ginky

Сборка из топ-50 Легенды добавляет оригинальную опцию Черный рыцарь. Это хороший инструмент в зеркальных матч-апах и против Таунт Друида, который относится не к самым легким противникам Гул'дана.

Четный Чернокнижник от Muffins

Сборка напоминает классическую версию, но примечательно то, что все вторые дропы используются в двух экземплярах. Второй Кислотный слизнюк, может, не всегда пригодится для устранения оружия, чаще всего это будет просто 3/2 на второй ход. Иногда такое действие будет ослаблять бдительность противников, которые уверены, что Четный Чернокнижник использует только один ремувал оружия. Обилие ранних дропов поможет против агро и мидрейндж колод.

Основа колоды не так сильно изменилась после нерфов. Из нее по очевидным причинам ушло Мшистое чудище, хотя большинство игроков все-таки не хотят убирать его из колоды из-за Ползучей чумы Друидов.

Вторые и четвертые дропы по-прежнему стоят на своих местах. Вариации наблюдаются среди вторых: Бронированный жук, Кислотный слизнюк и Заступница син'дорай. Выбирайте, какая из этих опций полезнее в вашей локальной мете и добавьте столько копий, сколько посчитаете нужным.

На смену Мшистому чудищу пришла другая обязательная карта — Костяная кобыла. Если раньше ее использовали в основном только в бюджетных сборках как замену какой-либо дорогой карте, то теперь это полноценный представитель архетипа. Костяная кобыла улучшает

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 3 / 12

медленные матч-апы и помогает неожиданно завершать партии.

Ниже вы познакомитесь с основными техническими картами Четного Чернокнижника.

Жертвенный договор — улучшает матч-апы с Зоолоком и Четным Чернокнижником. Не будет лежать мертвым грузом, если вы используете Проект по демонологии.

Взрывной дух — дешевый ранний ремувал, синергирующий с Оберегом: малый аметист. Будет полезен в темповых матч-апах с Зоолоком, Нечетным Разбойником и другими.

Проект по демонологии — не всегда будет превращать значимых существ противника, но шанс на это есть. Проект по демонологии опасен для Малигос Друида, Вихлепых Друида, Дрыжеглот Шамана и колод с Меха-К'Туном.

Гномферату — как и Проект по демонологии, способна разрушить планы медленных колод, которые полагаются на ключевые карты. В быстрых поединках Гномферату на игру вряд ли повлияет и будет «ванильным» существом 2/3.

Пламя Тьмы - дополнительная AoE опция против агро колод, играющих от стола. Если не хватает Осквернения и Адского пламени, добавляйте Пламя Тьмы.

Вытягивание души — достойный ответ против Короля-лича, Алекстразы, Малигоса, Горного великана и других крупных существ, популярных в мете. Карта тяжелая и редко проявит себя в агро матч-апах достаточно хорошо.

Первоученица Рин — редкая опция против самых медленных оппонентов, которые могут переиграть вас по выгоде (Биг Спелл Маг, Нечетный Воин). Добавьте легендарное существо, если испытываете трудности с такими оппонентами, хотя в нынешней мете это скорее редкость.

Круговерть Пустоты — хотите, чтобы AoE наверняка убило весь стол? Круговерть Пустоты - беспроигрышный вариант. Помогает против мидрейндж и некоторых контроль колод, способных заспамить стол тяжелыми угрозами. Комбинируется с Вестником рока на десятом ходу: это сильный ход перед выходом Кровопийцы Гул'дана.

Бронированный жук — берите в сборку, если страдаете от агро колод.

Вестник рока — по-прежнему незаменим в агро матч-апах. Даже если не зачистит стол, то хотя бы отвлечет внимание противника от вашего героя и впитает урон. Находит применение во многих других поединках.

Черный рыцарь — существа с провокацией есть у почти каждой метовой колоды. Другие Четные Чернокнижники играют Короля-лича, Крюконосца-разорителя, Друиды — Короля-лича, Ползучую чуму. Бывают цели и поскромнее, например, Раздражатели и Смоляные стражи. Трудно найти применение Черному рыцарю разве что в матч-апе с Разбойниками и некоторыми Жрецами.

Меха-К'Тун — используется в связке с Катаклизмом, Кроволистом и Гальванизатором. Ваш Четный Чернокнижник станет медленнее и сможет чаще побеждать контроль колоды на поздних этапах игры, но в целом сборка с Меха-К'Туном едва ли так же сильна, как классические версии Четного Чернокнижника.

Четный Чернокнижник использует много легендарных карт и несколько эпических. Какие-то из

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 4 / 12

них заменить не выйдет: Генн Седогрив, Горный великан и Кровопийца Гул'дан— без них собирать Четного Чернокнижника смысла нет. Другими дорогостоящими опциями можно пожертвовать.

Максимально бюджетный Четный Чернокнижник

Такая сборка обойдется в 5400 чародейной пыли, и с ее помощью можно без особых проблем идти до 5 ранга и даже выше. В первую очередь дополните эту версию Королем-личом и Крадущимся упырем.

Четный Чернокнижник ищет разные карты в зависимости от матч-апа. Нет ни одного существа или заклинания, которое стоит оставлять всегда вне зависимости от оппонента и ожидаемого матч-апа.

Далее вы найдете необходимые в стартовую руку карты против каждого класса.

Воин: Горный великан, Сумеречный дракон, Крадущийся упырь. С хорошей рукой — Кровопийца Гул'дан.

Паладин: Осквернение, Жуткий инфернал, Грубый гомункул. С хорошей рукой — Мшистое чудище, Бронированный жук.

Охотник: Грубый гомункул, Горный великан, Бронированный жук, Разрушитель чар, Оберег: малый аметист.

Друид: Горный великан, Кислотный слизнюк, Крадущийся упырь, Сумеречный дракон.

Разбойник: Горный великан, Оберег: малый аметист, Бронированный жук, Кислотный слизнюк, Заступница син'дорай. С хорошей рукой — Крюконосец-разоритель.

Шаман: Осквернение, Горный великан, Сумеречный дракон, Адское пламя. С хорошей рукой — Крюконосец-разоритель, Заступница син'дорай. С очень хорошей рукой — Мшистое чудище.

Маг: Грубый гомункул, Горный великан, Оберег: малый аметист, Бронированный жук, Кислотный слизнюк, Адское пламя, Осквернение. С хорошей рукой — Грибовар, Сумеречный дракон.

Жрец: Горный великан, Кровопийца Гул'дан, Разрушитель чар. С хорошей рукой — Сумеречный дракон.

Чернокнижник: Горный великан, Сумеречный дракон, Оберег: малый аметист, Осквернение, Крюконосец-разоритель.

Наконец, можно перейти к обсуждению стратегии игры Четного Чернокнижника. И в начале, как и всегда, вам предлагается ознакомиться с доступными архетипу способами победы.

1. Защита

Играть от защиты Четный Чернокнижник будет в первую очередь в агрессивных матч-апах, хотя это важно и в некоторых других, например, против Токен Друида, Миракл Разбойника и других достаточно темповых оппонентов.

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архети

old.kolodaearthstone.ru · страница 5 / 12

Защищается Четный Чернокнижник с переменным успехом: иногда очень хорошо, иногда менее эффективно – в зависимости от матч-апов и игровых обстоятельств. Следует разобрать, какие именно защитные инструменты есть у архетипа.

Во-первых, мощнейшие AoE эффекты Осквернение и Адское пламя, доказавшие свою эффективность в других сильнейших колодах класса. К ним добавляется и Пламя Тьмы, поскольку иногда AoE не хватает.

AoE способности вы должны использовать бережно и с умом, поскольку, если вы потратите их все, оппоненту попросту будет нечего бояться: он сможет ставить на стол любое количество угроз, не опасаясь Осквернения, которое при определенных обстоятельствах может уничтожить все.

Важно, что все массовые способности действуют и на ваших существ (а иногда и на вашего героя), так что, возможно, после их применения стол окажется пустым. Лучше всего не давать оппоненту инициативу и возможность вновь безнаказанно выставиться на стол, а занять его самостоятельно, разместив на игровом поле хоть что-то. Если маны совсем немного, ставьте Вестника рока, дабы вынудить оппонента пропустить ход, так инициатива окажется в ваших руках, что важно в любом матч-апе, как медленном, так и быстром.

Помимо AoE эффектов, вас будут защищать и провокаторы. В вашем распоряжении есть несколько угроз с провокацией, но, что важнее, Заступница син'дорай, которая сделает провокатора из любой цели. Конечно же, очень часто вы хотите дать провокацию Горному великану и Сумеречному дракону, так как это самые «жирные» существа в вашем распоряжении. Пробыться через них оппоненту будет непросто, а вы, пока он это делает, сможете поставить еще существ на стол, а уже имеющимися атаковать по герою противника.

Наконец, Четному Чернокнижнику, который постоянно использует силу героя, да еще и наносит урон себе Адским пламенем, Грубым гомункулом и другими источниками, нужно думать о своем запасе здоровья. Исцеления в его распоряжении много: Грибовар, Оберег: малый аметист, Жертвенный договор, Кровопийца Гул'дан.

Но даже в агрессивных матч-апах, когда вы защищаетесь, использовать исцеление нужно с умом, дабы суметь разыграть Крюконосца-разорителя с его боевым кличем. Если же в вашем распоряжении нет этого четвертого дропа, вы можете восполнять здоровье без опасений при любой удобной возможности, но помните, что чаще всего контроль стола куда важнее, чем ваш запас здоровья, так что сконцентрируйтесь на первом, а уже после этого лечите себя.

Четный Чернокнижник хорош в противостоянии с агро колодами, играющими от стола (Зоолок, Нечетный Паладин). Если же у быстрого противника много урона из руки (Нечетный Разбойник), Гул'дану становится намного сложнее.

2. Нападение

Четный Чернокнижник в нападении чувствует себя даже лучше, чем в защите. Действовать так вы будете в медленных матч-апах, а также в быстрых, когда вам удастся переломить исход поединка.

Два главных источника давления, доступных вам – Горный великан и Сумеречный дракон. Хотя, конечно, есть и многие другие угрозы, как Крюконосец-разоритель, Жуткий инфернал, Король-лич, Генн Седогрив и прочие существа поменьше.

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Черно книжник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 6 / 12

Наступление вы можете начинать уже с 3-4 ходов, но важно не ослаблять его в течение долгого времени, потому что с одним Горным великаном оппонент, пожалуй, как-нибудь справится рано или поздно, но если вы будете ставить новую угрозу каждый ход, очень немногие смогут постоянно находить ответы.

Конечно, увлекаться слепым выставлением существ не нужно, думайте о доступных противнику AoE эффектах вроде Потасовки, Ментального крика, Вулкана и других. Обыгрывать их часто просто, вам не нужно уж слишком большое количество угроз на столе, так что можно копить ресурсы в руке.

Если в какой-то момент вы потеряли инициативу, необходимо всеми силами постараться перехватить ее, используя связку AoE эффектов и Вестника рока, о чем уже было написано ранее. В других случаях массовые способности при давлении не особенно полезны, так как наносят урон и вашим существам. Адским пламенем вы можете добить вашего оппонента, а Осквернение или просто оставить в руке до лучших времен, или же использовать его как Вихрь, дабы повредить или убить какую-то вражескую угрозу, но не нанести слишком много урона вашим.

В наступлении помогут и другие карты, например, Разрушитель чар – отличный способ обходить провокации, а Оберег: малый аметист чистит стол, позволяя вашим существам без опасений бить по «лицу» противника. Грибовар при наступлении может использоваться для исцеления ваших угроз, а не героя.

Еще один способ заполнить стол угрозами – Кровопийца Гул'дан, этот рыцарь смерти будет, конечно, не таким сильным, как у Куболока или Контроль Черно книжника, так как воскресить он может не самых мощных демонов: Грубый гомункул, Крюконосец-разоритель (всегда с 4/4 характеристиками и без провокации), Жуткий инфернал и случайный демон с Проекта по демонологии.

Даже если все эти демоны умрут, созданный стол не будет так опасен, неприятно и то, что у вас не будет значительного количества провокаторов, так что, если вы отстаете, оппонент вовсе может проигнорировать демонов и атаковать по вашему «лицу», если справится с Грубыми гомункулами.

Но Кровопийца Гул'дан силен не только воскрешенными демонами, но и своей силой героя, которая может оказывать значительное давление. Плохо лишь то, что вы лишитесь вашей удешевленной базовой силы героя, то есть приток ресурсов в руку будет куда медленнее, сложнее будет реализовать Горного великана, Сумеречного дракона и Крюконосца-разорителя. Но последнего трудно реализовать потому, что вы, вероятно, быстро поднимите ваше здоровье до 16 единиц и выше.

3. Уничтожение ключевых карт оппонента

Проект по демонологии позволяет пользоваться новым способом победы. Многие популярные архетипы нынешней меты зависимы от одного или нескольких ключевых существ, которых они выставляют в нужный момент в комбинации с другими картами. Далее вы найдете самые популярные архетипы с ключевыми существами и их угрозы, которые вы должны стараться превратить в демона.

Охотник на предсмертных хрипах — Яйцо дьявозавра, Плотоядный куб, Механический дракончик, Зиллиакс

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 7 / 12

Малигос Друид — Малигос, Ухлюпистый Хлюп

Вихлепых Друид — Азалина Воровка Душ, Король Вихлепых, Культиватор мечтоцветов

Нечетный Разбойник — Лирой Дженкинс, Кровожадный злолист

Дрыжеглот Шаман — Дрыжеглот

Четный Шаман — Король-лич, Калимос Первородный, Ал'акир

Биг Спелл Маг — Король-лич, Дракономант Аланна, Алекстраза, Барон Геддон, Синдрагоса

Биг Жрец на воскрешении — Малигос, Пророк Велен

Меха-К'Тун Жрец — Меха-К'Тун, Тикающее поганище, Жестокая лаборантка, Гроболом

Четный Чернокнижник — Король-лич, любая крупная угроза

Зоолок — Страж ужаса, Лирой Дженкинс, Грибомант, пробаффанное Насыщением души существо

Любой Меха-К'Тун архетип — Меха-К'Тун

Особенно важен Проект по демонологии в матч-апах с Малигос Друидом, Вихлепых Друидом, Дрыжеглот Шаманом и любой Меха-К'Тун колодой. Внимательно выбирайте момент для использования Проекта по демонологии, читайте руку оппонента: следите, что он оставил на муллигане, что давно не разыгрывает?

Сила героя Четного Чернокнижника - главная причина, по которой данный архетип в принципе существует. Удешевленный Жизнеотвод силен, и нужно понимать, почему и когда его следует использовать.

В начале партии вы всегда предпочитаете «тапаться» каждый ход, даже на двух кристаллах маны. Вы играете что-то в темп на второй ход лишь при серьезном давлении оппонента со стола. Помните, что часто тот же второй дроп вы можете сыграть на 3 маны вместе с Жизнеотводом, а не вместо него.

Если в ваших планах рано выставить Горного великана или Сумеречного дракона, вам лучше не разыгрывать ни одной карты, пока рука не будет переполнена, до выхода данных угроз. Помните, что если у вас есть Монетка, вы можете поставить Горного великана уже на 3 ход, если предыдущие два использовали только Жизнеотвод. Если же вам не повезло начать с Монеткой, Горный великан может выйти лишь на четвертый ход.

В будущем Жизнеотвод не перестает терять своей актуальности и важности. Четному Чернокнижнику в идеале можно использовать силу героя каждый ход, если на нее, конечно, остается мана. Как минимум на 1, 3, 5, 7 и 9 ходы у вас точно останется один не потраченный кристалл маны из-за четной стоимости всех карт, но и в другие часто можно найти ману для Жизнеотвода.

Проще всего «тапаться» в медленных поединках, но делать это важно и в быстрых, дабы у вас всегда были ответы на вражеские угрозы, чтобы вы быстрее нашли ключевые защитные карты, как Заступница син'дорай, Кровопийца Гул'дан и так далее.

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архети

old.kolodaearthstone.ru · страница 8 / 12

Жизнеотвод лучше всего применять в начале хода, дабы получить в руку дополнительную карту, значит, и информацию: что именно вы можете сделать? Часто полученный с помощью Жизнеотвода «топдек» изменит ваши планы на ход.

Конечно, постоянно используя силу героя, Чернокнижник столкнется с несколькими проблемами. Первая из них – быстрое истощение колоды. Но, как было рассмотрено выше, Четный Чернокнижник в принципе не планирует играть долго в стиле контроль колод, его не интересует стадия усталости. Архетип захватывает стол и пытается быстро закончить партию крупными угрозами.

Вторая проблема постоянного использования Жизнеотвода – здоровье Гул'дана. Подробнее об этом далее.

Поскольку вы очень часто используете силу героя, наносящую вам урон, а еще то же самое делают и некоторые карты, вопрос о количестве здоровья Чернокнижника часто будет стоять остро.

Первое, что важно уяснить, — вы хотите балансировать на относительно низком запасе здоровья, дабы активировать боевой клич Крюконосца-разорителя, что важно и в медленных, и в быстрых матч-апах. Но находиться на 15 единицах здоровья и ниже опасно, если вы столкнулись с агрессией, а вот в медленных вы часто можете себе это позволить без особых проблем.

В каждом матч-апе критическое количество здоровья разное, все зависит от возможностей оппонента наносить урон со стола и из руки: у кого-то много взрывного урона, как у Малигос Друида, у кого-то его нет вовсе, как у Биг Спелл Мага.

Способов исцеления в вашей колоде более чем достаточно, но использовать его важно, опять же, уже после реализации Крюконосца-разорителя или тогда, когда ваше здоровье приближается к критической отметке.

Броня – отличный альтернативный источник исцеления, который позволяет и обыгрывать взрывной урон оппонента, и активировать боевой клич Крюконосца-разорителя.

Важные советы, которые помогут вам освоить Четного Чернокнижника:

Между «волнами» Осквернения будут случаться все события, которые вызовет нанесение урона по существам: их смерть, активация предсмертных хрипов и других особенностей. Это чаще всего выгодно для вас, так как вы способны зачистить практически любой стол, если выстроите «лесенку». Внимательно просчитывайте то, как сработает Осквернение, и выставляйте какие-то мелкие угрозы, дабы эффективнее реализовать это мощное заклинание.

Кровопийца Гул'дан, как уже было сказано, воскресит демонов в своем изначальном состоянии, то есть Крюконосец-разоритель не будет обладать провокацией или характеристиками 7/7.

Жуткий инфернал наносит 1 единицу урона вашему герою, так что данное существо наряду с Адским пламенем и Грубым гомункулом улучшит Оберег: малый аметист.

Даже если в колоде противника нет демонов, он получит их, когда вы разыграете Проект по демонологии. Так вы реализуете заклинание за 0 маны в любом матч-апе.

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 9 / 12

Внимательно следите за порядком ваших действий, продумывайте ходы наперед. Например, часто перед выставлением Горного великана можно использовать Жизнеотвод, если рука не переполнена.

Проект по демонологии — в игре 26 демонов: 20 Чернокнижника и 6 нейтральных. Вероятность получения конкретного демона - 3%. Не забывайте, что и противник получит демона с этой же вероятностью. Вы оба будете знать, какой демон находится в руке обоих.

Король-лич — даст конкретную карту рыцаря смерти с вероятностью 12,5%.

Ледяная Скорбь — источник дополнительного урона по оппоненту в медленных матч-апах. Если решили размениваться с существами, не жадничайте: подойдут не только самые сильные цели. Не добивайте Ледяной Скорбью Вестников рока.

Хватка смерти — иногда лишит противника ключевой карты и приблизит его к усталости.

Уничтожение — сильный ремувал, но будьте аккуратны с вашим здоровьем. Улучшает Оберег: малый аметист.

Проклятый договор — приемлемо для уничтожения 2-3 опасных угроз. Ключевых карт у Четного Чернокнижника не так много. Неприятней всего лишиться Кровопийцы Гул'дана.

Щит антимагии — применяйте не только на полный стол: даже одно существо, неуязвимое к магии, окажет влияние на ход матча.

Лик смерти — чаще вы будете наносить 5 урона, но и исцелиться Четному Чернокнижнику не помешает в ряде случаев.

Смерть и разложение — пригодится если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания оппонента взрывным уроном. Эффективно против классов, играющих от стола.

Армия мертвецов — в колоде больше половины существ, но многие обладают сильным боевым кличем, а Вестник рока просто убьет ваш стол. Следите за тем, что осталось в колоде.

Будьте готовы распрощаться с Кровопийцей Гул'даном, если он еще там.

Нечетный Воин уязвим к крупным существам, но важно не поставить их слишком много, чтобы обыграть инструменты Гарроша. Никогда не разыгрывайте больше 3 существ на столе, помните про позиционирование вокруг Суперколлайдера и старайтесь как можно быстрее поставить Крадущегося упыря и превратиться в Кровопийцу Гул'дана — важна сила героя рыцаря смерти, а не его боевой клич.

Грамотно распределяйте ресурсы и готовьтесь давить планомерно и размеренно, истощая руку противника. Вынуждайте Воина играть Безумного гения Бума, после чего его будет легко добить силой героя.

Нечетный Паладин уязвим ко всем AoE атакам. Не отдавайте Адское пламя и Осквернение на двух-трех существ, дождитесь, пока Утер потратит много карт, и тогда действуйте.

Считайте, сколько урона нанесет Паладин со стола, если у него есть Новый уровень!

Чистите стол, если бафф Паладинов-рекрутов окажется для вас летальным.

Охотник на предсмертных хрипах — непростой оппонент. Разрушитель чар сыграет важную роль в матч-апе: применяйте его на Яйцо дьявозавра или Катрену Зимний Шорох. Убивайте их,

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 10 / 12

даже если эффект немоты найти не удалось или если немота уже дана, дабы обыграть Плотоядный куб. Не позволяйте Охотнику «раскрутить» предсмертные хрипы с помощью Ложной смерти и Ловчего злобноплава.

Помните про Метку охотника, с помощью которой Рексар избавится от ваших первых крупных угроз.

Секрет Охотник не так страшен, ваша задача — сберечь AoE эффект для Оберега: малый изумруд. Этот архетип агрессивнее и будет наступать с первых ходов партии, так что находиться на низких запасах здоровья намного опаснее, чем в случае с Охотником на предсмертных хрипах. Аккуратней с секретами: не попадитесь в Морозную ловушку крупным существом и не атакуйте по герою противника без надобности. Секреты лучше всего проверять, когда вы собираетесь дать AoE зачистку. Пусть сначала на столе Охотника появятся Блуждающий монстр, змея с 2/3 с ядом или три змеи 1/1. Кстати, не забывайте, что Змеиная ловушка иногда помогает активировать Осквернение.

Малигос Друид — напряженный матч-ап, но выгодный. Крадущийся упырь избавит от Оберега: малая яшма и опасной Близости к природе. После смело выставляйте крупные угрозы, на них и полагайтесь в этом матч-апе. Мшистое чудище уничтожит стол скарабеев 1/5. Против Друида эффективен Проект по демонологии. Идеальная цель — Малигос, но и Ухлюпистый Хлюп опасен. Если Друид разыграл Малигоса в темп, не отдав Лунные огни, значит в его руке есть Ухлюпистый Хлюп — применяйте Проект по демонологии, чтобы превратить его в демона.

Не ставьте больше трех существ на стол, чтобы обыграть и Ползучую чуму, и Ментальных техников.

Той же стратегии придерживайтесь с Вихлех Дружином. Отличить его от Малигос Друида сложно. У такого Друида меньше наступательных угроз. Старайтесь не отставать по добору, чтобы Друид не смог выгодно реализовать Короля Вихлехыха. А лучше всего превратить Короля Вихлехыха или Азалину Воровку Душ в демона. Применяйте Проект по демонологии сразу же после розыгрыша оппонентом Культиватора мечтоцветов.

Токен Друид — простой противник, в матч-апе с которым важно Осквернение для зачистки стола с Душой леса. Каждый AoE эффект важен, но не всегда их будет достаточно: опасна Ползучая чума, вы не должны позволить Чернокнижнику реализовать ее и баффнуть Крепким-мародером. Не обыгрывайте Крепкого мародера, если увидели Учительницу магии и Зов чашобы.

Но будьте готовы и к неожиданным сборкам. Сейчас многие Токен Друиды стали добавлять Хадронокса, Короля-лича и Плотоядного куба, будьте готовы нейтрализовать эти угрозы. В этом случае Хадронокс и Плотоядный куб — идеальные цели для Разрушителя чар.

Таунт Друид — тяжелый матч-ап. Старайтесь действовать как можно агрессивней, давите на Друида тяжелыми существами. Не страшно, если они получают Близость к природе: выманить этот ремувал тоже неплохо. Хотя лучше всего рано уничтожить его Крадущимся упырем. Разрушителя чар берегите для Хадронокса и Плотоядного куба. Хорошая опция — Черный рыцарь. Если Друид будет полагаться на тяжелых одиночных провокаторов, Черный рыцарь поможет перевернуть партию в вашу пользу.

Нечетный Разбойник. Старайтесь не отставать по темпу. Убивайте раннего Бандюгу и Коварного птенца любой ценой или по крайней мере ослабляйте их Разрушителем чар.

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Черно книжник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 11 / 12

Не забывайте о Кровожадном злоисте: Разбойник захочет убить им Горного великана и Крюконосца-разорителя. Матч-ап сложный, так что идите на риски и рассчитывайте на неудачные карты противника.

Четный Шаман попытается продавить вас существами, поэтому запаситесь AoE зачистками. Разрушителя чар оставьте для Похитительницы трупов, Тотем языка пламени или Ал'акира. Последний нанесет 10 урона с пустого стола под Тотемом языка пламени или с баффом Сила земли. Не забывайте, что у любого Шамана есть Сглаз.

Дрыжеглот Шаман — напряженный, но выгодный матч-ап, хотя способов проиграть у вас много. Два ключевых ремувала противника — Сглаз и Вулкан. Первое заклинание обыграть не выйдет, а второе нужно обыгрывать, выставляя несколько тяжелых угроз с большим запасом здоровья (больше 15).

Уничтожайте Ледниковые осколки, чтобы Шаман не вернул их в руку Золой Горгоной или Грамблом, сотрясателем миров.

Биг Спелл Маг встречается редко, но нужно быть готовым. Метеорит, Превращение, Кукла вуду, даже AoE зачистки — каждый ход вы будете получать ответ. Рассчитывайте на неудачу противника или добавьте в сборку Первоученицу Рин. Правда, идти на такой шаг ради редкого матч-апа неосмотрительно.

Мурлок Маг хоть и агрессивный оппонент, но одолеть его совсем не просто. Зачищайте всех мурлоков, чтобы Маг не смог усиливать их баффами и адаптацией. Помните о взрывном уроне: Джайна играет Ледяную стрелу и Огненный шар. Ключевые карты — AoE эффекты и исцеление. Будьте готовы к Алунету, не выкидывайте Кислотных слизнюков просто так. Алунет может спасти Мага, даже если вы сможете сдержать его ранний напор. Уничтожайте и Звездочета Луну любой ценой.

Жрец на воскрешении — оппонент, который может воспользоваться вашими проблемами со здоровьем и быстро убьет взрывным уронem под баффами Малигоса или Пророка Велена. Мешайте противнику реализовывать комбинации, постоянно наступая. Помните про Ментальный крик, который зачистит любой стол к 7 ходу, старайтесь не подставлять под него все ваши угрозы.

К десятому ходу и далее постарайтесь восстановить здоровье хотя бы до 20 единиц, а лучше до 35 (с броней от рыцаря смерти), чтобы Жрец не смог убить вас за один ход.

В зеркальном противостоянии важно ходить с Монеткой. Тот, кто ходит вторым, ставит Горного великана на третий ход. Если вы захватили инициативу на столе, не бойтесь действовать агрессивно: атакуйте героя противника, а размены предоставьте ему. Разрушитель чар подойдет для ответа на Сумеречного дракона. Проект по демонологии будет полезен в этом матч-апе. Разыгрывайте его на средней или поздней стадии игры, когда вторые и четвертые дропы выйдут. Если у вас есть Жертвенный договор, поединок станет проще.

Если у вас есть Вестник рока и вы ожидаете, что оппонент поставит Горного великана раньше вас, ставьте 0/7 существо на пустой стол перед ожидаемым выходом Горного великана.

Зоолок — главный агрессор меты. Четный Черно книжник одолевает его благодаря Адскому пламени и Осквернению. Если есть Вестник рока — ставьте на второй ход, не жадничайте.

(Патч 12.3 Постнерф) Четный Чернокнижник. Гайд по архетипу

old.kolodaearthstone.ru · страница 12 / 12

Старайтесь как можно быстрее разыграть Крадущегося упыря, дабы лишить оппонента Ожога души и Душеворота. Улучшает матч-ап Пламя Тьмы: карта эффективна и потому, что мало кто ожидает еще один AoE эффект.

Не полагайтесь только на зачистки стола, их не хватит. Убивать угрозы Зоолока нужно и существами, старайтесь закрепиться на столе и размениваться. Зоолок постарается защитить основные угрозы мелкими провокаторами: отвечайте на них Мшистым чудищем.

Четный Чернокнижник уверенно чувствует себя после изменений баланса. Сегодня это один из архетипов, который играет стабильно практически с любой колодой меты. После исчезновения Темпо Магов и ослабления Квест Разбойников герой статьи быстро возвысился в ладдере и по праву занимает свое место среди лидеров меты.

Спасибо за прочтение гайда и удачного Бумного дня!