

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Обновленный (11.4) Четный Чернокнижник. Гайд по колодам Ведьмин лес.

14.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Четный Чернокнижник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

Вашему вниманию представляется гайд по архетипу Четный Чернокнижник. Сегодня это один из самых популярных архетипов Чернокнижника, который можно встретить и в легенде, и на низких рангах ладдера.









Старожилам Четный Чернокнижник может напомнить о Хэндлоке, которым играли еще до выхода дополнения Пробуждение древних богов. Герой сегодняшней статьи так же рано способен выставлять тяжелые угрозы, нападать с их помощью или защищаться, наделяя их провокацией. Из особенностей именно Четного Чернокнижника – возможность выставлять Горного великана не на четвертый, а на третий ход, о чем предыдущие архетипы Гул'дана и мечтать не могли.

В целом Четный Чернокнижник – стабильный представитель нынешней меты, обладающий сформировавшейся и, кажется, уже почти окончательной сборкой, рядом выгодных и невыгодных матч-апов и в целом своим местом в Hearthstone наших дней. Хотя у героя статьи есть и конкуренты внутри класса: огромную популярность набрал в последнее время Зоолок, сместивший Четного Чернокнижника с позиции классового лидера.

Согласно [последним мета-отчетам от Vicious Syndicate](#), Четный Чернокнижник чувствует себя весьма неплохо: это колода с одним из самых высоких процентов побед в ладдере. Так что, если хотите уверенно и стабильно продвигаться вверх по ладдеру, герой сегодняшней статьи — великолепный выбор. А данный гайд поможет вам разобраться в принципе действия архетипа.



Из гайда вы, как и всегда, узнаете все о составе колоды, выборе карт в стартовую руку, общих элементах геймплея и специфике конкретных матч-апов.



*Вы уже могли читать гайд по колоде Четного Чернокнижника в мете Ведьминоного леса. Это обновленная версия руководства, актуальная для июльского рейтингового сезона. Полный список обновлений представлен ниже:*

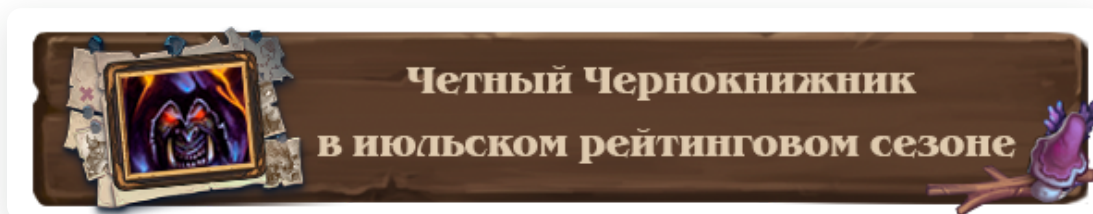
-  *Переработано вступление*
-  *Убран раздел "Четный Чернокнижник в патче 11.2" и добавлен новый раздел "Четный Чернокнижник в июльском рейтинговом сезоне"*
-  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним. Убраны неактуальные старые*
  -  *Изменена основа колоды и описание к ней*
    -  *Добавлены новые опциональные карты, встречающиеся в нынешних сборках архетипа*
    -  *Изменены карты, нужные для стартовой руки против каждого класса*
    -  *Добавлены описания актуальных матч-апов нынешней меты*
    -  *Минорные исправления в тексте и правка опечаток*

- Разделы статьи:



-  Четный Чернокнижник в июльском рейтинговом сезоне
  -  Сборки архетипа
    -  Вопросы декбилдинга
      - -Основа колоды
      - -Оptionальные карты
      - -Максимально бюджетная колода
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - -Способы победы
    - - Защита
    - - Нападение
- Переигрывание по выгоде

- *-Использование силы героя*
- *-Распоряжение здоровьем*
- *-О Короле-личе*
- *-Важные советы*
-  *Матч-апы*
-  *Заклучение*



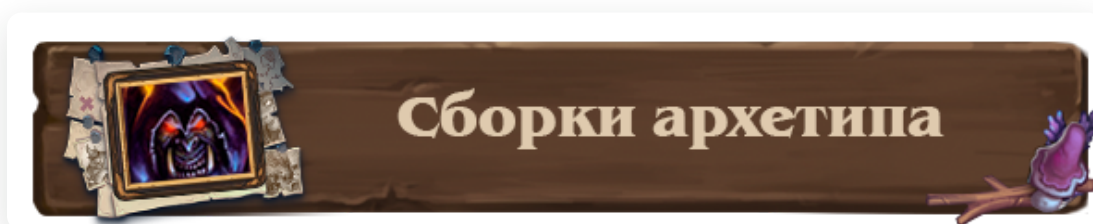
Четный Чернокнижник до сих пор остается одной из сильнейших колод ладдера и занимает в нем стабильные позиции, даже несмотря на серьезные изменения, которым подверглась мета в результате выхода Зоолока из тени. Четный Чернокнижник по-прежнему обладает великолепным процентом побед и имеет очень небольшое количество невыгодных матч-апов.

С основным внутриклассовым конкурентом у Четного Чернокнижника тоже нет проблем: с Зоолоком герой статьи справляется весьма легко благодаря огромным провокаторам и обилию массовых зачисток. Учитывая то, как много сейчас Зоолоков в ладдере, можно сказать, что у Четного Чернокнижника все не так уж плохо.

С *Дрыжеглот* Шаманом и Таунт Друидом, популярнейшими персонажами ладдера на данный момент, у героя статьи также складываются неплохие отношения. Можно сказать, что у него примерно равные с ними шансы на победу, но небольшое преимущество все же за Четным Чернокнижником. Он обладает массой серьезных существ, напор которых медленным Малфуриону и Траллу выдерживать тяжело. Все-таки *Горный великан* на третий ход – это слишком сильно.

Из напряженных матч-апов можно выделить *Миракл Разбойника*, *Нечетного Разбойника*, *Биг Спелл Мага*. Первые двое зачастую опережают Чернокнижника по темпу, а последний имеет просто неисчислимое количество массовых и точечных зачисток, которых ему хватает, чтобы нейтрализовать всех гигантов героя статьи.

Но ни одна колода не имеет 100%-ного показателя побед, так что эти слабости можно простить Четному Чернокнижнику: у всех бывают неприятные соперники. Гораздо важнее, что в целом архетип действительно очень силен, и несколько тяжелых матч-апов не делают его слабой колодой. Это отличный выбор для продвижения по рейтингу.

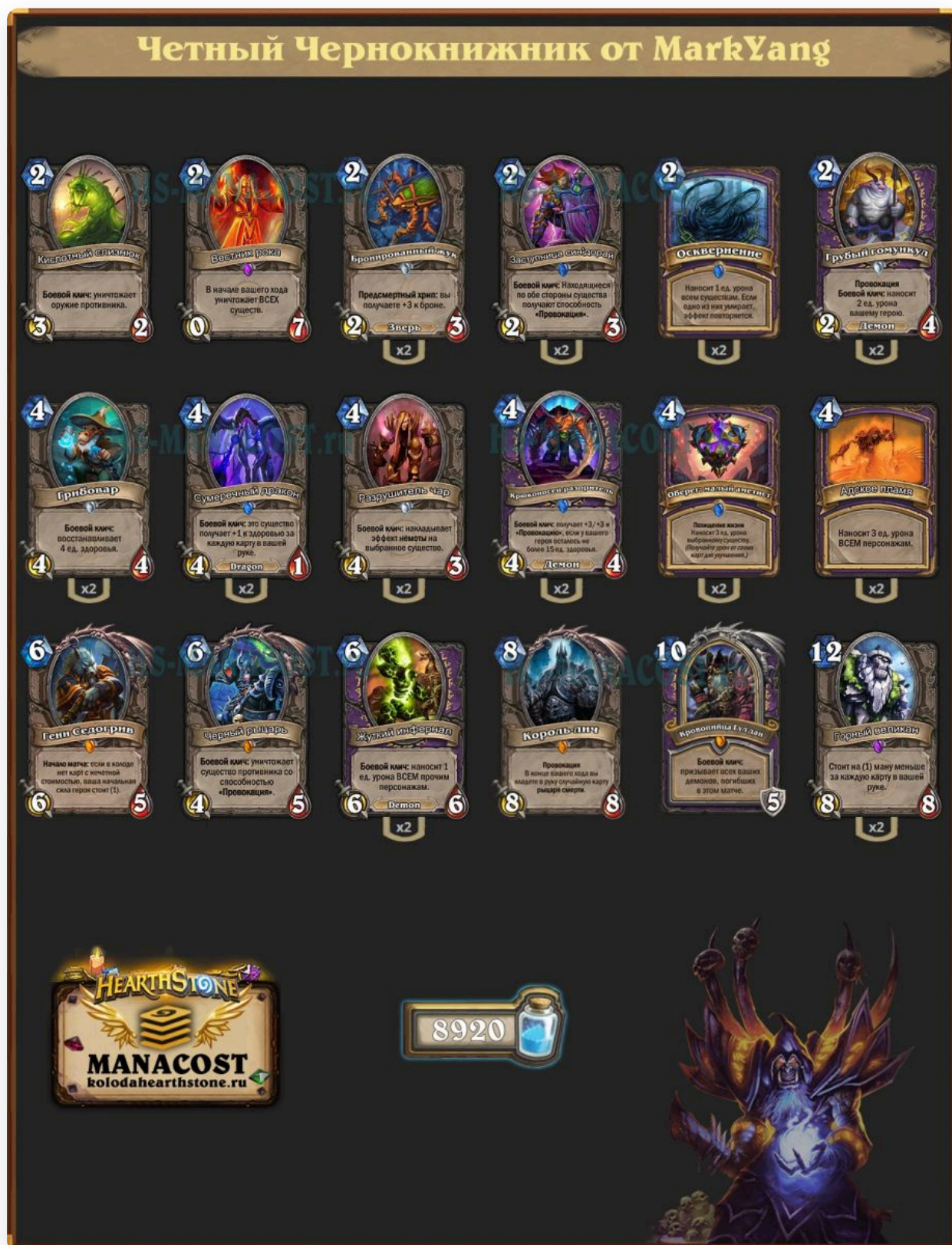


Если вы внимательно изучите коллекцию карт, а точнее четную ее часть, то обнаружите, что у Чернокнижника не столь богатый выбор карт как классовых, так и нейтральных. Большинство из них просто не вписываются в идею архетипа.

Как следствие – различных сборок Четного Чернокнижника очень мало, и все они отличаются между собой максимум несколькими картами. Игроки достаточно быстро пришли к классической версии колоды, которая и будет представлена первой в данном разделе.

Впрочем, сейчас появляются и необычные ответвления от стандартной сборки, они будут внимательно изучены в данном разделе.

## Четный Чернокнижник от MarkYang



На данный момент это самая стандартная сборка архетипа. Если сравнивать ее с предыдущими вариантами стандартной версии, здесь появился **Черный рыцарь**, незаменимый в поединке с Таунт Друидом. Да и в зеркальных матч-апах он может пригодиться. Впрочем, не только эти противостояния привели к появлению **Черного**

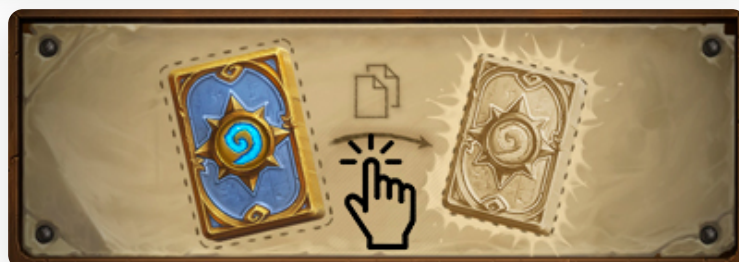
рыцаря в сборке Четного Чернокнижника: большинство колод сейчас имеют Короля-лича, так что цель для легендарного существа найдется практически всегда.

## Четный Чернокнижник от SamDi

**Четный Чернокнижник от SamDi**

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



















8020



Интересный вариант с необычными опциями вроде Нечестивого фанатика, Похищения души, Вытягивания жизни и Крадущегося упыря. Вытягивание души - это хоть и дорогой, но все же прекрасный ультимативный ремувал, который обязательно найдет себе цель. А Нечестивый фанатик прекрасно синергирует с Осквернением и Адским пламенем.

## Четный Чернокнижник от cocosasa

**Четный Чернокнижник от cocosasa**

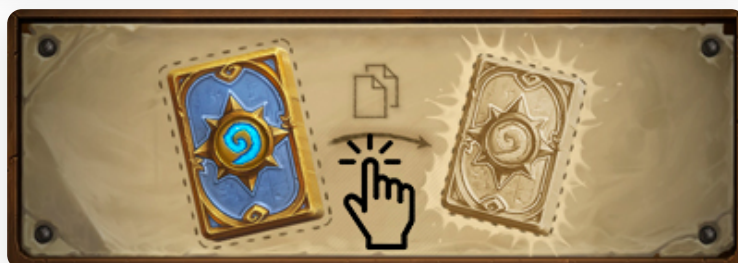
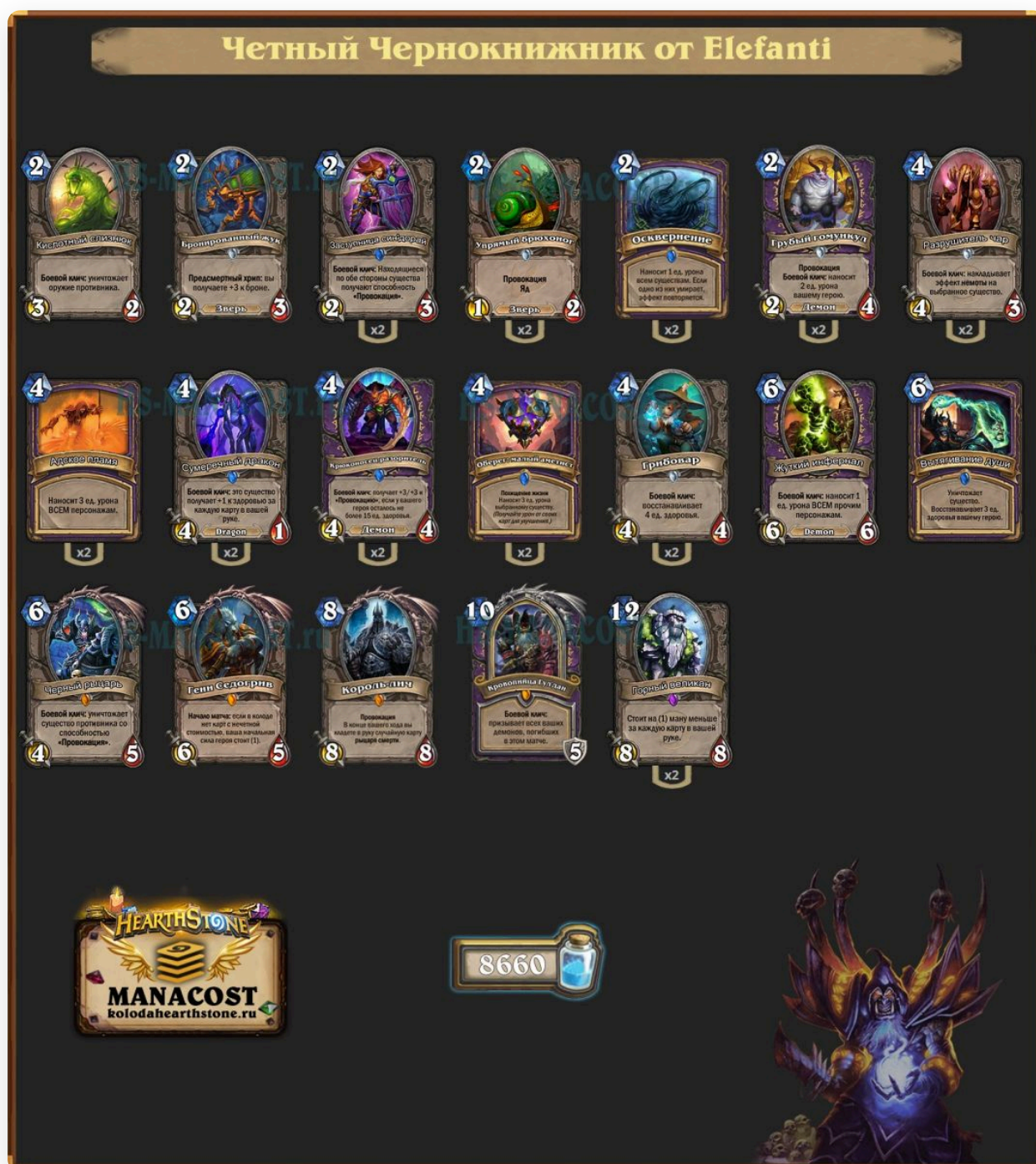
 <p>Боевой мисс уничтожает оружие противника.</p> <p>3 маны / 2 здоровья</p>	 <p>Боевой мисс Нечестивости по обе стороны существа получает способность «Провокация».</p> <p>2 маны / 3 здоровья</p>	 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0 маны / 7 здоровья</p>	 <p>Провокация Боевой мисс наносит 2 ед. урона лашетку герою.</p> <p>2 маны / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторится.</p> <p>2 маны / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4 маны / 1 здоровья</p> <p>Dragon</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс: накладывает эффект немута на выбранное существо.</p> <p>4 маны / 3 здоровья</p> <p>x2</p>
 <p>Похищение жизни Провокация</p> <p>1 мана / 6 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс восстанавливает 4 ед. здоровья.</p> <p>4 маны / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс получает +3/+3 и «Провокация», если у вашего героя осталось не более 15 ед. здоровья.</p> <p>4 маны / 4 здоровья</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Получает жизнь Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Получает урон от своей карты убитых)</p> <p>4 маны / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>4 маны / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Начало маны: если в колоде нет карт с нечестивой стемпелом, ваша начальная сила героя стоит (1).</p> <p>6 маны / 5 здоровья</p>	 <p>Боевой мисс: уничтожает существо противника со способностью «Провокация».</p> <p>4 маны / 5 здоровья</p>
 <p>Боевой мисс наносит 1 ед. урона ВСЕМ прочим персонажам.</p> <p>6 маны / 6 здоровья</p> <p>Демон</p>	 <p>Боевой мисс ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>8 маны / 5 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация В начале вашего хода вы кладете в руку случайные карты рыцаря смерти.</p> <p>8 маны / 8 здоровья</p>	 <p>Боевой мисс: прикладывает всешки демонов, погибших в этом матче.</p> <p>10 маны / 5 здоровья</p>	 <p>Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>12 маны / 8 здоровья</p> <p>x2</p>		

8900



Самое примечательное здесь – [Инквизитор Скверны](#) и [Костяная кобыла](#). Интересный вариант, если вы хотите добавить в свою сборку еще больше провокаторов. К тому же, [Костяную кобылу](#) вряд ли кто-то будет ожидать, так что она может стать для вас отличным внезапным инструментом для завершения партии.

## Четный Чернокнижник от Elefanti



Упрямый брюхоног – редкая на сегодняшний день опция, но в сборке Elefanti она нашла свое применение. Здесь также присутствует Вытягивание души. Такие опции хороши в зеркальных противостояниях и против любых других архетипов, которые используют тяжелых существ (Четный Шаман, Таунт Дриид, Биг Спелл Маг и другие).

## Вопросы декбилдинга

Как уже говорилось выше, рассчитывать на разнообразие сборок и большое количество опций Четному Чернокожнику не приходится: в коллекции мало мощных существ и заклинаний за 0, 2, 4, 6, 8 и 10 маны, которые бы вписывались в план на игру рассматриваемого архетипа.

Соответственно, и основа колоды, то есть карты, использующиеся всеми или почти всеми сборками, будет очень большой.

2	Грубый гомункул	2
2	Заступница син'дорай	
2	Осквернение	2
4	Адское пламя	2
4	Грибовар	2
4	Крюконосец-разоритель	2
4	Оберег: малый аметист	2
6	Генн Седогрив	
6	Жуткий инфернал	
8	Король-лич	
10	Кровопийца Гулдан	
12	Горный великан	2

Чаще всего основа дополняется вторыми копиями представленных карт, а также парой вторых дропов (Вестник рока + Бронированный жук).










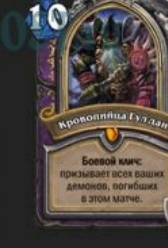
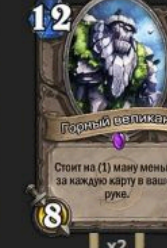
Почти или даже все **опциональные карты** Четного Чернокожника уже были упомянуты в предыдущем разделе. Самые распространенные опции: Вытягивание души, Черный рыцарь, Кислотный слизнюк, Командир Авангарда.


Чуть реже могут встречаться Круговерть Пустоты, Первоученица Рин, Инквизитор Скверны, Упрямый брюхоног, Нечестивый фанатик, Похищение души.

Что до **максимально бюджетной сборки архетипа**, то она мало чем отличается от представленных выше, так как вы ни в коем случае не можете обойтись без двух легендарных карт (Генн Седогрив и Кровопийца Гул'дан) и нескольких эпических (Вестник рока и Горный великан). Если чего-то из этого у вас нет, лучше отказаться собирать Четного Чернокожника в принципе.


# Максимально бюджетный Четный Чернокнижник

## Максимально бюджетный Четный Лок

 <p>Предсмертный крик: вы получаете +3 к броне.</p> <p>Зверь</p>	 <p>Провокация Яд</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ уничтожает оружие противника.</p> <p>Зверь</p>	 <p>Боевой клещ: Находясь по обе стороны существа, получаете способность «Провокация».</p> <p>Заступница синдарага</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них является эф-фект копируется.</p> <p>Осквернение</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация Боевой клещ наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клещ: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: накладывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>Разрушитель чар</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: восстанавливает 4 ед. здоровья.</p> <p>Грибовар</p> <p>x2</p>	 <p>Положившие жизнь Наносит 3 ед. урон выбранному существу. (Другойте урон от своей карт для разрушения.)</p> <p>Обреченный ангел</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: получает +3/+3 и «Провокация», если у вашего героя осталось не более 15 ед. здоровья.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>Алское псама</p> <p>x2</p>
 <p>Рывок. Божественный щит.</p> <p>Командир Авангарда</p>	 <p>Нечто клещ: если в колоде нет карт с меньшей стоимостью, ваша начальная сила героя стоит (1).</p> <p>Гейн Седогрив</p>	 <p>Боевой клещ наносит 1 ед. урона ВСЕМ прочим персонажам.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>Костяная кобыла</p>	 <p>Боевой клещ: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p>Крокопицца Гуллан</p>	 <p>Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>Горный великан</p> <p>x2</p>

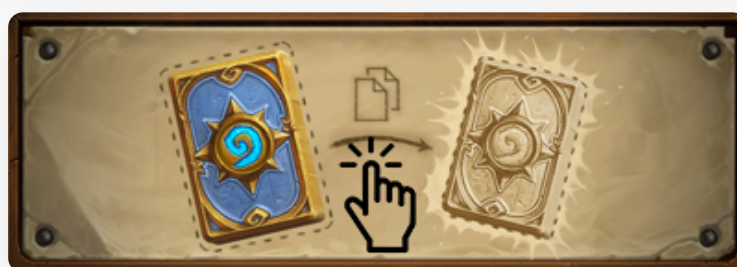


MANACOST  
kolodahearthstone.ru



5500

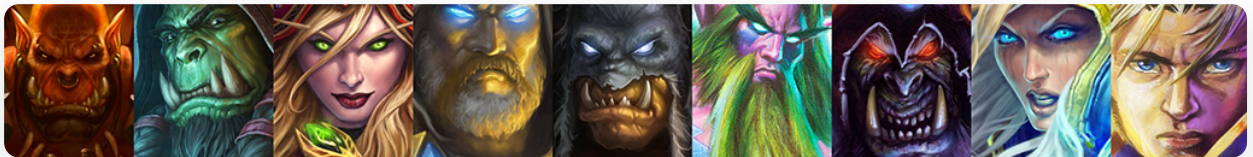




Неприятная потеря этой версии – **Король-лич**. Если он есть в вашей коллекции, конечно же, игнорировать его не стоит, но в крайнем случае он заменяется на **Костяную кобылу**.



На стадии муллигана Четный Чернокожничек ищет достаточно ограниченный список карт, особенно когда дело касается медленных оппонентов, против которых часто не нужно ничего, кроме **Горного великана** и **Сумеречного дракона**. Данные опции, впрочем, сильны и в большинстве других матч-апов.



**Воин:** Горный великан. Если есть два Горных великана, ищите **Черного рыцаря**.

**Паладин:** **Вестник рока**, **Осквернение**, **Бронированный жук**, **Жуткий инфернал** – с хорошей рукой или **Монеткой**. **Адское пламя**, **Сумеречный дракон**.

**Охотник:** **Адское пламя**, **Оберег:** **малый аметист**, **Сумеречный дракон**, **Грубый гомункул**, **Заступница син'дорай** – с **Сумеречным драконом** или **Горным великаном**.

**Друид:** Горный великан, Сумеречный дракон.

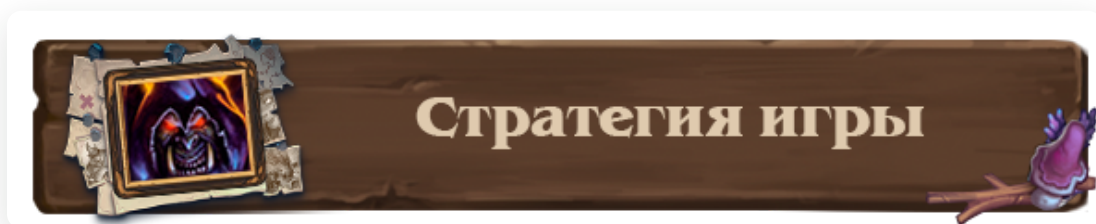
**Разбойник:** **Оберег:** **малый аметист**, **Грубый гомункул**, **Вестник рока**, **Сумеречный дракон**, **Горный великан**. **Заступница син'дорай** – если есть **Горный великан** или **Сумеречный дракон**. **Кислотный слизнюк**.

**Шаман:** **Сумеречный дракон**, **Горный великан**. Если есть **Монетка** или **хорошая рука** — **Осквернение** или **Вестник рока**.

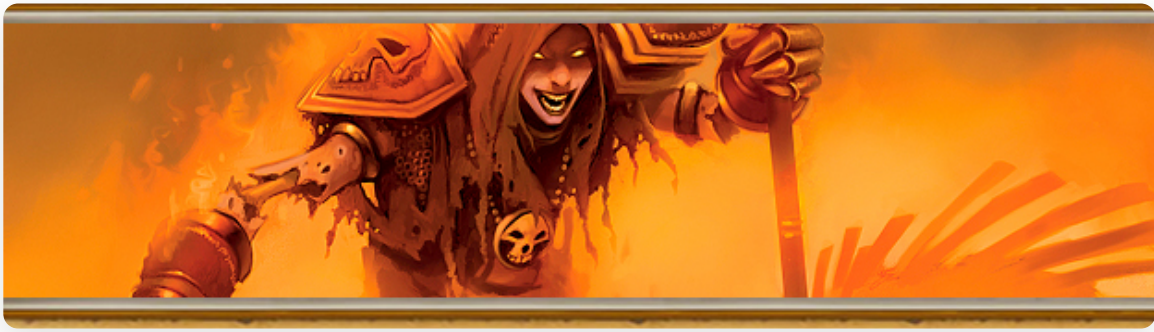
**Маг:** **Вестник рока**, **Грубый гомункул**, **Горный великан**, **Сумеречный дракон**, **Оберег:** **малый аметист** – если есть **Монетка**, **Бронированный жук**.

**Жрец:** **Горный великан**, **Сумеречный дракон**. Если есть **хорошая рука** и **Монетка** — **Кровопийца Гул'дан**.

**Чернокнижник:** **Осквернение**, **Вестник рока**, **Адское пламя**, **Бронированный жук**, **Грубый гомункул**.



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 матчапах, хотя это важно и в некоторых других, например, против Токен Друида, Миракл Разбойника и других достаточно темповых оппонентов.

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 еще один минорный AoE эффект от **Жуткого инфернала**, хотя он всегда полезен лишь против Паладина, а в других поединках особой роли не играет.

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, что выставлено на игровое поле.

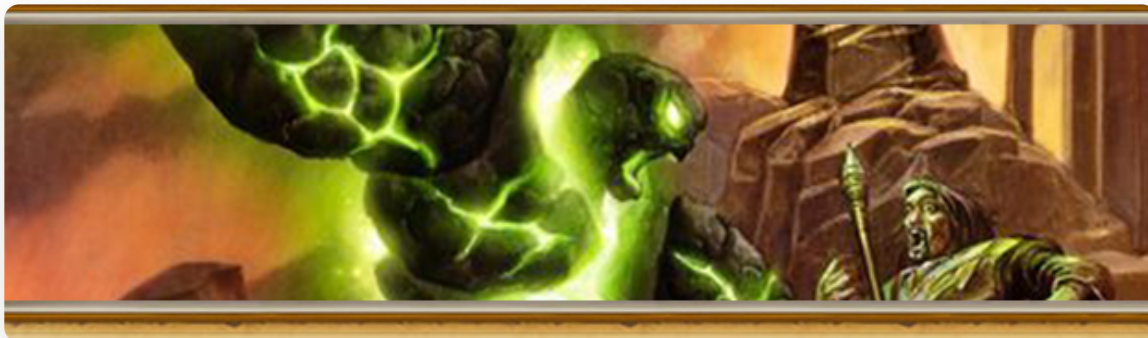
Важно, что все массовые способности действуют и на ваших существ (а иногда и на вашего героя), так что, возможно, после их применения стол окажется пустым. Лучше всего не давать оппоненту инициативу и возможность вновь безнаказанно выставиться на стол, но занять его самостоятельно, разместив на игровом 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, очень

важно думать о своем запасе здоровья. Исцеления в его распоряжении очень много: [Бронированный жук](#), [Грибовар](#), [Оберег: малый аметист](#), [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.



## 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.

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.

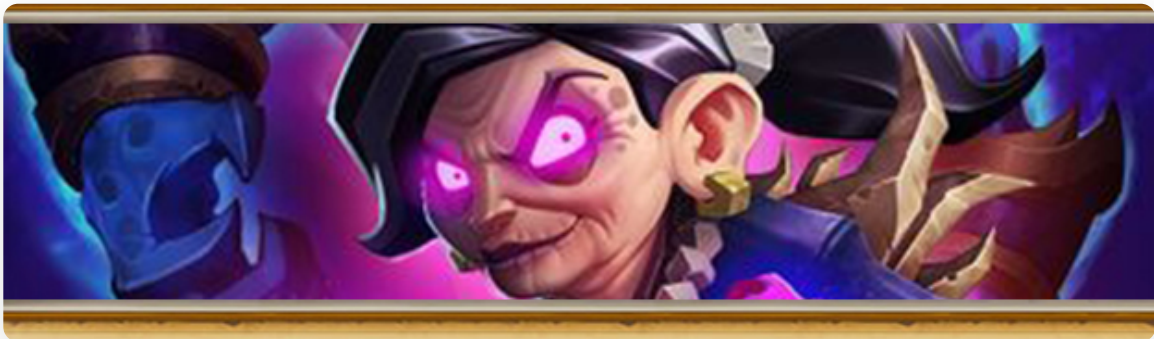
Если в какой-то момент вы потеряли инициативу, необходимо всеми силами постараться перехватить ее, используя связку AoE эффектов и [Вестника рока](#), о чем уже было написано ранее. В других случаях массовые способности при давлении не особенно полезны, так как наносят урон и вашим существам. [Адским 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 Чернокнижника, так как воскресить он может лишь трех демонов: **Грубый гомункул**, **Крюконосец-разоритель** (всегда с 4/4 характеристиками и без провокации) и **Жуткий инфернал**.

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

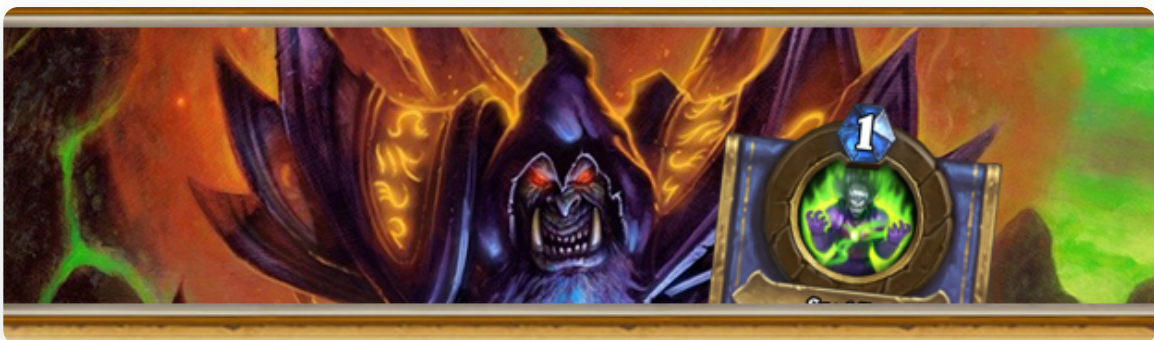
Но **Кровопийца Гул'дан** силен не только воскрешенными демонами, но и своей силой героя, которая может оказывать значительное давление. Плохо лишь то, что вы лишитесь вашей удешевленной базовой силы героя, то есть приток ресурсов в руку будет куда медленнее, сложнее будет реализовать **Горного великана**,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



### 3. Переигрывание по выгоде

Чаще всего в медленных матч-апах Четный Чернокнижник предпочитает играть агрессивно и давить, но, если этот план на победу не удался или вы видите возможность закончить игру надежнее, можно обратиться к переигрыванию по выгоде.

Две карты в колоде помогут сделать это: **Первоученица Рин** и **Кровопийца Гул'дан**. Рыцарь смерти силен из-за своей силы героя, с помощью которой можно и чистить стол, и восстанавливать очень много здоровья, и оказывать давление на оппонента. А **Первоученица Рин** поможет вам уничтожить колоду оппонента, лишив его ресурсов и доведя до усталости. Конечно, выполнять **Темный ритуал** и разыгрывать **Пожирателя Азари** очень долго и неудобно, поэтому большинство Четных Чернокнижников отказалось от **Первоученицы Рин**, но эта карта вполне может появиться в вашей сборке и принести вам победу в определенных медленных поединках, если задавить противника крупными угрозами у вас не получилось.



**Сила героя Четного Чернокнижника** – главная причина, по которой данный архетип в принципе существует. Удешевленный **Жизнеотвод** невероятно важен для вас, 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.

**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.

Важно понимать, что 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 **Темпо Мага**, 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**.



Отдельного упоминания заслуживает **Король-лич**, этот невероятно мощный инструмент полезен преимущественно в медленных матч-апах, хотя и в быстрых может дать вам что-то полезное плюс защитить вашего героя провокацией.

Карты рыцаря смерти, которые дает **Король-лич**, не всегда полезны для Четного Чернокнижника, хотя, конечно, среди них много отличных опций. Далее можно остановиться на каждой из них. Всего карт рыцаря смерти 8 штук, так что получить что-то конкретное вы можете с шансом 12,5%.



· **Ледяная Скорбь** – отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Не жадничайте, пытайтесь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну неплохую угрозу или просто убить оппонента. Аккуратнее с добиванием этим оружием **Вестников рока**. В быстрых матч-апах Четному Чернокнижнику будет непросто найти 7 маны на эту карту.

· **Хватка смерти** – источник дополнительного существа, для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов используют и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, **Дрыжеглота** у Шамана.

· **Уничтожение** – поможет быстро устранить неприятную угрозу, правда, будьте аккуратны со своим здоровьем, этот ресурс и так истощается другими вашими источниками. С помощью Уничтожения можно наносить себе урон, дабы улучшить **Оберег: малый аметист** или довести себя до 15 единиц здоровья или меньше.

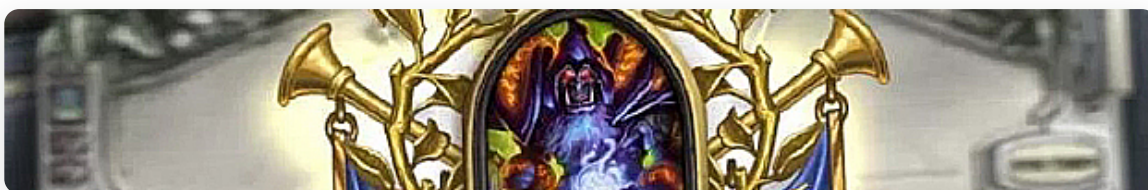
· **Проклятый договор** – в некоторых случаях Проклятый договор способен выступить в роли последней надежды, если дела совсем плохи, хотя сжигать карты определенно неприятно. Впрочем, у вас не так много ключевых карт, и некоторые из них могут быть уже не нужны к тому моменту, когда будет разыгран Проклятый договор. Пожалуй, неприятнее всего лишиться вашего **Кровопийцы Гул'дана**. Заклинание вполне приемлемо и для уничтожения двух-трех опасных угроз.

· **Щит антимагии** – желанная карта для Четного Чернокнижника, с помощью которой можно превратить мелких существ в опаснейшие угрозы. Можно применять и на крупные цели.

· **Лик смерти** – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 ед. урона, хотя исцеление вашего героя или существа – тоже хорошая опция.

· **Смерть и разложение** – еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания вашего оппонента взрывным уроном из руки. Великолепно против Паладинов и других агрессивных классов, играющих от стола.

· **Армия мертвецов** – в колоде Четного Чернокнижника изначально 23 существа, но далеко не все из них хороши при выставлении на стол: **Крюконосец-разоритель**, **Сумеречный дракон** откровенно слабы, а **Вестник рока** и вовсе может уничтожить всех ваших существ. Внимательно следите за тем, что осталось в вашей колоде, порой есть смысл рискнуть, но будьте готовы распрощаться с **Кровопийцей Гул'даном**, если он еще в вашей колоде.



**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**, иставляйте 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.

Если у вас есть **Первоученица Рин**, вы начали выполнять **Темный ритуал**, призвали на стол дополнительных демонов, начиная с 2/2 существ, заканчивая 6/6 и Пожирателем Азари... То всех их тоже сможет воскресить **Кровопийца Гул'дан**.

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

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

# Матч-апы



**Квест Воин** — удобный матч-ап для вас, но, конечно, не без опасностей и неприятных карт. Вам стоит беспокоиться в первую очередь о Потасовке, то есть не выставлять слишком много угроз, по крайней мере до тех пор, пока не будет потрачена первая копия данного заклинания.

Еще один неприятный способ Квест Воина наказать вас за переполнение стола — **Сухоус-бронник**. Поэтому старайтесь давить парой крупных угроз, как **Горные великаны** и Сумеречные драконы, а не массой мелких. Конечно, Воин сможет ответить на них **Казнью** или Мощным ударом щитом, так что вам понадобится несколько волн опасных существ.

Постарайтесь не разыгрывать **Кровопийцу Гул'дана**, пока на вашей половине не умрет пара **Жутких инферналов**, вам очень важно оказать максимум давления после выхода из руки рыцаря смерти — часто эта ваша последняя волна атаки.



**Нечетный Паладин** — еще один достаточно простой матч-ап для вас, где настоящие чудеса творят **Адское пламя**, **Осквернение** и даже **Жуткий инфернал**. Дабы не затягивать игру слишком сильно, постарайтесь действовать относительно агрессивно вашими крупными существами, особенно если у них есть провокация: проигнорировать их Утер все равно не сможет. Но не забывайте, что у оппонента есть **Новый уровень!**, так что безобидные Паладины-рекруты могут превратиться во внушительные угрозы.

Следите за картой, раскопанной с **Защитника холмов**, если Паладин очень быстро выбрал одну из трех опций, с очень высокой долей вероятности это **Хранитель Солнца Тарим**, а эта легендарная карта способна сделать очень многое в матч-апе с вами.



Победить **Спелл Охотника** получится, если вы сможете обыграть несколько ключевых его карт.

Во-первых, **Оберег: малый изумруд**, ответить на который проще всего **Адским пламенем**, хотя порой можно реализовать и **Осквернение**, если у вас есть несколько мелких угроз на столе.

Во-вторых, вам нужно обыгрывать секреты Охотника. Особую проблему вам будет доставлять **Морозная ловушка**, а вот другие секреты (**Взрывная ловушка** и **Блуждающий монстр**) не так опасны на старте, когда вы можете попросту не атаковать по Рексару. В принципе, Четный Чернокнижник может не атаковать своими угрозами вообще, если у них есть провокация. Если ваш герой надежно защищен, просто ставьте больше существ на стол, в том числе и мелких, дабы именно они деактивировали секреты Охотника.

**Рекрут Охотник** — не самый сложный матч-ап для вас, хотя действовать необходимо быстро, начиная давить на противника с 3-4 ходов. Вас могут замедлить **Метка охотника** и **Смертельный выстрел**, а также мелкие провокаторы класса. Постарайтесь зачищать последних Оберегом: малый аметист или даже Адким пламенем. Не оставляйте на половине врага угрозу **Псарь Шоу**.

Крайне важен **Разрушитель чар** — применить его нужно на первую угрозу Охотника с предсмертным хрипом.



В матч-апе с **Токен Друидом**, опять же, очень многое делают ваши AoE способности. **Осквернение** буквально лишает всяких надежд вашего оппонента, пользуящегося **Душой леса**. Но внимательно считайте “лесенку” с учетом предсмертного хрипа от этого заклинания. Это не всегда так уж очевидно. Вы можете истощить ресурсы Токен Друида в колоде, а можете и переключиться к агрессии в какой-то момент, когда вам ничего не будет угрожать. Но помните о том, что даже мелкие угрозы на половине Токен Друида опасны из-за массы баффов, доступных оппоненту. Но в его распоряжении нет эффектов немоты, так что провокаторы помогут вам обороняться не хуже AoE.

С **Таунт Друидом** бороться сложнее, так как вам будет очень непросто сделать что-то уже с первой “волной” провокаторов после смерти **Хадронокса**. Ваша агрессия должна завершиться еще до этого момента, но в крайнем случае можно надеяться на комбинацию **Адское пламя** + **Адское пламя**, если ваши угрозы смогут пережить ее, конечно.

Аккуратнее с **Вестником рока**, если Таунт Друид уже может разыграть **Хадронокса**. Не позволяйте ему легко убить свое легендарное существо. Помните и о том, что у оппонента есть **Близость к природе**, с ее помощью тот почти всегда сожжет вам пару карт, но, что неприятнее, сможет ликвидировать **Горного великана**.



**Нечетный Разбойник** — равный матч-ап, в котором вы рискуете отстать по темпу только на старте, если не найдете **Осквернение**, **Вестника рока** и какой-то ответ на **Бандюгу** (в идеале - улучшенный **Оберег: малый аметист**). Также в этом поединке очень важны эффекты исцеления и провокации, правда, с последними оппонент может справиться с помощью **Кровожадного злолиста**.

**Кровожадный злолист** опасен и в противостоянии с **Миракл Разбойником**, но это далеко не единственная неприятная для вас карта в данном матч-апе. Неприятны и **Ошеломление**, и ранний **Эдвин ван Клиф**, и **Лирой Дженкинс** в сочетании с **Потрошением** и **Хладнокровием**. Победить Миракл Разбойника крайне трудно, это один из самых сложных матч-апов для Четного Чернокнижника. Раз так, рискуйте и надейтесь, что оппонент не нашел идеальную руку.



**Дрыжеглот Шаман** сможет обороняться от вас с помощью двух ключевых заклинаний: **Сглаз** и **Вулкан**. Последнее вы можете обыгрывать, выставив на стол очень много угроз, дабы суммарное количество их здоровья было выше 15 единиц. Но учитывайте, что Шаман сможет скомбинировать **Вулкан** с **Грозой**, если у него будет более 8 единиц маны.

Обыграть **Сглаз** каким-либо образом у вас не получится, просто смиритесь с тем, что какие-то ваши ранние угрозы будут превращены в безобидную **Лягушку**.

В данном матч-апе действовать нужно быстро и агрессивно, не давая оппоненту времени найти **Дрыжеглота** и разыграть его. **Адское пламя** можно потратить для уничтожения **Дренеев-каторжников** или для добивания оппонента.

**Четный Шаман** тоже будет использовать **Сглаз**, но этот оппонент захочет продавить вас самостоятельно, так что вы должны попросту пережить несколько опаснейших его угроз. **Похитительница трупов** может быть остановлена **Разрушителем чар** или **Осквернением**, если на половине оппонента есть еще какие-то угрозы поменьше. Не забывайте про комбинации с **Ал'акиром**, которые наносят 10 единиц урона с пустого стола, и выходите из зоны их поражения. В остальном матч-ап будет достаточно простым.



**Темпо Маг** раньше очень хорошо справлялся с медленными архетипами Чернокнижника, но данный матч-ап можно назвать скорее равным, чем невыгодным для вас. В вашем распоряжении очень много исцеления и угроз, которые легко “впитывают” **Взрывающиеся руны**, не нанося вам урона.

Первая ваша задача в данном матч-апе — защититься от урона со стола, представленного Джайной, а уже после активно восстанавливать здоровье, помня об **Антимагии**, которую лучше всего обыгрывать Монеткой или **Осквернением**.

**Биг Спелл Маг** намного неприятнее для вас из-за целого веера доступных ему точечных ремувалов: **Кукла вуду**, **Метеорит** и **Превращение** делают очень многое, и едва ли у вас получится закрепиться на столе крупной угрозой надолго. Даже если стол зачистят не эти ремувалы, то **Ярость дракона** и **Снежная буря**.

Это еще один крайне невыгодный матч-ап. В нем стоит обратиться к **Первоученице Рин**, если она у вас, конечно, есть, но часто убивать ее придется самостоятельно, дабы не получить **Превращение**. Ваш рыцарь смерти и Пожиратель Азари способны принести победу в партии, а вот тактика нападения далеко не всегда закончится для вас чем-то хорошим.



**Контроль Жрец** — интересное противостояние, в котором можно действовать и в классическом агрессивном стиле, и в максимально оборонительном, если вам рано пришли **Кровопийца Гул'дан** и исцеляющие эффекты: вы вполне способны попросту пережить способ победы оппонента, если вовремя убьете **Алекстразу** и тут же восстановите себе здоровье до 17 единиц и выше.

Лучше всего вынудить Контроль Жреца использовать **Ментальный крик**, дабы оппонент попросту не довел вас до усталости, все-таки **Жизнеотвод** прожимать со старта вы будете активно.

С **Квест Жрецом** играть труднее, так как ему будет намного проще перетерпеть все ваши угрозы, а затем украсть вашу колоду **Архиепископом Бенедиктом**. Играйте агрессивно, но помните о двух копиях **Ментального крика** и о **Темном жнеце Андуне**, которые способны зачистить все (или почти все) ваши угрозы.

**Комбо Жрец** - это благоприятный матч-ап. Старайтесь контролировать стол оппонента, поскольку любое существо под контролем Жреца потенциально опасно, ибо оно может стать целью для множества баффов. На эффекты провокации особенно не полагайтесь, у Жреца масса эффектов немоты в колоде. Вы должны действовать агрессивно,

желательно быстрее вашего соперника. Помните, что если вы и не можете убить существо Андуйна, всегда можно хотя бы снизить ему здоровье, дабы **Божественный дух** принес ему меньше выгоды. **Крадущийся упырь** особенно полезен в данном матче, поэтому, если часто встречаете Комбо Жрецов, есть смысл добавить его в сборку.



Ключевой фактор в зеркальном матче двух **Четных Чернокнижников** — кто ходит с Монеткой, а кто без нее. В отличие от “мирроров” Чернокнижников с **Горными великанами** прошлого, в этом преимущество будет у того, кому посчастливилось ходить с Монеткой, так как он сможет поставить 8/8 угрозу уже на третий ход. Дабы предотвратить это, вы можете решить поставить **Вестника рока** на пустой стол перед ходом оппонента, в который ожидается **Горный великан**. Так вы перехватите инициативу и сможете поставить это существо раньше оппонента, что крайне важно.

Редко данные матчи будут длиться долго. Если инициатива в ваших руках, действуйте агрессивно, бейте по герою оппонента, предоставляя размены 1 к 1 вашему противнику. Даже если у вас есть шанс разменяться выгодно, скорее всего, вы подставите вашу угрозу под **Адское пламя** или **Оберег: малый аметист**, так что особого смысла в выгодном размене не будет.

**Разрушитель чар** — отличный ответ на Сумеречного дракона.

**Зоолок** — не самый опасный противник для вас, так как в вашем арсенале множество АоЕ зачисток и сильных провокаторов. Впрочем, не спешите радоваться — Зоолок бывает очень силен на ранних этапах игры, и если не остановиться его напор на 1-3 ходах, он может натворить немало бед. И никакой **Горный великан** вам не поможет. Поэтому держите оборону, грамотно распоряжайтесь вашими массовыми зачистками и провокаторами. Отличная карта — **Вестник рока**, его смело можно ставить на второй ход, не жадничая.

Поединок с **Куболоком** удобен для вас: вы сможете раньше поставить **Горного великана**, ваши угрозы на средней стадии часто опаснее, чем у оппонента, особенно если вы сможете ответить на **Череп Ман'ари Кислотным слизнюком**.

Опять же, важен ваш **Разрушитель чар** — его нужно беречь для **Повелителя Бездны** или **Плотоядного куба**.

Играйте агрессивно и не затягивайте партию, ближе к поздним этапам Куболок сможет закрыться от вас провокаторами и переиграть по выгоде.



Четный Чернокнижник – колода с приятным геймплеем, честными способами победы и хорошими матч-апами в нынешней мете. Играть ею не так просто, как может показаться с первого взгляда, и каждая ваша ошибка, даже незначительная, может привести к поражению. С одной стороны, это может отпугнуть неопытных игроков, но, с другой, привлечет тех, кому нравится думать, развиваться, улучшать свои навыки и побеждать потому, что сделаны правильные действия, а не потому, что в руку пришли идеальные карты.

Спасибо за ознакомление с гайдом и до скорых встреч!