

Чернокнижнику приходится несладко после нерфов: невыгодных матч-апов для Гул'дана стало намного больше с изменениями баланса карт. В упадке пребывают Четный Чернокнижник, Зоолок и Куболок. В таких условиях игроки стали искать новые архетипы и способы победы класса. Так в мете появился [Меха-К'Тун Чернокнижник](#).

Архетип набрал относительную популярность в Легенде и на высоких рангах: сегодня им играют от 1.5 до 2% игроков. Куда примечательнее то, что [Меха-К'Тун Чернокнижником](#) многие берут высшие строчки Легенды. В топе в этом месяце отметились Dog, Meati, corbett, MrYagut и другие.

Успехи нескольких игроков не так серьезно повлияли на статистику: большинство пользователей не справляется с [Меха-К'Тун Чернокнижником](#) и серьезно снижает его общие показатели. Поэтому справедливо отметить — перед вами сложная и рискованная колода, которой правильно сыграть смогут далеко не все.

Меха-К'Тун Чернокнижник хорош во многих медленных матч-апах: он легко справляется с ОТК Паладином, Нечетным Воином, Нечетным Квест Воином и прочими контроль архетипами. Также Чернокнижник не боится Спелл и Секрет Охотников, Нечетных Паладинов и многих других агро колод.

Из гайда вы узнаете, как можно собрать **Меха-К'Тун** Чернокнижника несколькими разными способами и как вы можете адаптировать сборки под свою коллекцию. Также вы найдете советы по муллигану, общему геймплею и конкретным матч-апам актуальной меты Раствахановых игрищ.

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа



2.

Вопросы декбилдинга

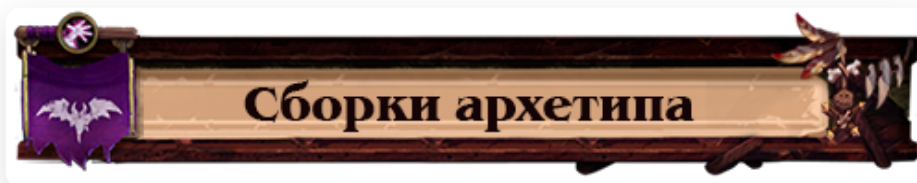
3. Основа колоды

4. Опциональные и технические карты

5. (источники добора, синергии демонов, синергии с Похитительницей трупов, защитные опции, не популярные опции)

6. Замены

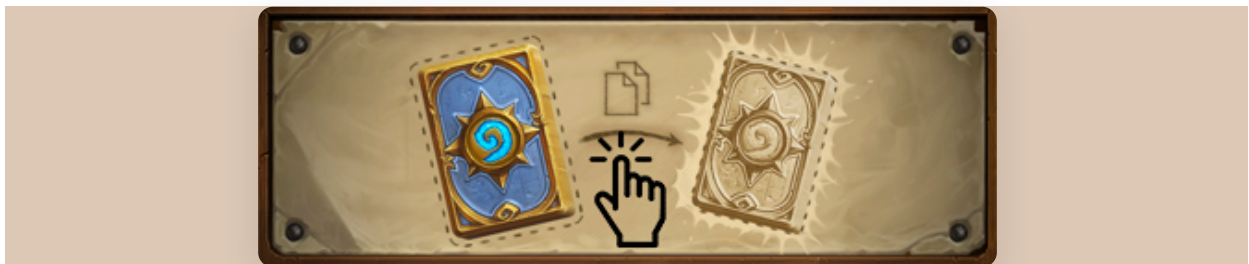
7. Максимально бюджетная версия
8. Муллиган
9. Основы геймплея
10. ОТК комбинация
11. Что делать до ОТК
12. Борьба с агро колодами
Матч-ап
13. Стратегия игры
14. 9 советов, о которых должен знать каждый
15. Заключение



Существует два подхода к Меха-К'Тун Чернокнижнику: большинство сборок обращается к основе Контроль Чернокнижника с Кровопийцей Гул'даном, Черепом Ман'ари и демонами, дополняя ее Меха-К'Туном, другими элементами комбинации и добором карт. Но есть и более экстремальные версии без основы Контроль Чернокнижника и дорогостоящих карт.

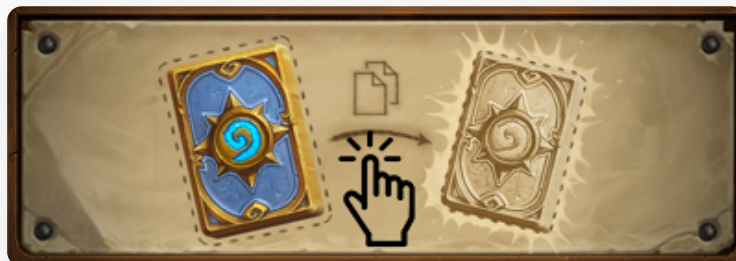
Также и те, и другие виды Меха-К'Тун Чернокнижников выбирают между Похитительницей трупов и другими защитными опциями.

Лучшие версии и наборы опциональных карт пока что не определены.



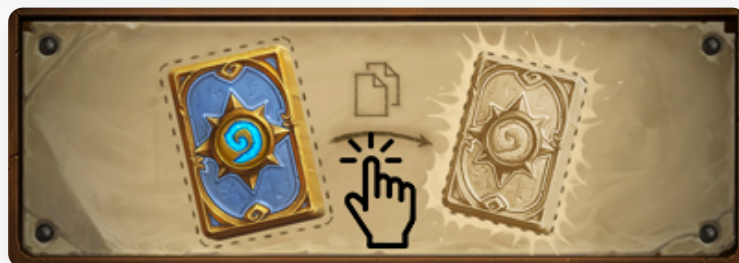
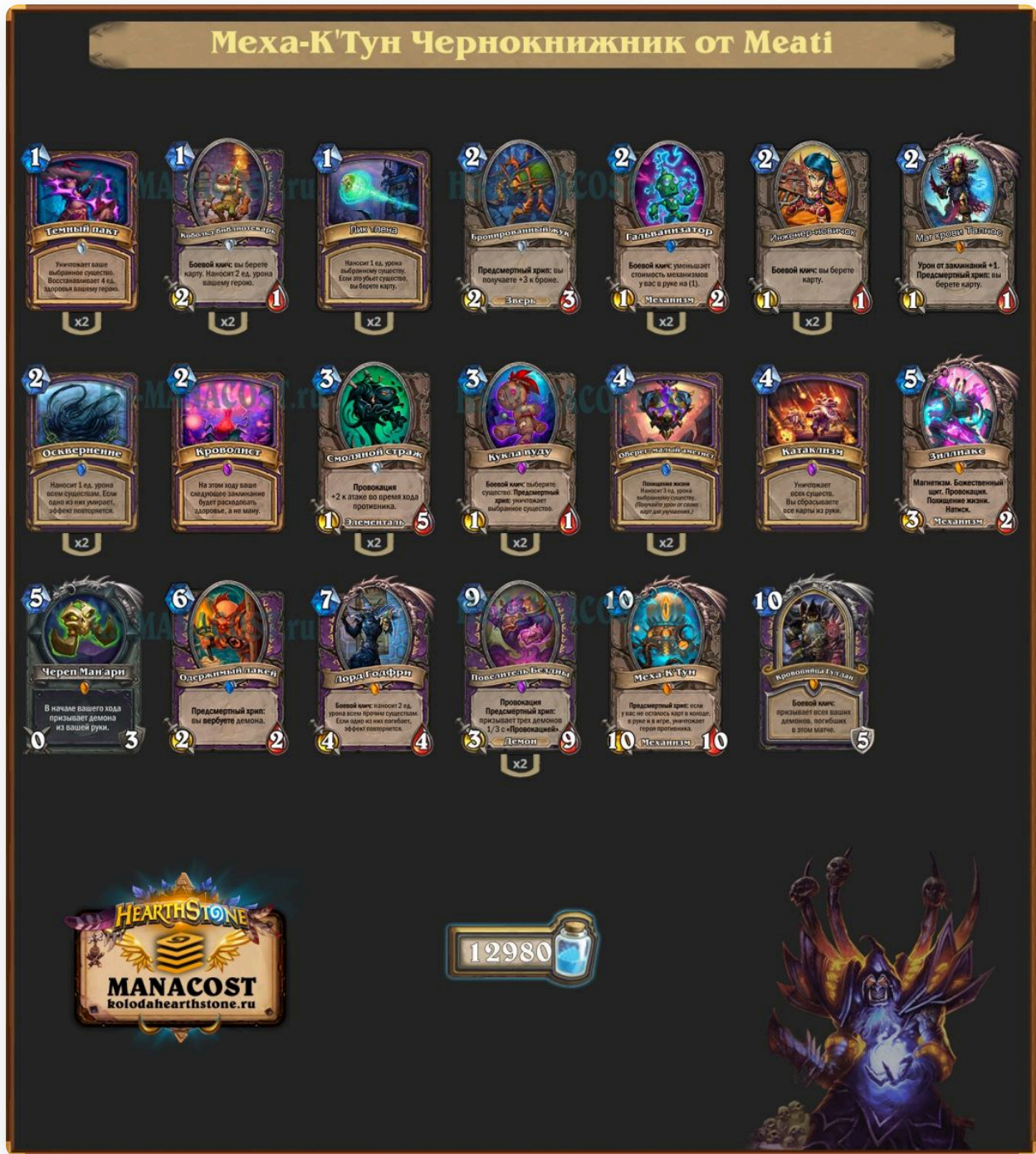
Меха-К'Тун Чернокнижник от corbett

Межа-К'Тун Чернокнижник от corbett



Недавняя версия из топ-16 Легенды обращается к набору демонов и Похитительнице трупов. Интересные опции здесь — Подлая кусака и Нечестивый фанатик, синергирующие с Похитительницей трупов. В сборке не так много источников перебора колоды и больше защитных инструментов, но ситуацию компенсирует Душеворот.

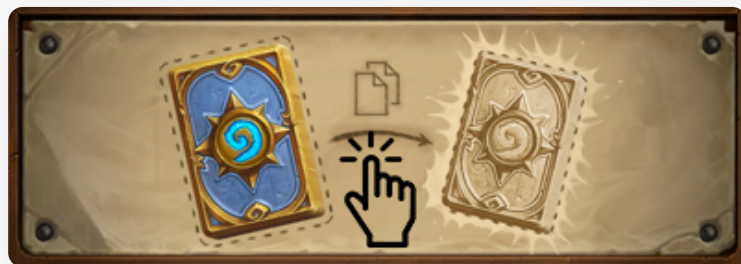
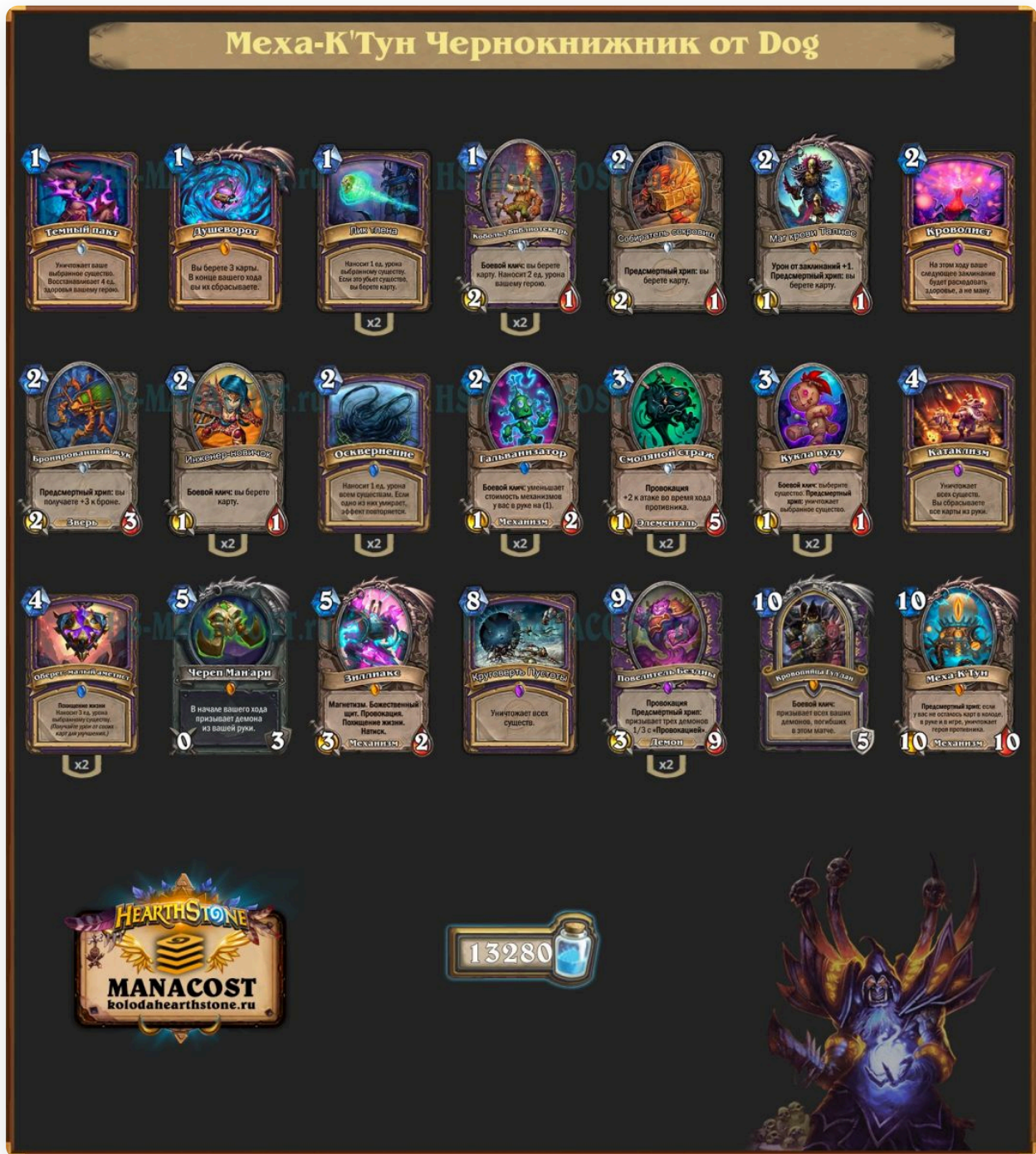
Меха-К'Тун Чернокнижник от Meati



В сборке от Meati из топ-72 Легенды нет **Похитительницы трупов**, зато появляется больше традиционных и стабильных защитных опций, а также один **Одержимый лакей**.

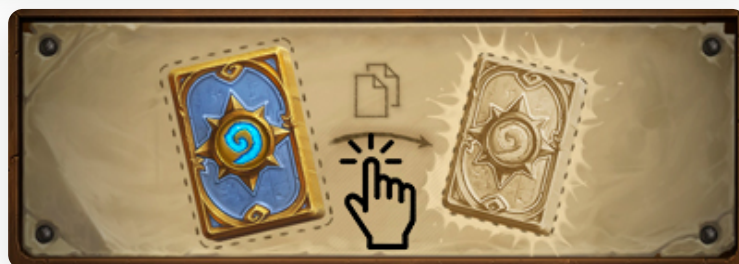
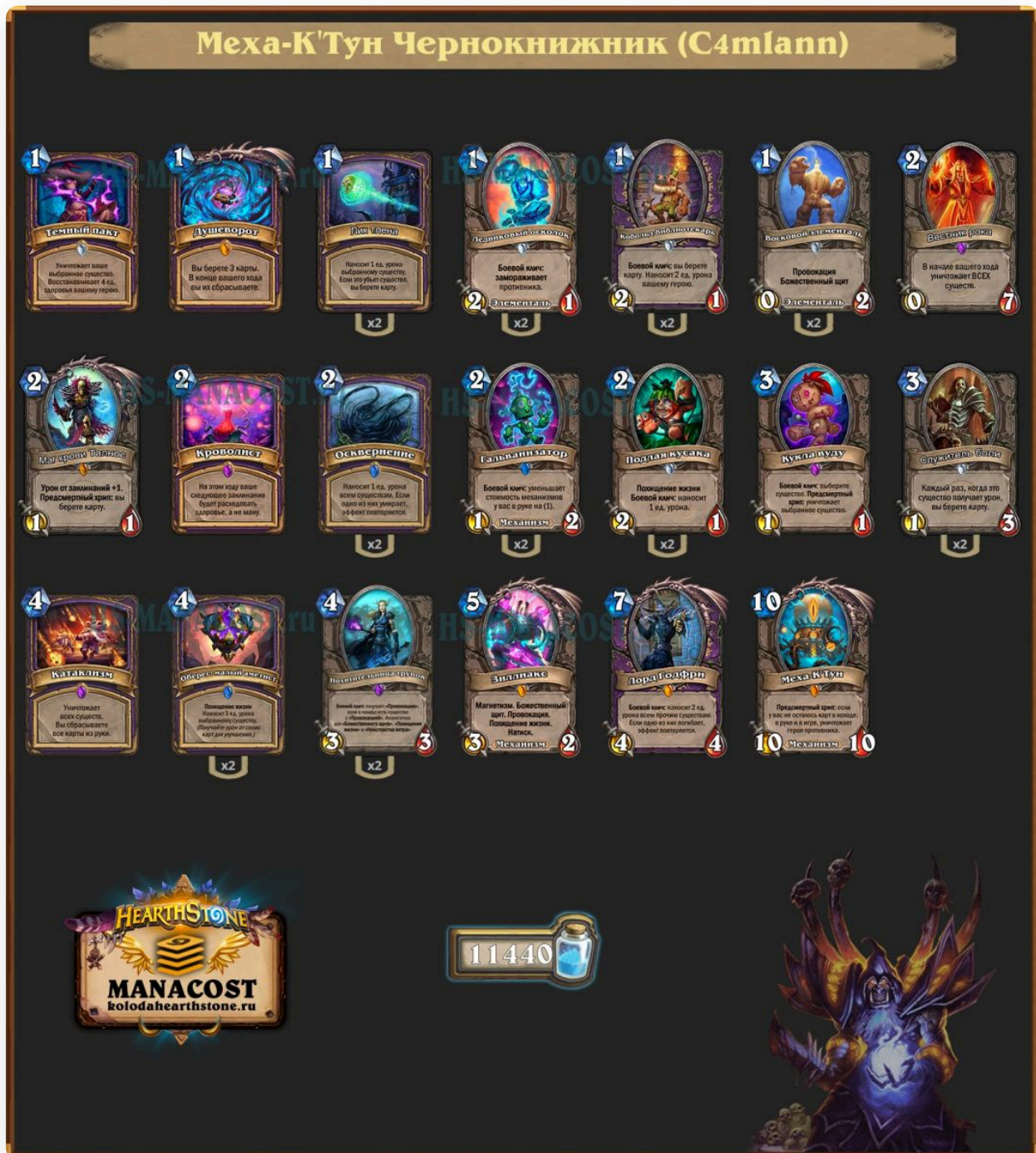
Этот **Меха-К'Тун Чернокнижник** не берет **Душеворот** и **Служителя боли**, предпочитая более простых и надежных **Инженеров-новичков**.

Межа-К'Тун Чернокнижник от Dog



В версии Dog из топ-1 Легенды меньше защитных опций и больше источников добора, а Лорд Годфри заменен на Кругерверт Пустоты. В остальном сборка незначительно отличается от версии Meati.

Межа-К'Тун Чернокнижник от C4mlann



Эта версия вовсе отказывается от тяжелых карт, Кровапийцы Гул'дана и демонов в пользу дополнительных дешевых защитных опций и агрессивного перебора колоды.

Такой Чернокнижник быстрее берет карты и быстрее тратит их, приближая себя к заветной комбинации.

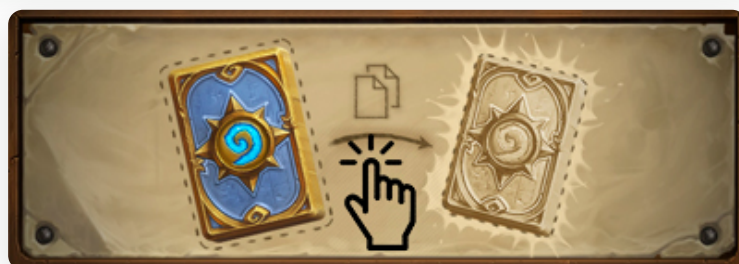
Межа-К'Тун Чернокнижник с Круговертью Пустоты

Межа-К'Тун Чернокнижник с Круговертью Пустоты

1 Ледяная волна Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если это убьет существо, вы берете карту.	1 Ледяной осколки Боевой мисс замораживает противника. Элементаль	1 Душеворот Вы берете 3 карты. В конце вашего хода вы их сбрасываете.	1 Ковачья вышитошивка Боевой мисс вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою. x2	1 Восковой элемецтал Провокация. Божественный щит. Элементаль	2 Вестник войны В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существа.	2 Маг Урри Виванс Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.
2 Кровошлет На этом ходу ваше следующее заклинание будет расходовать заклинание, а не ману.	2 Инженерный мисс Боевой мисс вы берете карту. x2	2 Осквернение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.	2 Гальванизатор Боевой мисс увеличивает стоимость механизмов у вас в руке на (1). Механизм	2 Полная кусака Пожирание жизни. Боевой мисс наносит 1 ед. урона. x2	3 Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. x2	4 Адепт огня Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.
4 Катаклизм Уничтожает всех существа. Вы сбрасываете все карты из руки.	4 Обертывающий адепт Пожирание жизни наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Повторяет урон от своих карт для урришских.) x2	4 Политический дурачок Каждый раз, когда это существо получает урон, вы сбрасываете 1 карту. Повторяет эффект от сбрасывания карты. (Повторяет эффект от сбрасывания карты.) x2	5 Знапакс Магический. Божественный щит. Провокация. Пожирание жизни. Натиск. Механизм	7 Лорд Годфри Боевой мисс наносит 2 ед. урона всем противим существам. Если одно из них погибнет, эффект повторяется. 4	8 Круговерть Пустоты Уничтожает всех существа.	10 Межа-К'Тун Предсмертный хрип: если у вас не осталось карт в колоде в руке и в игре, уничтожает героя противника. 10 Механизм

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

11360



Чуть более тяжелая версия **Меха-К'Тун** Чернокнижника от C4mlapp, в которой появляются **Адское пламя** и **Круговерть Пустоты** вместо нескольких дешевых защитных опций.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды — карты, используемые всеми или почти всеми версиями архетипа. В основу **Меха-К'Тун** Чернокнижника попала основная комбинация (**Меха-К'Тун**, **Кроволист** и **Катаклизм**), лучшие источники добора (**Кобольт-библиотекарь** и **Маг крови Талноса**) и универсальные защитные опции (**Осквернение**, **Кукла вуду**, **Оберег: малый аметист** и **Зиллиакс**).



Меха-К'Тун Чернокнижник достаточно вариативен. Как уже было отмечено ранее, в мете есть два подхода к сборке колоды.

В результате основа становится достаточно маленькой: всего 14 карт из 30. Большинство свободных слотов заполняют или синергии с демонами, или более дешевые защитные инструменты.

Архетип также выбирает, строить ли свою колоду вокруг **Похитительницы трупов**? Более того, выбор есть и между способами перебора колоды: делать это можно и достаточно традиционными средствами, и несколькими экстравагантными способами.



Опциональные и технические карты



Популярные опциональные карты



Опциональных и технических карт у архетипа большое количество. Все их можно разделить на несколько групп.



Дополнительные источники добора

Добор для Меха-К'Туна Чернокнижника необходим, но в каком объеме — спорный вопрос. Сборки с набором демонов берут меньше источников перебора колоды, хотя совсем отказываться от них они не могут.

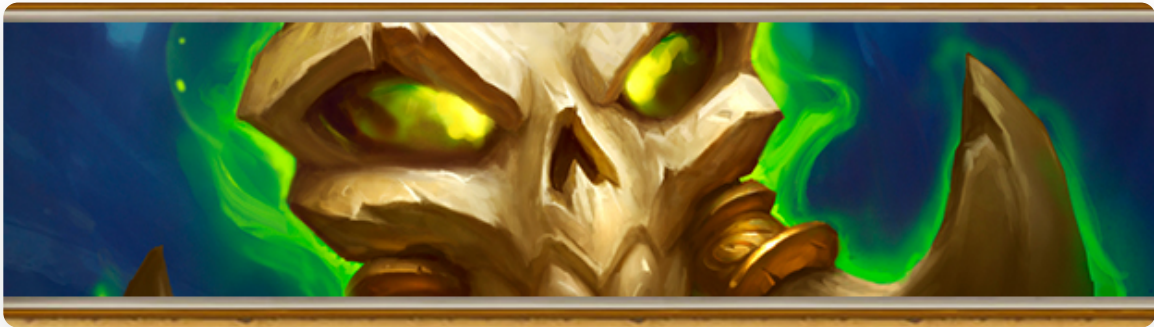
Душеворот — играть это заклинание можно исключительно после получения в руку Меха-К'Туна. Часто не важно, даже если вы сбросите 3 полученные карты в конце хода. Куда ценнее то, что их стало намного меньше в колоде всего лишь за 1 маны.

Лик тлена — используется большинством сборок. Заклинание ценно из-за своей гибкости: это и источник добора, и минорный ремувал, и способ "засетапить" Осквернение.

Инженер-новичок — простой, надежный и предсказуемый способ добора, лучше показывающий себя в медленных матч-апах.

Собиратель сокровищ — похож на Инженера-новичка, но чуть лучше в агро противостояниях.

Служитель боли — обладает гораздо большим потенциалом, но привносит в геймплей определенные риски: часто в руке будет слишком много карт, так что оппонент сможет сжечь несколько, если вы поставите Служителя боли неосмотрительно. Хорошо (а иногда плохо) сочетается с Осквернением и Лордом Годфри.



Синергии демонов

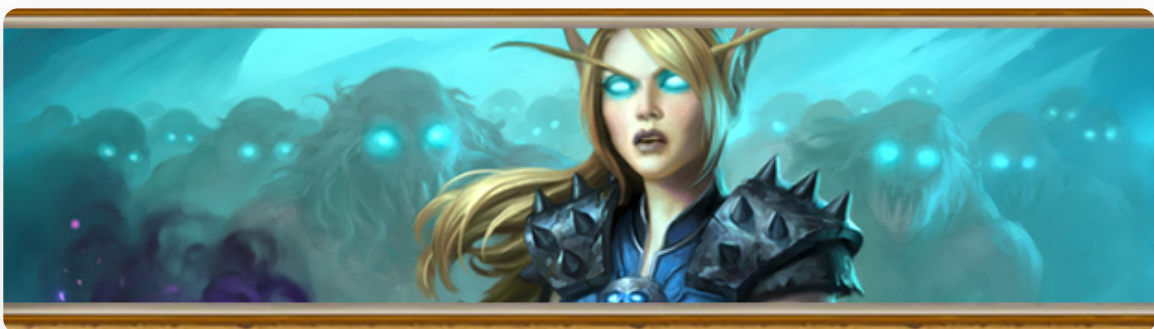
В сборки с демонами обязательно берут все карты из этого списка за исключением Одержимого лакея, который не всегда нужен.

Череп Ман'ари — одна из сильнейших карт на муллигане, особенно эффективная в мете без большого количества ремувалов оружия.

Повелитель Бездны — лучшая защитная опция в любых темповых и многих контроль матч-апах. Силен из-за незначительного количества эффектов немоты и превращения в мете.

Одержимый лакей — опциональная карта для набора демонов, можете взять одну копию в колоду или отказаться от нее вовсе, если не хватает места.

Кровопийца Гул'дан — помогает затягивать партии и играть медленнее. Единственная проблема — вы лишитесь Жизнеотвода и не сможете быстро перебрать оставшуюся колоду.



Синергии с Похитительницей трупов

Похитительница трупов — один из немногих стабильных источников исцеления помимо Кровопийцы Гул'дана. Одна из лучших карт в стартовой руке и при розыгрыше

на 3-4 ход: вы восстановите много здоровья и навяжете борьбу за стол. Единственный минус карты — в сборку приходится брать дополнительные синергии, которые не так сильны сами по себе, особенно если придут в руку раньше [Похитительницы трупов](#).

Нечестивый фанатик — баффает не только [Похитительницу трупов](#), но и [Осквернение](#), позволяя двум "тикам" заклинания нанести 2 единицы урона. Неожиданная опция, от которой противник едва ли будет отыгрывать.

Подлая кусака — берется в колоду исключительно для баффа [Похитительницы трупов](#). Сильнее [Злобного чешуйника](#) по своим характеристикам: если атакует, восстановит больше здоровья. Также [Подлая кусака](#) помогает получить первую ступень для [Осквернения](#) и нанести урон другому существу, чтобы найти другие ступени.

Восковой элементаль — баффает [Похитительницу трупов](#) и задерживает противника. Сам по себе обычно слаб и просто выигрывает время для поиска других карт. Может стать третьей ступенью для [Осквернения](#).



Другие защитные опции

Ледниковый осколок — еще один способ задержать противника и найти первую ступень для [Осквернения](#). Силен в первую очередь в агро матч-апах.

Темный пакт — дополнительный источник исцеления, который требует какое-либо союзное существо. Обычно им станет один из многочисленных 1-2 дропов.

Вестник рока — редкая опция из-за ряда дешевых баффов у агро колод ([Хладнокровие](#), [Печать могущества](#), [Ветеран Акеруса](#)) и дешевых ремувалов, но все еще неплохая, если для нее найдется место. Можно использовать после зачистки стола, чтобы помешать противнику снова выставить опасных существ.

Бронированный жук — встречается в большинстве сборок в одном экземпляре, но вполне может быть заменен на другую защитную опцию.

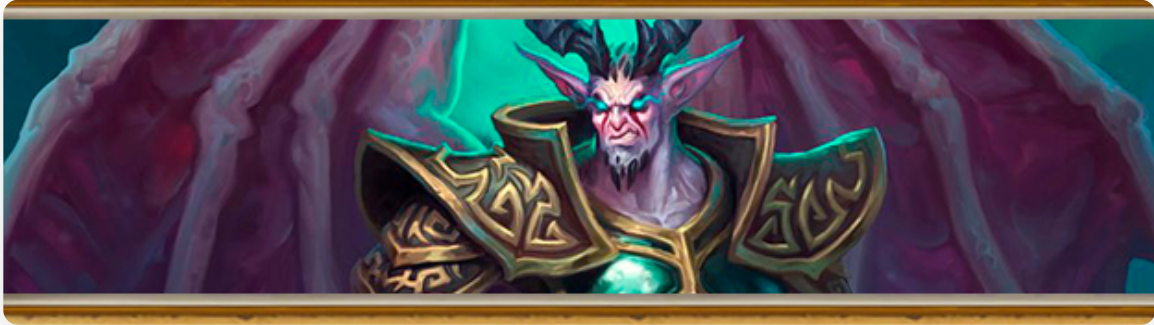
Смоляной страж — как и [Бронированный жук](#), используется в сборках без [Похитительницы трупов](#), потому что в них появляются лишние слоты для этой карты. Признанная многими анти-агро опция.

Адское пламя — чаще сборки отказываются от этого AoE в пользу [Лорда Годфри](#) или [Круговерти Пустоты](#). Вы можете взять одну копию, если встречаете много [Спелл Охотников](#) и [Секрет Охотников](#).

Лорд Годфри — зачистит стол практически всегда, особенно при учете большого количества мелких существ в колоде [Чернокнижника](#), которые могут помочь в

выстраивании "лесенки". Темповая и эффективная карта, от которой редко отказываются в пользу [Круговерти Пустоты](#).

Круговерть Пустоты — ультимативный AoE эффект не так популярен, как [Лорд Годфри](#), поскольку не борется с предсмертными хрипами существ, да и стоит заклинание дороже, не оставляя после себя 4/4 существо. Зато для [Круговерти Пустоты](#) не нужны манипуляции со здоровьем существ: все они будут уничтожены, несмотря ни на что.



Менее популярные и не столь актуальные опции: [Демон Бездны](#), [Проклятие слабости](#), [Грубый гомункул](#), [Похищение души](#), [Защитник холмов](#), [Прожорливая слизь](#), [Грибовар](#), [Гадкий натрезим](#), [Дикая яблоня](#), [Вытягивание души](#) и другие.



[Меха-К'Тун Чернокнижник](#) — достаточно дорогая колода, в которой заменить можно не так много карт.

Вы наверняка не сможете собрать колоду без [Меха-К'Туна](#), [Кроволиста](#) и [Катаклизма](#) — только с этими картами возможна ОТК комбинация. Все остальные дорогостоящие карты заменимы, однако на их место тоже нужно брать какие-либо достойные опции. Также желательно взять хотя бы одну копию [Куклы вуду](#), чтобы избавляться от крупных угроз противника.

[Зиллиакс](#) — ценнейшая легендарная карта даже без сборок с [Похитительницей трупов](#), однако все же без него можно обойтись. Скрафтите эту легендарку в первую очередь, она хороша и в других колодах.

В той же ситуации и [Маг крови Талнос](#) — ценнейший источник баффа [Осквернения](#) и перебора колоды, без которого все же можно обойтись, скрепя сердце.

Легкозаменимы набор демонов, [Лорд Годфри](#), [Круговерть Пустоты](#), [Душеворот](#) и [Похитительница трупов](#). И все же сборка с последней картой получится максимально дешевой и эффективной. Вместо дорогих AoE берите [Адское пламя](#), а дорогие защитные опции и способы перебора заменяйте другими более дешевыми.



Максимально бюджетная версия

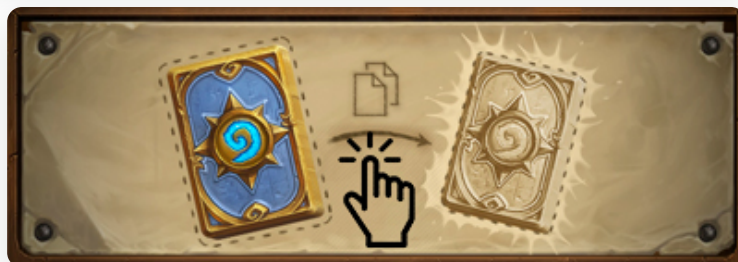


Максимально бюджетный Меха-К'Тун Чернокнижник

Бюджетный Меха-К'Тун Чернокнижник




4820

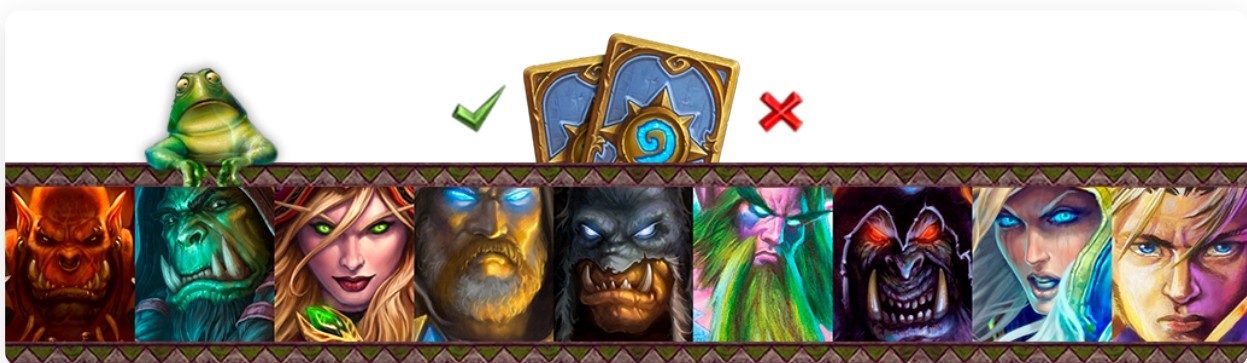


Меха-К'Тун Чернокнижника можно удешевить до 4820 чародейной пыли, отказавшись от мощнейших Мага крови Талноса и Зиллиакса. Без набора демонов и других дорогих мощных защитных инструментов обязательной опцией представляется Похитительница трупов. Исключив ее из этой сборки, вы потеряете очень многое и не сможете стабильно защищаться от агрессии: не хватит исцеления.



На стадии муллигана Меха-К'Тун Чернокнижник ищет много карт, вы редко будете оставаться с неудачной рукой уже со старта.

-  Всегда нужные и универсальные карты при муллигане — Похитительница трупов, Кобольд-библиотекарь и Череп Ман'ари. Оставляйте эти карты всегда и в любом количестве.
-  Если в руке уже есть Череп Ман'ари, оставляйте также и Повелителя Бездны.
 -  Если в руке есть Кобольд-библиотекарь, всегда оставляйте Оберег: малый аметист.
 -  Осквернение, Маг крови Талнос, Лик тлена, Смоляной страж и Зиллиакс пригодятся в любом темповом поединке.
 -  Инженер-новичок и Собиранитель сокровищ не так сильны при розыгрыше на второй ход, часто выгоднее использовать силу героя, поэтому оставляйте их только в медленных поединках.
-  Служитель боли хорош в медленных поединках и против агро колод, которым сложно нанести 3 единицы урона за раз.



Воин: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Маг крови Талнос, Лик тлена, Кобольд-библиотекарь.

Паладин: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Кобольд-библиотекарь, Осквернение, Лик тлена, Смоляной страж, Маг крови Талнос, Служитель боли, Вестник рока. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны. Если есть Кобольд-библиотекарь — Оберег: малый аметист.

Охотник: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Кобольд-библиотекарь, Собиранитель сокровищ, Смоляной страж, Осквернение, Оберег: малый аметист, Вестник рока,

Служитель боли. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны. С хорошей рукой и Монеткой — Зиллиакс.

Друид: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Кобольд-библиотекарь, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Служитель боли.

Разбойник: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Собиратель сокровищ, Лик тлена, Осквернение, Кукла вуду, Кобольд-библиотекарь, Оберег: малый аметист, Смоляной страж, Зиллиакс, Служитель боли, Вестник рока. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Шаман: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Оберег: малый аметист, Осквернение, Кобольд-библиотекарь, Служитель боли, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Вестник рока. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Маг: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Зиллиакс, Оберег: малый аметист, Маг крови Талнос, Собиратель сокровищ, Смоляной страж, Лик тлена, Вестник рока, Инженер-новичок, Служитель боли. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Жрец: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Маг крови Талнос, Кобольд-библиотекарь, Собиратель сокровищ, Служитель боли, Инженер-новичок. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Чернокнижник: Череп Ман'ари, Похитительница трупов, Осквернение, Лик тлена, Кукла вуду, Вестник рока. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.



ОТК комбинация

Меха-К'Тун Чернокнижник — классическая ОТК колода, которая в большинстве матчей будет выигрывать исключительно с помощью комбо. Сила комбинации с Меха-К'Туном в том, что она игнорирует любые защитные механики: броню, высокий запас здоровья и даже Тайм-аут! Паладина.

Однако традиционно большинство **Меха-К'Тун** архетипов были достаточно слабы из-за необходимости опустошать руку, колоду и стол, однако Чернокнижник благодаря **Катаклизму** избавляется от двух из трех неудобных условий.

Чтобы повернуть ОТК комбо, Чернокнижнику нужно выполнить следующие условия:

- - Найти **Меха-К'Туна**, **Катаклизм** и **Кроволист**
- - Удешевить **Меха-К'Туна** двумя **Гальванизаторами** в любое время по ходу партии
- - Взять все карты из колоды
- - Иметь 5 здоровья или выше

В решающий ход сама комбинация проста: играйте сначала **Меха-К'Туна**, а после **Кроволист** + **Катаклизм**.

Убедитесь, что на столе **нет существ**, которые своим предсмертным хрипом **призовут на стол других существ**: **Повелителя Бездны** и других. Пока они живы и их хрип призовет других существ, **ОТК комбинация не работает**.

Сила **Меха-К'Тун** Чернокнижника в том, что ему не нужно избавляться от всех карт в руке и союзных существ на столе. Поэтому он может позволить себе брать в сборку дорогие защитные опции и попросту не разыгрывать их, если в этом нет необходимости.



Что делать до ОТК

Куда сложнее не само комбо, а **все, что происходит до ОТК**. На протяжении всей партии Чернокнижник заботится о двух аспектах: выживание и перебор колоды.

Для Чернокнижника это часто противоречивые процессы, так как **Жизнеотвод** наносит урон союзному герою.

Чтобы не "тапаться" слишком часто и перебирать колоду еще быстрее, в сборке есть **Служители боли**, **Собиратели сокровищ**, **Инженеры-новички**, **Кобольд-библиотекарь** и другие опции. В медленных матч-апах Чернокнижник может играть их не вместо **Жизнеотвода**, а вместе с ним, начиная с 4 хода, а в быстрых важно ставить даже мелкие угрозы на стол и не получать лишние 2 единицы урона каждый ход.

Цель Чернокнижника — как можно быстрее перебрать колоду, но при этом не сжечь ключевые карты, необходимые для комбо: **Гальванизатор**, **Кроволист**, **Катаклизм** и **Меха-К'Тун**. Если всех этих опций в колоде не осталось, вы можете добирать карты даже с полной рукой, в противном случае делать это не нужно.

У Чернокнижника не так много источников исцеления, каждый из них невероятно важен: **Похитительница трупов**, **Подлая кусака**, **Зиллиакс**, **Кровопийца Гул'дан**, **Бронированный жук**. Старайтесь получить максимум здоровья с каждого, особенно если не разыгран **Кровопийца Гул'дан**, дающий постоянный источник исцеления.

Но в колоде есть и другие защитные опции: мощнейшие **Осквернение** и **Лорд Годфри**, масса провокаций и несколько точечных ремувалов. Ими также нужно распоряжаться с умом, особенно АоЕ эффектами: их в колоде немного.

Также по ходу партии перед Чернокнижником встанет достаточно простая, но важная задача: удешевить двумя **Гальванизаторами** **Меха-К'Туна**. Необязательно делать это рано или поздно, лишь бы в руке был **Меха-К'Тун**. Сами по себе **Гальванизаторы** не очень сильны, но их можно использовать для выстраивания "лесенки" **Осквернения** или для синергии с **Зиллиаксом**: боевой клич удешевит его, а также **Зиллиакса** можно соединить с **Гальванизатором** магнетизмом, чтобы получить 4/4 существо.



Борьба с агро колодами

Вопросы выживания особенно актуальны в **агро матч-апах**. В этих поединках исцеление, АоЕ эффекты и провокации особенно важны, но хорошая новость в том, что у вас появится шанс победить даже без ОТК комбинации, если в сборке есть **Кровопийца Гул'дан**.

Игра может закончиться, если вы найдете все карты из набора демонов и поставите на стол **Повелителей Бездны**, а после воскресите их **Кровопийцей Гул'даном**. Так Чернокнижник захватит стол и сможет диктовать свои условия: размениваться силой героя, ставить больше существ для давления на противника. В агро матч-апах вы можете даже поставить **Меха-К'Туна** в темп, защитив его провокациями. 10/10 угроза быстро закончит партию за счет своих характеристик.

И все же, если ситуация слишком хорошая или слишком плохая, вы можете выиграть и агро матч-апы за счет классической ОТК комбинации. И наоборот: в некоторых медленных матч-апах, если вы уверены, что противник не сможет ответить на 10/10 существо, его можно поставить в темп.

Поскольку вы можете выиграть в агро матч-апах без ОТК, вы можете отдавать и другие части комбинации раньше: **Гальванизатора** для синергии с **Зиллиаксом** и даже **Катаклизм**. Это заклинание не очень сильно само по себе, но может спасти ситуацию, если противник пошел ва-банк и потратил большинство карт в руке. Лучше играть **Катаклизм** до того, как вы потеряете слишком много здоровья, поскольку после заклинания нужно будет много "тапать", чтобы восполнить ресурсы в руке.



В этом разделе вы найдете 9 советов, рекомендаций и особенностей **Меха-К'Тун Чернокнижника**, которые помогут лучше освоить тонкости игры этим архетипом.



Как работает и как разыграть Осквернение

Об **Осквернении** нужно знать то, что между его «волнами» происходят все эффекты. Например, смерти, предсмертные хрипы, эффекты, активируемые при получении урона и так далее.

Если на вашей половине стола есть источники урона от заклинаний, пока они живы, **Осквернение** будет наносить больше урона, а после их смерти – снова стандартное количество.

С помощью массы дешевых существ Чернокнижник способен достаточно легко выстраивать "лесенку" для **Осквернения**. Особенно важны существа с 1 и 2 здоровья, а также источники нанесения минорного урона до **Осквернения**, чтобы подогнать существ на столе под нужные показатели здоровья. В этом помогают **Лик тлена**, **Оберег: малый аметист** и **Подлая кусака**.

Маг крови Талнос и Нечестивый фанатик значительно усилиют Осквернение, особенно Нечестивый фанатик, который баффнет два "тика" Осквернения перед смертью.

Примечательна синергия Осквернения и Служителя боли: вы можете взять 3 карты за ход с помощью комбинации этих карт, что порой полезно, а порой опасно из-за переполнения руки.



Когда играть силу героя и Кровопийцу Гул'дана

В идеале Меха-К'Тун Чернокнижник хочет играть Жизнеотвод каждый ход, чтобы быстрее найти ОТК комбо и опустошить колоду для ее реализации. Все дешевые источники добора вы также хотели бы играть не вместо Жизнеотвода, а вместе с ним, начиная с 4-5 ходов.

И все же это возможно далеко не всегда. Порой в руке будет слишком много карт, порой вы будете вынуждены тратить ману для обороны, также из-за постоянного использования Жизнеотвода могут возникнуть проблемы со здоровьем.

И все же наличие Жизнеотвода крайне важно, так что порой Чернокнижник даже может не играть Кровопийцу Гул'дана, чтобы не лишиться постоянного источника перебора колоды. Конечно, рыцарь смерти делает очень многое, и порой вы вынуждены играть его, но, если все хорошо и дополнительная оборона не нужна, а в колоде еще много карт, не делайте этого. Особенно опасно играть Кровопийцу Гул'дана в матч-апах со Жрецами из-за Ментального крика.

Старайтесь играть Жизнеотвод в начале хода до других действий, если это возможно, чтобы получить больше ресурсов и информации о возможных действиях. Если вы планируете сыграть и Жизнеотвод, и Кобольда-библиотекаря, сначала играйте силу героя, чтобы с большей вероятностью найти и баффнуть Оберег: малый аметист.

Управление здоровьем

Постоянное использование Жизнеотвода и давление противника сделают актуальной проблему здоровья. Чернокнижнику нужно минимум 5 единиц, чтобы реализовать комбинацию Кроволист + Катаклизм.

Также важно и попросту не умереть от существ и взрывного урона оппонента, в чем помогают источники исцеления. Его не так много, если противник сможет устранять без

атаки [Похитительницу трупов](#) и [Зиллиакса](#). Старайтесь сохранять жизнь этих существ как можно дольше и совершать атаки.

Оберег: малый аметист — мощнейшее заклинание Чернокнижника, однако улучшить его сложно, ведь в колодах мало источников урона по герою. Самый простой и очевидный — [Кобольд-библиотекарь](#), которого в идеале нужно беречь до нахождения **Оберега: малый алмаз**, хотя получится сделать это не всегда.

Но также вы можете нанести урон по герою с помощью [Подлой кусаки](#), чтобы улучшить **Оберег: малый аметист**.

Следите за картами в колоде

Важно по нескольким причинам, так вы сможете

- Точно узнать, какие баффы получит [Похитительница трупов](#)
- Решить, опасно ли сжигать карты или нет
- Играть от "топдеков" и рассчитывать не только на карты в руке, но и в колоде

Помогают следить за картами в колоде [DeckTracker](#) или [Track-o-bot](#).



Как работает Лорд Годфри

Механика этого существа похожа на [Осквернение](#), но мощнее. Выстроить "лесенку" для [Лорда Годфри](#) намного проще, но он хуже синергирует с другими существами, так как не получает баффа от урона от заклинаний.

Вы все еще можете выстраивать "лесенку" с помощью дешевых существ: первую ее ступень найти очень легко, а второй могут стать [Служитель боли](#), [Похитительница трупов](#) без божественного щита, [Восковой элементаль](#), [Бронированный жук](#), [Зиллиакс](#) и [Демон Бездны](#).

О количестве карт в руке

Не допускайте переполнения руки и сжигания "топдеков", если не все части комбинации ([Гальванизатор](#), [Меха-К'Тун](#), [Кроволист](#) и [Катаклизм](#)) найдены. После сжигать карты не так страшно, хотя среди них все еще могут быть полезные инструменты: [Кровопийца Гул'дан](#), [Оберег: малый аметист](#), [Осквернение](#), [Лорд Годфри](#) и другие.

Если разыгран **Череп Ман'ари** и в руке есть демон, не бойтесь заканчивать ход с 10 картами в руке. Еще до "топдека" в начале хода сработает эффект оружия и на стол выйдет демон из руки. "Топдекнутый" демон не может быть призван оружием в этот же ход.

Если в игре и **Череп Ман'ари**, и **Вестник рока**, первым сработает эффект той карты, что была разыграна раньше. Если сыграть сначала **Вестника рока**, а потом легендарное оружие, призванный на следующий ход демон не умрет от **Вестника рока**.

Когда использовать **Душеворот**

Никогда не играйте **Душеворот** (помимо самых тяжелых ситуаций), если в руке еще нет **Меха-К'Туна**, **Кроволиста** или **Катаклизма**. Не так страшно добрать с помощью **Душеворота Гальванизатора**, так как его вы сможете сразу же разыграть и удешевить **Меха-К'Туна**.

Если все части комбо уже в руке, играйте **Душеворот** в любой момент, чтобы найти дополнительные ресурсы. Не страшно потерять их в конце хода: куда полезнее избавиться от трех карт в колоде.



Как правильно играть **Зиллиакса**

Зиллиакс силен сам по себе, его можно играть без каких-либо синергий для борьбы за стол и исцеления. Но также **Зиллиакса** можно комбинировать с другими механизмами в колоде: **Гальванизатором** и даже **Меха-К'Туном**, если вы разыграли его ранее.

Гальванизатор помогает удешевить **Зиллиакса**, а после их можно соединить магнетизмом, чтобы получить больше исцеления и характеристик.

Порой, разыгрывая **Зиллиакса**, не нужно атаковать им, даже если на столе есть какое-то существо. Не атакуйте, если вы уверены, что у противника нет наносящих урон заклинаний или ремувалов, и хотите, чтобы он потратил две атаки на существо с провокацией.

Что делать без комбинации

Порой по вашей воле или нет **Меха-К'Тун** **Чернокнижник** лишается частей комбинации и больше не может провернуть ОТК комбо. Допускать подобного не стоит, но все же у

Гул'дана остаются шансы на победу:

- **Кровопийца Гул'дан** и тяжелые существа помогают выиграть агро колоды просто от стола
- **Меха-К'Туна** можно поставить в темп и только на следующий ход уничтожить его **Катаклизмом**, **Куклой вуду** или другими способами
- **Меха-К'Тун** хорош и своими характеристиками, особенно если усилить его **Зиллиаксом**. Такая угроза способна закончить партию самостоятельно, если противник не ответит на нее.



Нечетный Воин и **Нечетный Квест Воин** — простые противники, которые могут победить только за счет вашей ошибки. Вариант с **Сердцем Огненного Венца** чуть опаснее, потому что лучше в наступлении, но даже он недостаточно быстрый и темповый, чтобы продавить **Меха-К'Тун** Чернокнижника.

Играйте вдумчиво и надежно, не допускайте глупых ошибок, перебирайте колоду как можно быстрее и берегите точечные и массовые зачистки для действительно серьезных угроз оппонента.



ОТК Паладин — еще один достаточно простой матч-ап, в котором Чернокнижник чаще всего сможет быстрее реализовать свою комбинацию. Вы не можете помешать Паладину реализовать его способ победы, поэтому просто быстро перебирайте колоду и не допускайте ошибок.

Играйте комбинацию, даже если Паладин разыграл **Тайм-аут!**. Заклинание не спасает от **Меха-К'Туна**.

Нечетный Паладин — темповый противник, но матч-ап с ним почти наверняка затянется. Главная ошибка Чернокнижников — использование АоЕ слишком рано. Сейчас у Нечетного Паладина нет Нового уровня!, то есть отсутствует возможность нанести очень много урона со стола, полного Паладинов-рекрутов. Противник чаще старается переиграть противника по выгоде, истощить его руку/колоду и подловить на

раннем использовании AoE. Отдавайте **Осквернения** и **Лорда Годфри** только на действительно крупный стол.

Вы выиграете очень много времени благодаря **Повелителям Бездны**, если **Кровопийца Гул'дан** воскресит пару этих существ, вы сможете победить Паладина и без ОТК комбинации.

Четный Паладин чуть сложнее, потому что в его распоряжении больше взрывного урона: рывки, мощное оружие, **Освящение** и **Гнев карателя**. В остальном матч-ап похож на поединок с Нечетным Паладином, разве что точечные ремувалы станут ценнее.



Спелл Охотник и **Секрет Охотник** — хорошие матч-апы, поскольку почти все секреты Рексара не делают многое в этом матч-апе. Не бейте по герою противника в принципе, если это не существо с похищением жизни. Провокаторами вы тоже можете не атаковать, чтобы не попасться на Морозную ловушку. Готовьте ответ на **Оберег: малый изумруд**: это может быть связка **Осквернения** и дешевых существ или **Похитительница трупов/Зиллиакс**.

Мидрейндж Охотник опаснее: у него меньше слабых карт, зато много темповых угроз, баффов зверей и взрывного урона из руки. Рассчитывайте на AoE и провокаторов, не бойтесь играть **Жизнеотвод**: ресурсы в этом матч-апе даже важнее здоровья.

Охотник на предсмертных хрипах — самый сложный архетип класса. Он не такой быстрый, но **Меха-К'Тун** Чернокнижнику намного сложнее зачистить стол **Осквернением** и даже **Лордом Годфри**. Последний — чуть ли не единственная возможность избавиться от угроз с предсмертными хрипами и тем, что появится после. Рискуйте и рассчитывайте на то, что оппонент не найдёт **Катрену Зимний Шорох** к 7-8 ходам и другие мощнейшие ходы. Старайтесь сразу же убирать со стола **Короля Круша** и **Заряженного дьявозавра**, чтобы противник не "съел" их **Плотоядным кубом**.



Хаккар Дриид — невероятно сложный матч-ап, в котором вы не сможете взять все карты из колоды после смерти **Хаккара**. Если **Хаккар** уже замешал **Порченную кровь**, ставьте **Меха-К'Туна** в темп и рассчитывайте на давление со стола и **Кровопийцу Гул'дана**.

Меха-К'Тун Дриид не может "законтрить" ваш способ победы, но все же очень опасен, так как быстрее перебирает колоду и реализует свой источник победы. Проблемы может доставить **Близость к природе**, из-за которой вы сожжете несколько "топдеков".

Аккуратнее со **Служителем боли**: Друид легко нанесет ему 3 единицы урона разными источниками, если это приведет вас к "овердрову".



Нечетный Разбойник постарается задавить вас как можно быстрее с помощью ранних угроз, а после — угроз с рывком, оружия и Хладнокровия. **Кровожадный злолист** поможет Валире избавиться от первой серьезной провокации, будь то **Похитительница трупов**, **Зиллиакс** или **Повелитель Бездны**.

Ищите какой-либо ответ на ранних **Бандюгу** и Кровожадного птенца: это может быть **Кукла вуду** в сочетании с источником урона или **Оберег: малый аметист**.

Если ситуация тяжелая, рискуйте: играйте **Душеворот** в темп и **Катаклизм** на полный стол угроз Валиры. **Меха-К'Тун** и ОТК комбинация не так важны в этом матч-апе.



Четный Шаман — уязвим к **Осквернению** и **Лорду Годфри**, но эти зачистки нужно беречь, ведь если все они будут разыграны, Шаман начнет действовать смело и быстро продавит вас.

Матч-ап благоприятный, но ситуацию может испортить **Сглаз**, если Шаман использует его на **Повелителя Бездны**.

Берегите **Куклу вуду** на крупные угрозы противника, которые начнут появляться с 8 хода Тралла. До этого старайтесь обходиться провокациями, **Оберегом: малый аметист** и минимумом АоЕ способностей.



Темпо Маг и **Нечетный Агро Маг** — тяжелые противники из-за огромного количества взрывного урона и секретов. Берегите **Монетку**, дешевые заклинания и существ для проверки **Антимагии** и **Взрывающихся рун**. Обычно у Магов только одна копия **Антимагии**, поэтому обыгрывайте в первую очередь **Взрывающиеся руны**.

Старайтесь закрепиться на столе существами с похищением жизни: в этих матч-апах вам понадобится очень много здоровья.

Биг Спелл Маг и **классический Нечетный Маг** — медленные и простые оппоненты. Берегите **Куклу вуду** для опасных крупных угроз оппонента (**Король-лич**, **Рагнарос**), также внимательно используйте **Лорда Годфри**: он может понадобиться для ответа на **Астромантку**, **Дракономанта Аланну** и других.



Любой архетип Жреца опасен в первую очередь из-за **Ментального крика**: из-за него вы не сможете быстро опустошить колоду и реализовать ОТК комбо. Старайтесь не выставлять много существ на стол и не позволяйте сделать это противнику. Берегите несколько дополнительных источников добора для поздних стадий игры.

Если это возможно, не играйте **Кровопийцу Гул'дана**: он воскрешает много слабых **Демонов Бездны** и лишает важного **Жизнеотвода**.

В матч-апе с **Контроль Жрецом** не допускайте захвата стола противником: он не должен нанести много урона по вам с помощью существ. Старайтесь не опускаться ниже 16 единиц здоровья. Еще лучше — держаться на 20+ единицах.

Оставьте один **Оберег: малый аметист**, улучшенный на максимум, чтобы ответить на **Алекстразу** (нужно нанести дракону еще 1 единицу урона каким-либо образом).

Жрец на воскрешении еще опаснее, так как легко может нанести 30+ урона с пустого стола. Сделать с этим вы часто ничего не сможете, поэтому сосредоточьтесь на своем способе победы и рассчитывайте, что противнику не зайдут нужные карты и "роллы" воскрешения. Берегите **Куклу вуду** для ответа на крупные угрозы противника.



Зоолок — хороший противник, уязвимый к **Осквернению** и **Лорду Годфри**. Старайтесь чистить стол противника к пятому ходу, чтобы он не реализовал **Грибоманта**. Зоолоку сложно избавиться от существ с провокацией: он редко играет эффекты немоты, у него нет точечных ремувалов. Опасаться вы можете только **Ожога души** и существ на поле.

Как и в других агро матч-апах, рассчитывайте в первую очередь на **Кровопийцу Гул'дана** и **Повелителей Бездны**. Части комбо в критических ситуациях можно отдавать для борьбы за стол.

Куболок и **Четный Чернокнижник** — трудные противники с массой тяжелых угроз, справиться с которыми может только **Кукла вуду** и пробаффанный **Оберег: малый аметист**. Рискуйте и пытайтесь замедлить оппонента провокациями и зачистками. Не обыгрывайте **Проект по демонологии** — лишь немногие колоды берут его в сборки.

Зеркальный матч-ап Меха-К'Тун Чернокнижников — гонка перебора колоды и поиска комбо. Кто быстрее сделает это, тот и победит. Старайтесь скомбинировать **Служителя боли** вместе с **Осквернением**, чтобы добрать максимум карт. Уничтожайте вражеского **Куклой вуду**.

Если отстаете, играйте **Душеворот**, даже если найдены не все части ОТК комбо.



Меха-К'Тун Чернокнижник — эффектная и красивая ОТК колода, лишенная многих недостатков других архетипов с **Меха-К'Туном**. Едва ли герой статьи перевернет и захватит мету: это ситуативная колода для опытейших игроков и фанатов архетипа. Если вы — один из них, выберите **Меха-К'Тун Чернокнижника** и не пожалеете.

Спасибо за прочтение, до скорых встреч!