

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Контроль Чернокнижник Бумного дня. Гайд по архетипу.

23.09.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Контроль Чернокнижник Бумного дня

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики kolodahearthstone.ru!

Сегодня в центре внимания Контроль Чернокнижник. Архетип не самый выдающийся по сравнению с действующими лидерами меты, но все же способный показывать достойные результаты. Лучшие противники героя статьи – агрессивные колоды: Нечетный Паладин, Нечетный Разбойник, Зоолок, Четный Шаман. Если вы часто встречаете их на своем ранговом промежутке, возьмите Контроль Чернокнижника.

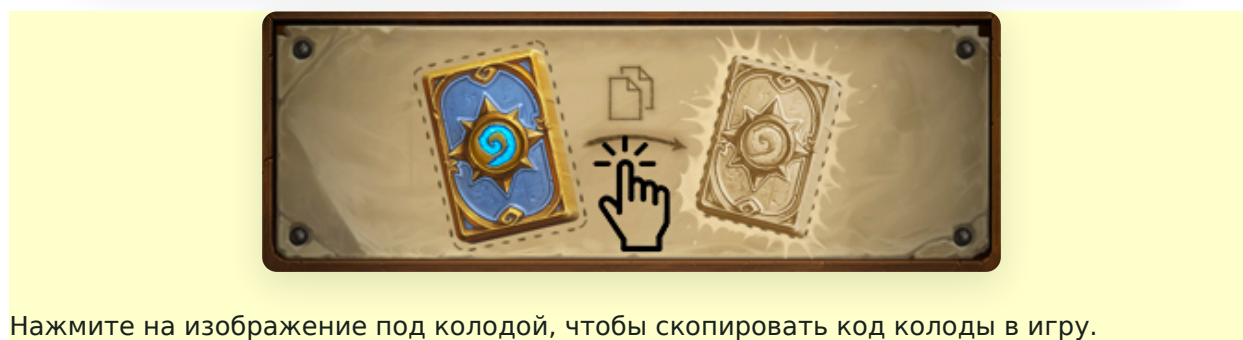
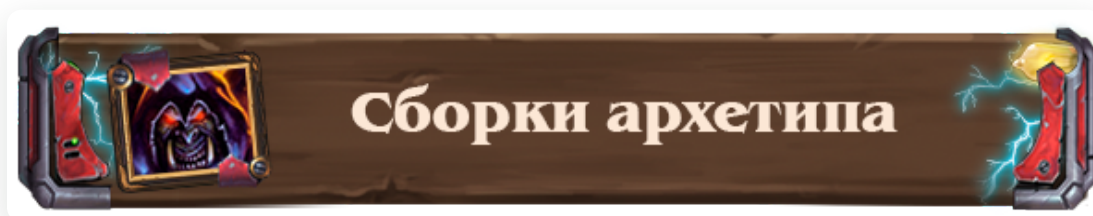
Проблема архетипа в том, что в мете распространены тяжелые для него противники. Медленные архетипы Друида сложно переигрывать по выгоде, а Куб Охотник опасен синергиями предсмертных хрипов, от которых не защитят привычные Гул'дану инструменты. Но даже тяжелых соперников победить реально, а совсем безнадежных матч-апов у Контроль Чернокнижника нет. Чтобы давать отпор лидерам меты,

приготовьтесь тренироваться и набираться опыта. В умелых руках архетип силен, поэтому статистические показатели не должны смущать вас.

Гайд познакомит вас с самыми актуальными сборками архетипа, поможет составить собственную колоду, научит выбирать карты в стартовую руку и вести себя в конкретных поединках.

Основные разделы гайда:

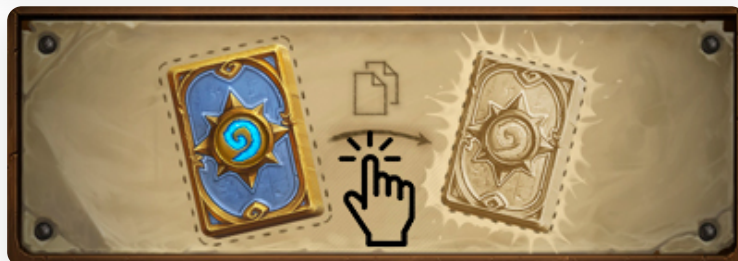
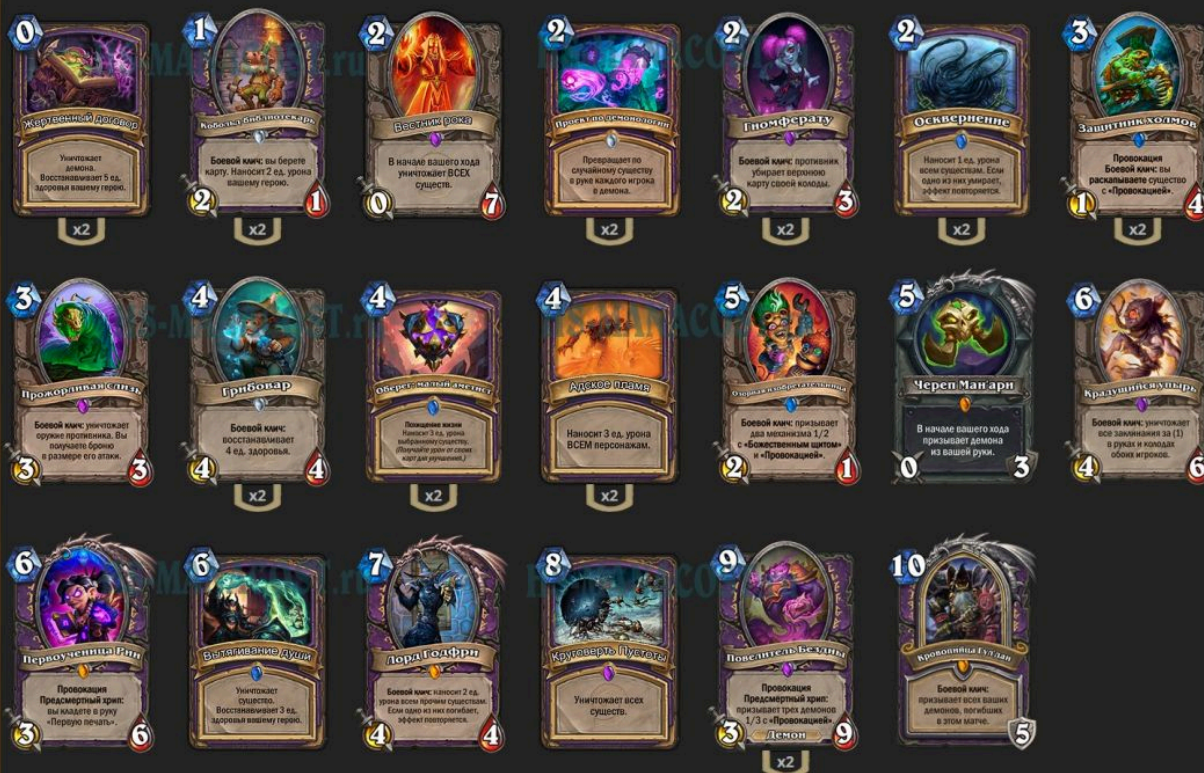
- *Сборки архетипа*
- *Основа колоды*
- *Опциональные и технические карты*
- *Замены, бюджетная версия*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
- *Способы победы*
- *Выживание*
- *Переигрывание по выгоде*
- *Уничтожение ключевых ресурсов оппонента*
- *Стратегия игры*
 - *- 12 полезных советов для освоения колоды*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Контроль Чернокнижник (Стандартная сборка)

Контроль Чернокнижник Бумного дня

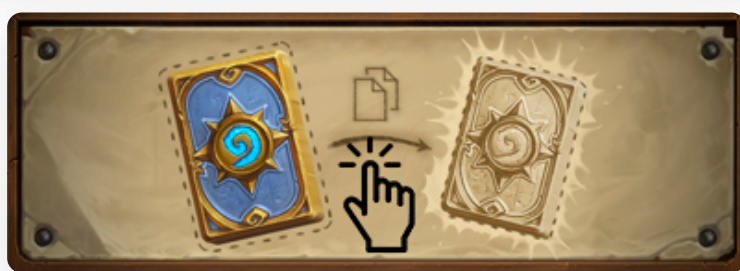


На данный момент это самая распространенная версия архетипа по данным HSReplay. Проклятый договор отлично сочетается с Проектом по демонологии, Первоученица Рин помогает побеждать в затяжных матч-апах. Сборка использует Вестника рока в качестве дополнительного AoE инструмента. Вытягивание души – спорная опция, иногда она оказывается слишком тяжелой, это первый кандидат на замену в сборке.

Контроль Чернокнижник (Dreadlord)

<p>1</p> <p>Ледяной Обливионарь</p> <p>Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Осквернение</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них ранено, эффект повторяется.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гномферату</p> <p>Боевой клич: противник убирает верхнюю карту своей колоды.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Проклятие демона</p> <p>Преобразует по случайному существу в руке каждого игрока в демона.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Прожорливая Слесь</p> <p>Боевой клич уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Защитник Холмов</p> <p>Провокация. Боевой клич вы расставляете существо с «Провокацией».</p> <p>1</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Адское пламя</p> <p>Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Оберст-магистр Аметист</p> <p>Положив жезл, наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Получите урон от своего жезла для упрощения.)</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Грибовар</p> <p>Боевой клич: восстанавливает 4 ед. здоровья.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Череп Ман'ари</p> <p>В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p>0</p> <p>3</p>	<p>5</p> <p>Гадкий Натрезим</p> <p>В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Ордак в Обрамлении</p> <p>Боевой клич: призывает два механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией».</p> <p>2</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Вытягивание Души</p> <p>Уничтожает существо. Восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>4</p> <p>6</p>	<p>6</p> <p>Крестный мушкетер</p> <p>Боевой клич: уничтожает все заклинания за (1) в руках и колодах обоих игроков.</p> <p>4</p> <p>6</p>	<p>7</p> <p>Лорд Годфри</p> <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем против существам. Если одно из них ранено, эффект повторяется.</p> <p>4</p> <p>4</p>	<p>8</p> <p>Круговарь Пустоты</p> <p>Уничтожает всех существ.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Повелитель Бездны</p> <p>Провокация. Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией».</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Кровопища Гулдан</p> <p>Боевой клич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p>5</p>

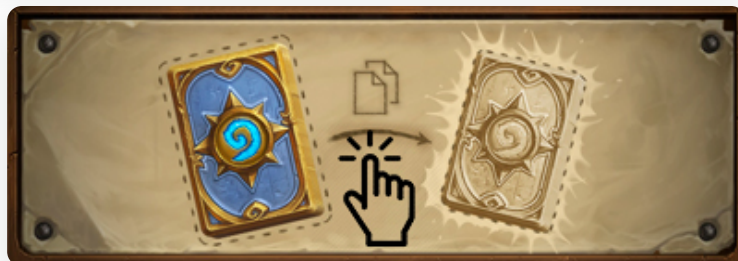
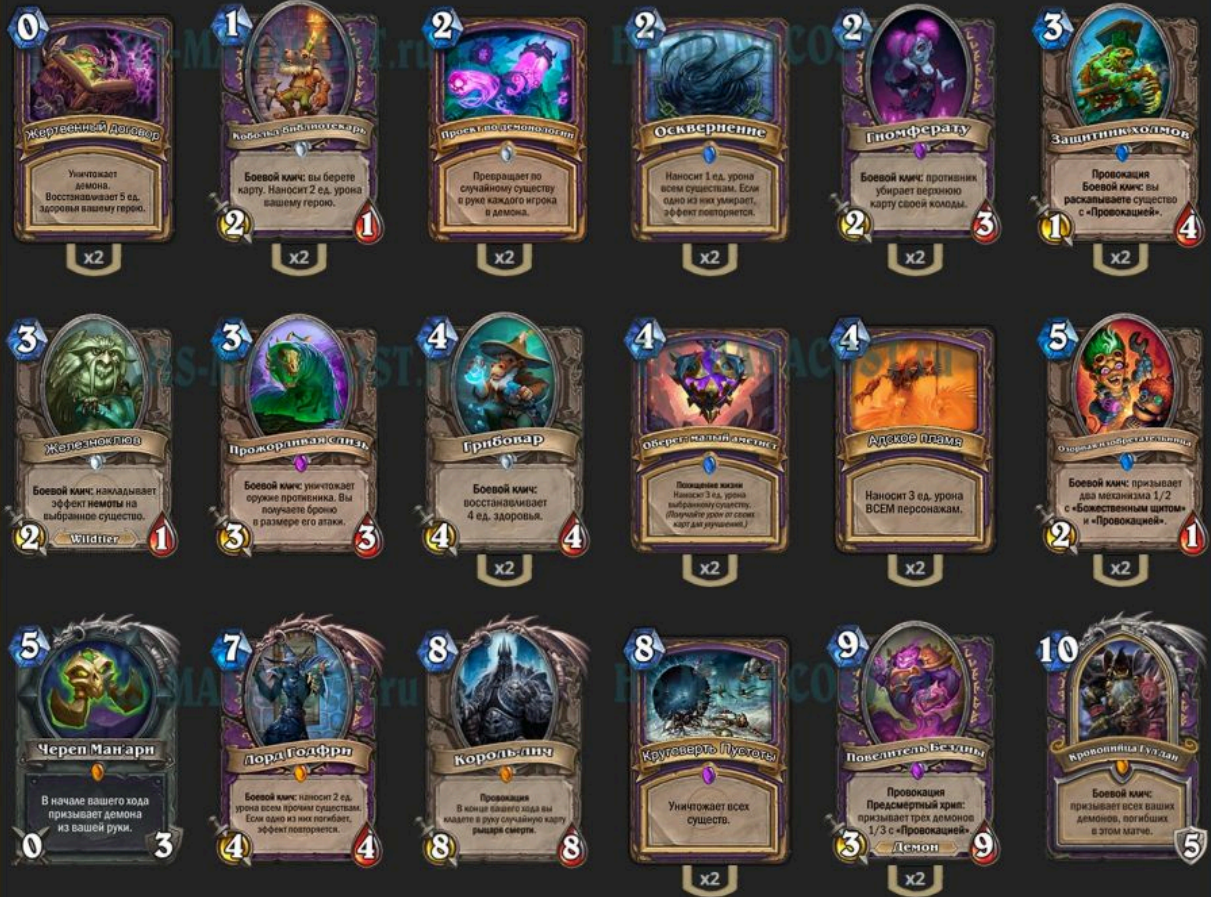
9340



Сборка дополнена второй копией **Круговерти Пустоты**, второй **Озорной изобретательницей** и двумя **Гадкими натрезимами**. Им уступили место **Вестник рока**, **Первоученица Рин** и **Проклятый договор**. Такой **Контроль Чернокнижник** способен оказывать чуть больше давления и играть относительно темпово из-за большего количества сильных существ.

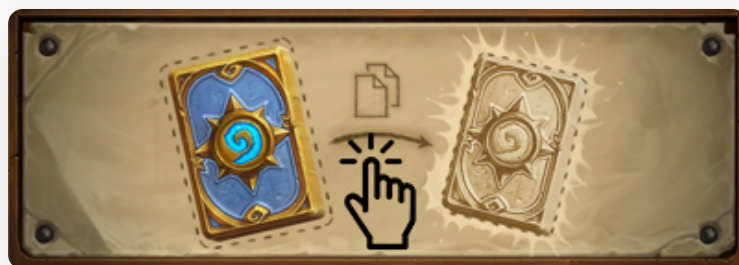
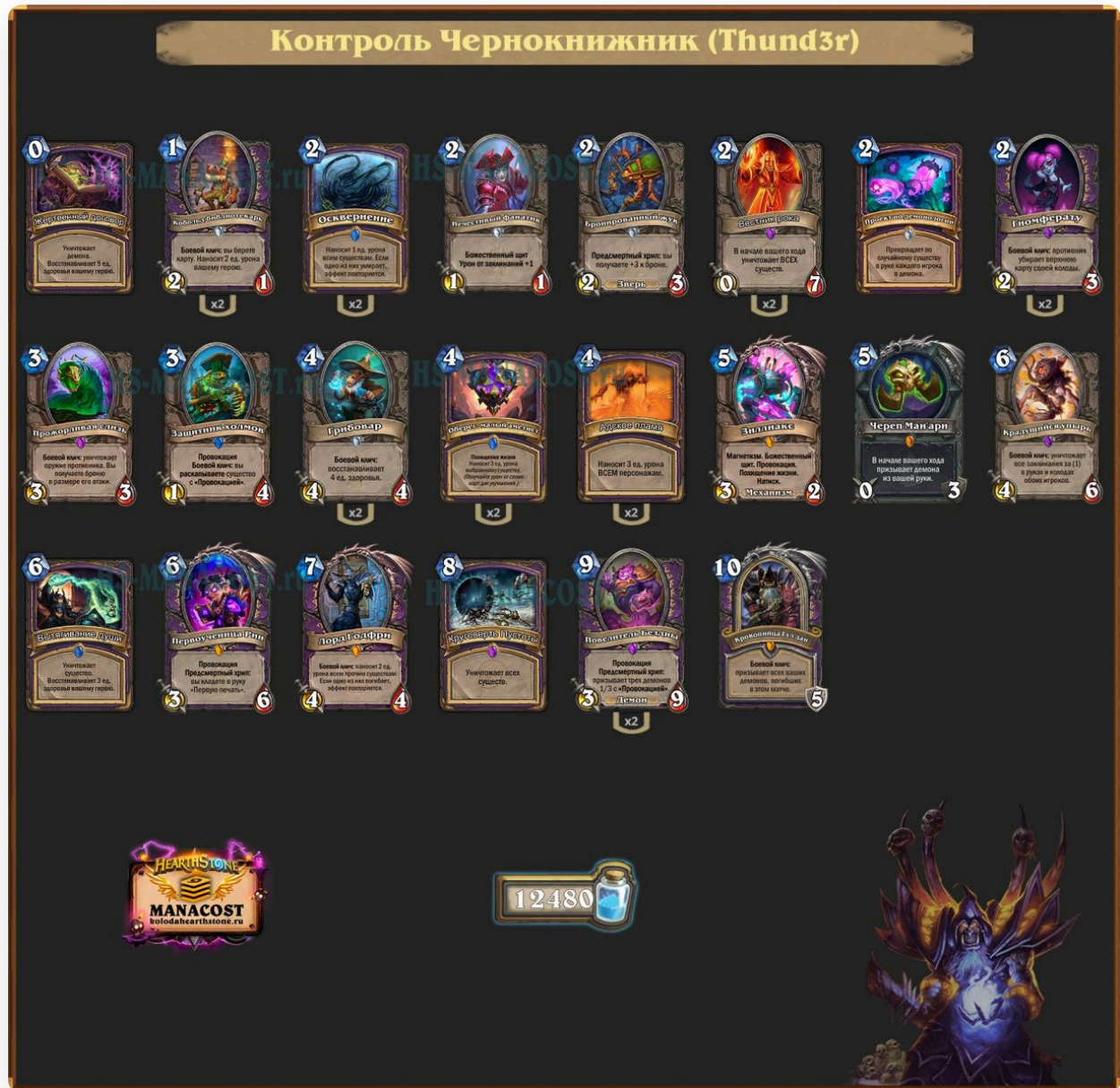
Контроль Чернокнижник от GinggaNinja

Контроль Чернокнижник (GingaNinja)



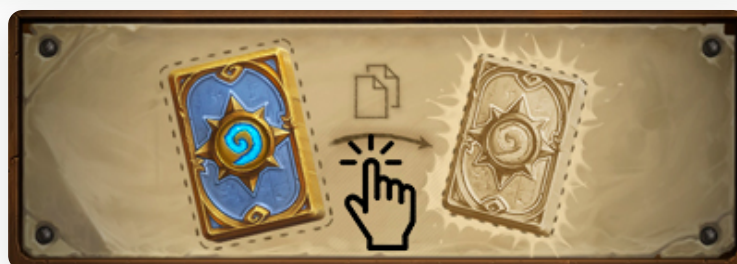
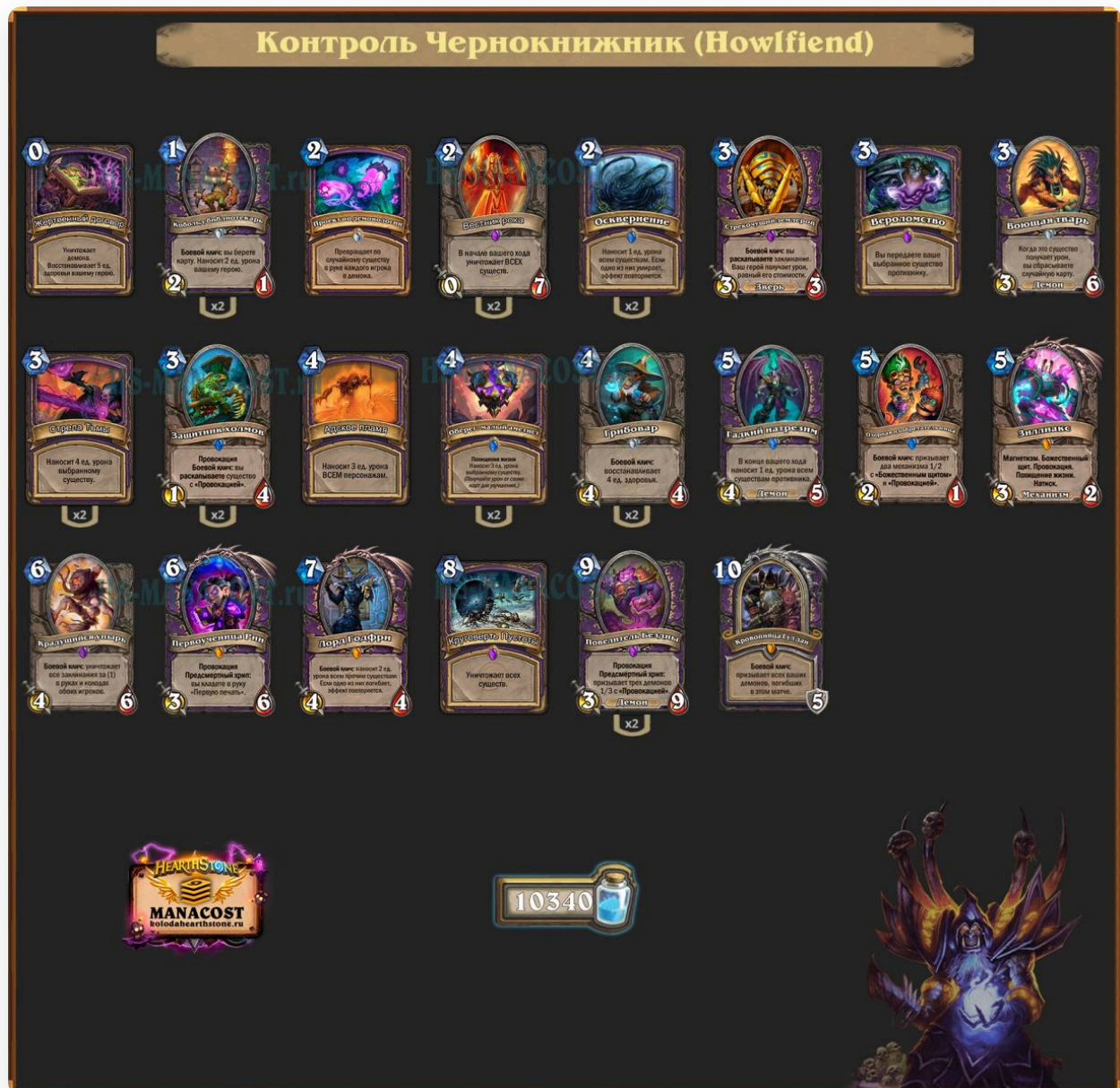
Эта сборка брала топ 41 легенды. Из интересных опций - Железноклюв против мидрейндж колод и Король-лич для самых затяжных матч-апов.

Контроль Чернокнижник от Thund3r



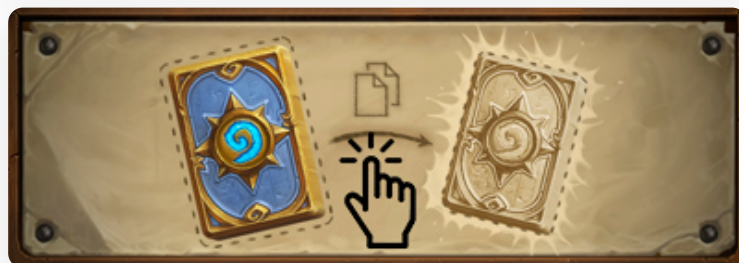
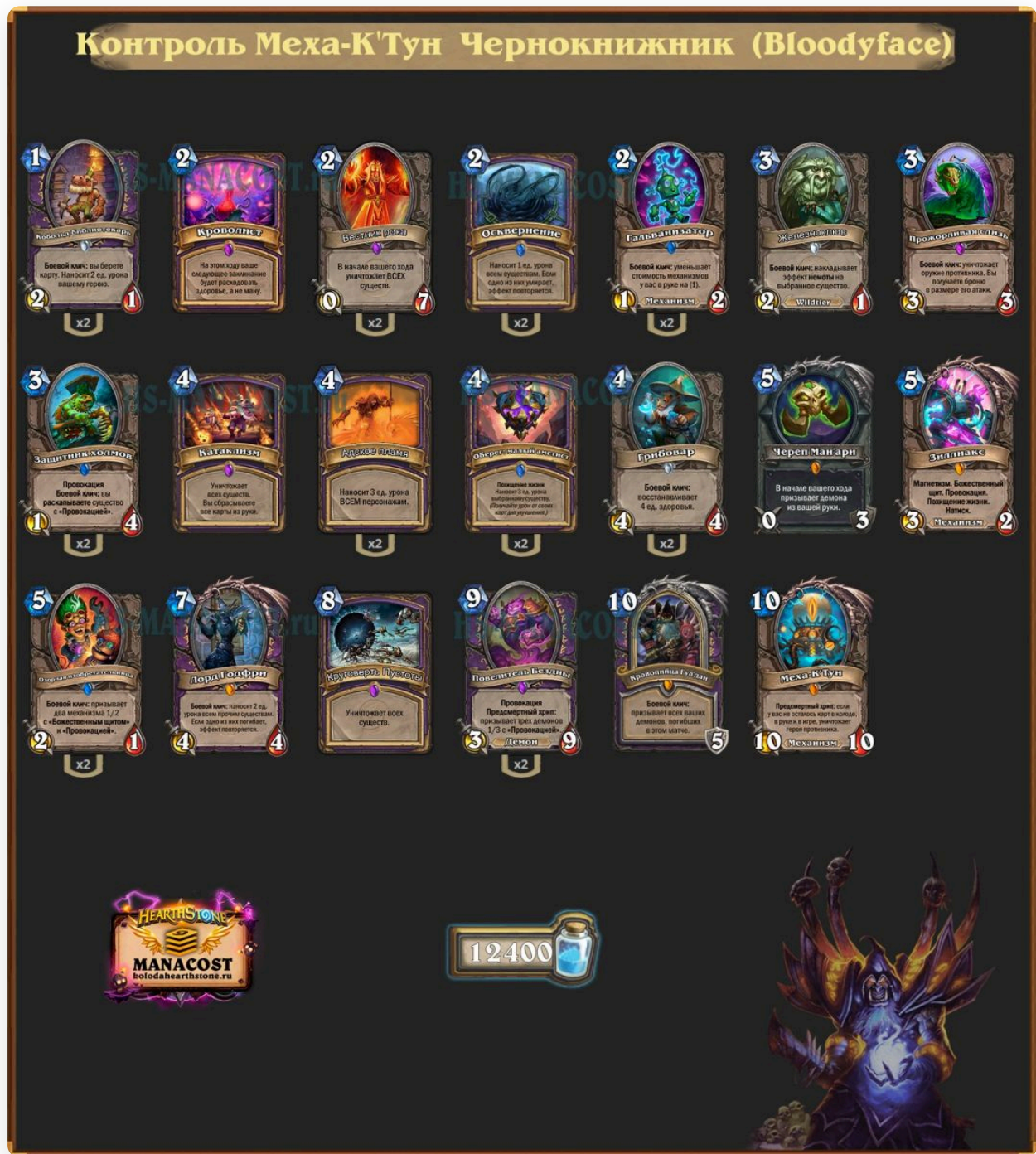
Интересная версия, которая решила не отказываться от многих опций, поэтому большинство карт здесь представлены в одном экземпляре. Добавлены Нечестивый фанатик, Бронированный жук, Зиллиакс. Легендарный механизм - еще один инструмент исцеления, который помогает еще и устранять угрозы противников.

Контроль Чернокнижник от Howlfiehd



Колода дополнена редким комбо **Воющая тварь + Вероломство**. Вероломство неплохо синергирует и с **Вестником рока**. Другие интересные опции – **Стрекочущий землерой**, **Стрела тьмы**. **Стрекочущий землерой** – еще один активатор **Оберега**: малый аметист + с него можно найти полезные опции, например, **Темный пакт** для **Первоученицы Рин**.

Колода не такая сильная, как классические версии **Контроль Чернокнижника**, но вы можете попробовать, если хотите разнообразия и “фана”.



А это уже скорее не Контроль Чернокнижник, а ОТК Чернокнижник. Если вам интересны комбо колоды с Меха-К'Туном, возьмите эту. Основа колоды осталась неизменной: здесь присутствуют все характерные для Контроль Чернокнижника карты, но она дополнена комбо Гальванизатор (x2) + Меха-К'Тун + Кроволист + Катаклизм. Именно так работает

Меха-К'Тун в руках Чернокнижника: сначала удешевляется до 8 кристаллов, затем разыгрывается на одном ходу с Кроволистом и Катаклизмом.



Основа Контроль Чернокнижника состоит из 25 карт, куда входят ремувалы, добор, инструменты исцеления, защиты, легендарное оружие и рыцарь смерти. Разнообразие наблюдается в количестве ремувалов, иногда в наборе демонов. Часто можно увидеть Гадкого натрезима.

Вы можете добавить вторую Круговерть Пустоты, второго Вестника рока, Вытягивание души. Могут быть полезны эффекты немоты, Ментальный техник, Крадущийся упырь, некоторые специфичные опции вроде Мшистого чудища или Рыцаря крови.

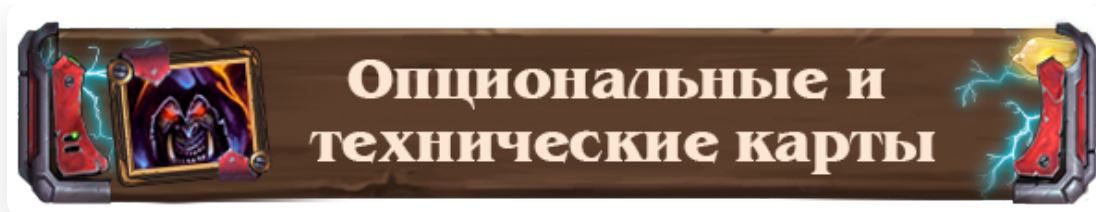
Подробнее о том, чем лучше всего дополнить сборку, читайте в следующем разделе.

Основа Контроль Чернокнижник

0	1	2	2	2	3	3
Жертвенный договор	Нобилирующая магия	Проклятие демонологов	Осквернение	Пломферату	Защитник холмов	Прожорливый слепец
Уничтожает демона. Восстанавливает 5 ед. здоровья вашему герою.	Боевой мкич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.	Преобразует по случайному существу в руке каждого игрока в дымка.	Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.	Боевой мкич: противник сбрасывает обратно карту своей колоды.	Провокация Боевой мкич: вы раскрываете существо «Провокацией».	Боевой мкич уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.
x2	x2		x2	x2	x2	
4	4	4	5	5	7	8
Грибовар	Оберег записки	Адамов пламя	Отвергающий заклинания	Череп Ман'ари	Лорд Годфри	Круговерть Пустоты
Боевой мкич: восстанавливает 4 ед. здоровья.	Положительные жизни Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Получаете урон от своего чуда (или кристаллов).)	Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.	Боевой мкич: призывает два механизма 1/2 с «Божественными щитами» и «Провокацией».	В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.	Боевой мкич наносит 2 ед. урона всем прочим существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется.	Уничтожает всех существ.
x2	x2	x2				
9	10					
Повелитель Бездны	Кровопища Гулдан					
Провокация Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/2 с «Провокацией».	Боевой мкич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.					
x2						

HEARTHSTONE
MANACOST
bolodahearthstone.ru

25/30



Темный пакт и **Одержимый лакей** - этот набор напоминает старые времена Кобольдов и катакомб, когда без него не обходился ни один Контроль Чернокнижник и Куболок. Теперь он стал затратнее, да и Гул'дан вполне обходится Черепом Ман'ари, но при желании можно добавить эти карты, чтобы увеличить вероятность призыва демонов. **Темный пакт** пригодится и для самостоятельного уничтожения **Первоученицы Рин**.

Вытягивание души - сильный, но затратный ремувал. Добавляйте его, если часто встречаетесь с противниками вроде Биг Спелл Мага и Четного Чернокнижника, где нужны точечные ремувалы. Если испытываете трудности с этими архетипами, можете добавить две копии, но это серьезно утяжелит колоду.

Гадкий натрезим - довольно популярная опция. Это демон с неплохим эффектом, которого приятно воскрешать Кровопийцей Гул'даном (особенно двух). Полезен в агрессивных матч-апах

Первоученица Рин - прекрасный инструмент против медленных колод, которых тяжело переиграть по выгоде из-за обилия больших существ. К таким относится, например, Биг Спелл Маг. Но будьте аккуратны: карта не сочетается с Черепом Ман'ари. Если хотите положиться на **Первоученицу Рин**, подумайте о том, чтобы не разыгрывать его вовсе, иначе есть риск не реализовать боевой клич Пожирателя Азари.

Нечестивый фанатик / Маг крови Талнос - бонус к урону от заклинаний полезен для Осквернения. **Нечестивый фанатик** позволит заклинанию два раза пробить существ на 2 урона.

Вестник рока - классический AoE ремувал и "софт-провокактор", о достоинствах которого уже не приходится говорить. Не забывайте о сильной комбинации **Круговерть Пустоты** + **Вестник рока**: так вы заблокируете противнику ход, а после сможете выставиться сами, например, разыграв Кровопийцу Гул'дана.

Бронированный жук - добавьте его, если часто встречаете агрессивных противников. Существо 2/3 - хороший второй ход, а предсмертный хрип только добавляет ему очарования.

Ментальный техник - пригодится в мидрейндж матч-апах. Очень полезен против Охотника на хрипах. Не забывайте, что **Ментальный техник** может быть и у противника, поэтому по возможности обыгрывайте его.

Железноклюв / Разрушитель чар - еще один инструмент, направленный на борьбу с мидрейндж колодами вроде Охотника на хрипах. Пригодится и во многих других ситуациях: нейтрализовать провокатора, вражескую **Первоученицу Рин** в зеркальном матче и так далее.

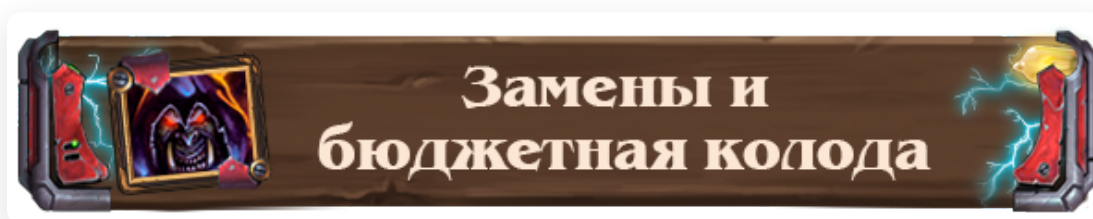
Кукла вуду – точечный ремувал в дополнение **Вытягиванию души** или вместо него. Хорошо синергирует с **Осквернением**, **Адским пламенем**.

Зиллиакс – не требует наличия еще каких-либо механизмов, поэтому не обязательно “магнитить” его с **Раздражателями** или добавлять еще какие-то механизмы в колоду. Существуют сборки даже без **Озорной изобретательницы**, где присутствует **Зиллиакс**. Он добавляется как дополнительное исцеление и провокатор. **Зиллиакс** полезен в темповых противостояниях, где важна борьба с вражеским столом. Механизм отлично выполняет роль существа для перехвата инициативы: вы устраняете вражескую угрозу и оставляете собственную.

Крадущийся упырь – одна из популярнейших опций **Контроль Чернокнижника**, от которой редко отказываются. Улучшает матч-апы с медленными **Друидами**, **Нечетным Воином**, неплох и против **Охотника** с **Выслеживанием** и **Ложной смертью**.

Мшистое чудище – ответ на **Озорных изобретательниц** и **Ползучую чуму Друидов**. Не забывайте, что существо плохо синергирует с вашей собственной **Озорной изобретательницей** и **Демонами Бездны**.

Король-лич – пригодится в медленных матч-апах, где лишние карты никогда не помешают (например, против **Нечетного Воина**). К тому же, это внушительная угроза с большой атакой, таких у **Контроль Чернокнижника** больше нет.



Контроль Чернокнижник не относится к дешевым колодам, как и большинство медленных архетипов. Основа наполнена эпическими и легендарными картами, без которых колода потеряет большую часть потенциала.

Незаменимые дорогие карты: **Кровапийца Гул'дан**, **Повелитель Бездны**. Нежелательно избавляться от **Гномферату**, **Круговерти Пустоты**, **Прожорливой слизи**, **Череп Ман'ари**, **Лорда Годфри**, но, если вы ограничены в средствах, можно заменить их на более дешевые опции.

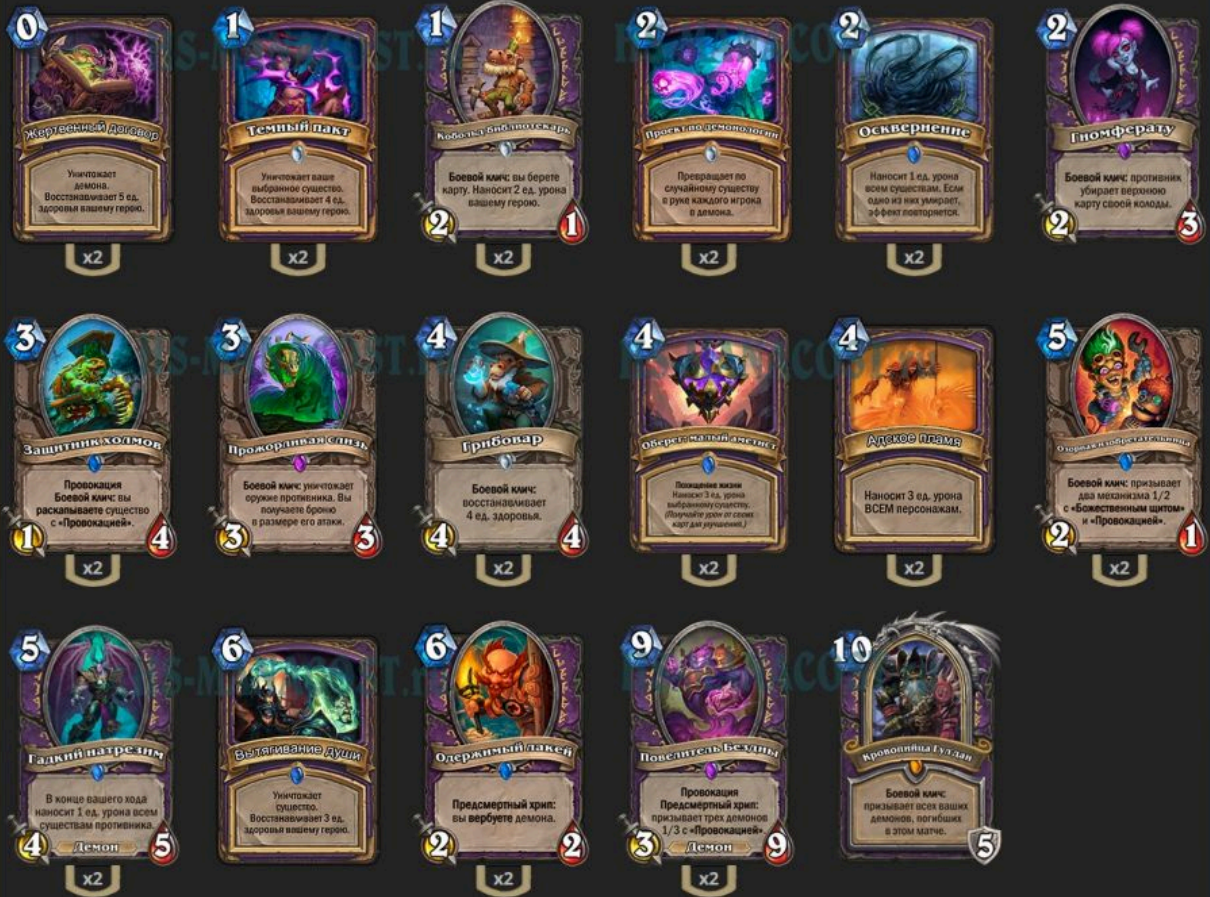
Ниже представлен максимально бюджетный **Контроль Чернокнижник**. Здесь нет ни одной легендарной карты, кроме **Кровапийцы Гул'дана**, среди эпиков – **Гномферату**, **Прожорливая слизь**, **Повелитель Бездны**.

Череп Ман'ари здесь заменен связкой **Одержимый лакей** + **Темный пакт**. **Повелитель Бездны** выйдет уже не так рано, но зато такой комбинации не страшны ремувалы оружия.



Максимально бюджетный Контроль Чернокнижник

Бюджетный Контроль Чернокожики



Стоимость такой колоды – 4820 пыли, это очень немного для Контроль Чернокнижника. При первой возможности создайте Череп Ман’ари, Круговерть Пустоты. Добавьте Крадущегося упыря, если он у вас есть. Выберите что-нибудь среди предложенных в предыдущем разделе опций, быть может, вам по душе немота или Ментальный техник. Не бойтесь экспериментировать с колодой, даже если у вас недостает каких-то ключевых карт.

Не забывайте, что бюджетная сборка предназначена скорее для ознакомления с колодой, а не для быстрого продвижения по ладдеру. Поэтому не рассчитывайте на высокие результаты с такой сборкой. Грамотный Контроль Чернокнижник извлечет пользу и из нее, но при первой возможности лучше создать недостающие опции, чтобы восполнить потенциал архетипа.

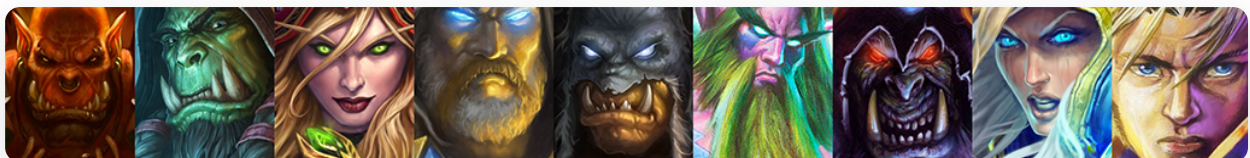


Выбор карт в стартовую руку относительно прост для Контроль Чернокнижника. Против быстрых классов ищите AoE зачистки (Осквернение, Адское пламя, Вестник рока). Если предполагается темповый матч-ап, задумайтесь об Обереге: малый аметист. Лучше всего оставлять его с Кобольдом-библиотекарем.

Практически всегда остается Череп Ман’ари. В темповых матч-апах оставляйте с Черепом Ман’ари Повелителя Бездны. Это актуально против Паладина, Охотника, Разбойника, Мага, Чернокнижника. Против остальных классов комбо Повелитель Бездны + Череп Ман’ари не так сильно, но с хорошей рукой его можно оставить.

С другими полезными картами остается и Кровопийца Гул’дан.

Если у класса противника есть несколько архетипов, кардинально отличающихся друг от друга (Четный Чернокнижник и Зоолок, Биг Спелл Маг и Темпо Маг), изучите статистику, узнайте, какой из них популярнее на вашем ранговом промежутке, с каким вы играете лучше, какой труднее и так далее. Если архетипы одинаково популярны, муллиганьте против того, с кем играете хуже, или комбинируйте карты, если есть такая возможность.



Воин: Крадущийся упырь, Кобольд-библиотекарь, Череп Ман’ари, Первоученица Рин, Защитник холмов. С хорошей рукой – Кровопийца Гул’дан.

Паладин: Кобольд-библиотекарь, Осквернение, Адское пламя, Гномферату, Защитник холмов, Череп Ман’ари, Прожорливая слизь, Вестник рока. С хорошей рукой – Озорная изобретательница. С Черепом Ман’ари – Повелитель Бездны.

Охотник: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Гномферату, Прожорливая слизь. С Кобольдом-библиотекарем – Оберег: малый аметист. С Черепом Ман'ари – Повелитель Бездны. С хорошей рукой – Защитник холмов.

Друид: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Вестник рока, Крадущийся упырь. С хорошей рукой – Кровопийца Гул'дан, Защитник холмов.

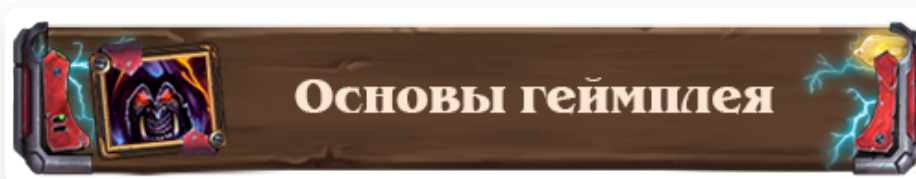
Разбойник: Кобольд-библиотекарь, Осквернение, Адское пламя, Прожорливая слизь, Череп Ман'ари, Вестник рока. С Черепом Ман'ари – Повелитель Бездны. С Кобольдом-библиотекарем – Оберег: малый аметист. С очень хорошей рукой – Кровопийца Гул'дан.

Шаман: Кобольд-библиотекарь, Адское пламя, Осквернение, Первоученица Рин. С Монеткой или хорошей рукой – Гномферату.

Маг: Кобольд-библиотекарь, Осквернение, Вестник рока, Прожорливая слизь, Череп Ман'ари. С Монеткой – Грибовар. С Кобольдом-библиотекарем – Оберег: малый аметист. С Черепом Ман'ари – Повелитель Бездны.

Жрец: Кобольд-библиотекарь, Вестник рока, Гномферату, С Монеткой – Крадущийся упырь. С Кобольдом-библиотекарем – Оберег: малый аметист.

Чернокнижник: Осквернение, Адское пламя, Проклятый договор, Оберег: малый аметист, Череп Ман'ари. С Черепом Ман'ари – Повелитель Бездны. С Монеткой – Вестник рока. С очень хорошей рукой – Кровопийца Гул'дан.



Как же играет Контроль Чернокнижник? Это медленная колода, нацеленная на позднюю игру. Старт у Контроль Чернокнижника пассивный, первые несколько ходов он может тратить на использование силы героя и не делать ничего больше. Кульминация партии – розыгрыш Кровопийцы Гул'дана. Выход рыцаря смерти – всегда мощный ход, создающий много угроз на столе. Все противники будут готовиться к нему и беречь тяжелые AoE зачистки.



Можно выделить несколько **способов победы**. В агрессивных поединках это **выживание**. Гул'дан обороняется с помощью AoE ремувалов и заклинаний, уничтожающих одну цель, провокаций и рыцаря смерти. Это актуально в матч-апах с Нечетным Паладином, Нечетным Разбойником, Токен Друидом и мидрейндж колодами вроде Четного Шамана.

В таких поединках важно найти и грамотно реализовать ключевые ремувалы, провокаторов и исцеление. AoE зачисток много, не торопитесь отдавать их на 2-3 существ – все они должны быть реализованы максимально выгодно. Если есть возможность и время потерпеть, дождитесь, пока стол оппонента станет достаточно внушительным и только тогда уничтожайте его. Кроме того, старайтесь не просто зачищать стол или исцеляться, но и выставлять при этом собственные угрозы. Так вы сможете подготовить почву для последующих разменов.




Поможет ранний выход **Повелителя Бездны** на стол. Это возможно благодаря Черепу Ман'ари. Проблема в том, что оружие бывает тяжело реализовать в быстрых матч-апах: не всегда хочется разыгрывать не влияющую на ситуацию карту за 5 маны, особенно если у противника полный стол существ. К тому же, в мете популярны ремувалы оружия и немота, так что даже выход **Повелителя Бездны** на 5-6 ходу не гарантируют вам уют и покой до конца игры. Оценивайте риски и играйте от этого.



Контроль Чернокнижник силен, когда речь заходит о **переигрывании по выгоде**. Такой способ победы актуален в зеркальном матч-апе, против Нечетного Воина, Биг Spell Мага и некоторых других. Переиграть по выгоде значит лишить противника ресурсов в колоде раньше, чем он сделает это с вами. В таких матч-апах вы будете играть пассивно и в основном ждать. Не выкидывайте карты просто так, разыгрывайте их, если нужно ответить на угрозу оппонента или избежать переполнения руки. Большую пользу карты принесут вам на позднем этапе игры.

Огромную роль в переигрывании по выгоде играет **Первоученица Рин**. Она позволяет лишить оппонента колоды, не дожидаясь, пока все карты выйдут из нее. Кроме того, она помогает вам избежать ранней усталости. Чернокнижник часто прожимает силу героя, а придти к усталости раньше оппонента никак нельзя. **Первоученица Рин** решает этот вопрос.

Ключевая карта – Кровопийца Гул’дан. Он обладает сразу тремя преимуществами в медленных противостояниях:

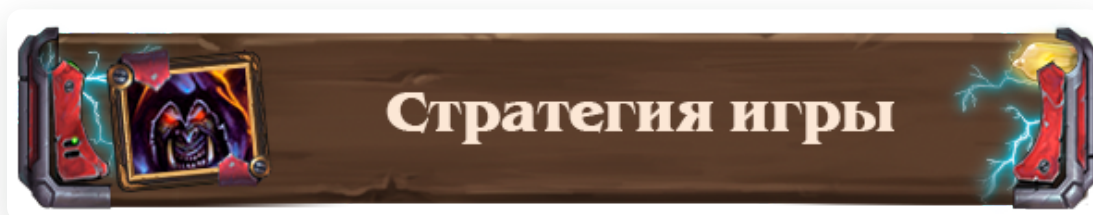
1.  моментально создает массу угроз на столе
2.  избавляет от неудобной силы героя
3.  обеспечивает исцелением и нанесением урона, что особенно полезно на стадии усталости

4.



Еще один способ победить оппонента – **уничтожить его ключевые ресурсы**. Такой способ будет актуален далеко не всегда, только против комбо колод с набором ключевых инструментов для победы. Это [Дрыжеглот Шаман](#), любая [Меха-К’Тун колода](#), [Вихлелых Друид](#), [Малигос Друид](#) и так далее. У вас есть 4 карты для осуществления такого замысла: это [Гномферату](#) и [Проект по демонологии](#) (каждая в двух копиях). Но даже против комбо колод всецело полагаться на эти карты не стоит: вы можете сжечь ненужные противнику опции и тем самым только улучшить его “топдек”, или устранения ключевой карты будет недостаточно для победы. [Малигос Друид](#), например, может победить и без [Малигоса](#). Не так просто выбрать правильный момент для розыгрыша [Проекта по демонологии](#): вы захотите превратить [Дрыжеглота](#) в демона, но как подгадать время, когда он точно будет у него в руке? И как превратить именно его, а не другое существо? Слишком много условий и слишком малый шанс сделать все идеально.

Рассчитывайте на [Гномферату](#) и [Проект по демонологии](#), если уверены, что иначе вражеское комбо точно победит вас раньше.



В этом разделе вы найдете **12 полезных советов**. Об этих нюансах должен знать каждый Контроль Чернокнижник, чтобы показывать достойную игру. Некоторые из них кажутся очевидными, другие неявны, но помнить следует всегда обо всех.

Думайте о последовательности действий

Вы играете сложной колодой, часто вы будете сидеть с полной рукой карт и разыгрывать несколько за ход. Поэтому всегда важно задумываться о последовательности их розыгрыша. Посчитайте, хватит ли вам маны для осуществления плана, для использования силы героя. Сначала всегда используйте способности и карты для добора, чтобы получить больше информации и инструментов. Порой взятая карта может кардинально поменять ваш план действий на ближайший ход.

Используйте силу героя как можно чаще в начале партии

Разыгрывайте карты **ВМЕСТЕ** с **Жизнеотводом**, а **НЕ ВМЕСТО** него. Например, на двух кристаллах маны не нужно играть одного **Кобольда-библиотекаря**. Лучше используйте силу героя, а на третьем сыграете его вместе с очередным **Жизнеотводом**. Ваша задача - получить важные ресурсы как можно раньше. Большое количество карт в руке - преимущество. Не бойтесь получать урон: сила героя поможет вам найти защитные инструменты.

Сначала — сила героя, потом — **Кобольд-библиотекарь**

Это не самый очевидный нюанс. Такая последовательность важна из-за **Оберега: малый аметист**. У вас будет больше шансов взять и сразу же усилить его, если вы сыграете сначала силу героя, а потом **Кобольда-библиотекаря**. Если сделать наоборот, **Оберег: малый аметист** может прийти с использованием **Жизнеотвода** и тогда не будет моментально улучшен до второй стадии.

Вдумчиво выстраивайте лесенку для **Осквернения**

Иногда для максимально выгодного **Осквернения** вам придется действительно поломать голову. Не стесняйтесь тянуть “до фитиля”, лучше проверить все много раз. Проблема в том, что во время действия **Осквернения** срабатывают предсмертные хрипы существ, то есть учитывать нужно не только то, что присутствует на столе в момент розыгрыша АоЕ. Еще сложнее, если у вас есть бонус к урону от заклинаний. **Осквернение** будет пробивать существ на 2 урона, пока живет существо с бонусом. Не забывайте, что это работает только с **Осквернением**, на **Лорда Годфри** бонусы к урону от заклинаний не действуют.





Стоит ли ставить *Первоученицу Рин* в темп?

Чаще всего вы будете именно ставить *Первоученицу Рин* в темп, надеясь на то, что противник не найдет немоту или эффект превращения. Надежный способ, которым вы можете убить ее самостоятельно – это *Оберег: малый аметист* (причем улучшенный до последней стадии), но ждать 10 хода ради 100% получения Первой печати не стоит. *Первоученица Рин* может умереть и от *Осквернения*, но для этого нужны еще более жесткие и маловероятные начальные условия, чем 10 маны. Можно попытаться скомбинировать ее с *Вестником рока*.

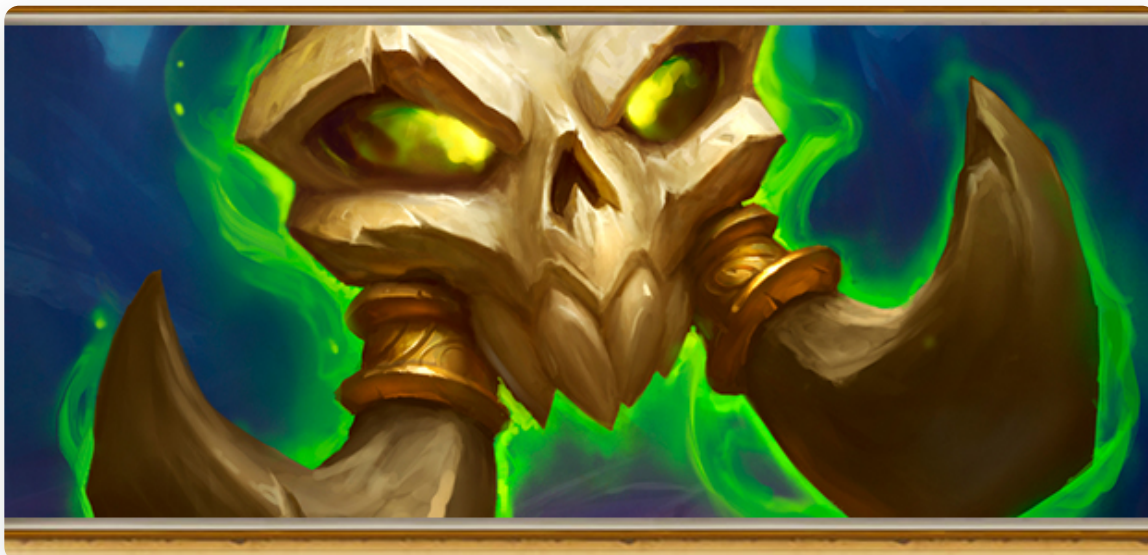
Старайтесь оценивать колоду противника и риск получить неприятный ответ. Если вы точно знаете, что оппонент играет два эффекта немоты, но один уже вышел, ставьте *Первоученицу* смелее, рассчитывая, что второй у него нет в руке. То же с *Превращением* Мага. Если в колоде противника немного таких эффектов или их нет вовсе, тогда бояться нечего.

Важный момент: если вы планируете победить с помощью *Первоученицы Рин*, не разыгрывайте Череп Ман'ари. Грамотный противник намеренно не будет уничтожать его, даже имея ремувал оружия, чтобы помешать реализации боевого клича Пожирателя Азари. Если же такой план на игру не является ключевым, действуйте смелее и не бойтесь антисинергии: в конце концов, бесплатный призыв демона 10/10 – тоже неплохо для поздней игры.



Следите за здоровьем, обыгрывайте взрывные комбинации

На начальных этапах любого матча здоровье представляет собой ресурс, которым вы жертвуете ради добора или каких-то сильных приемов вроде *Адского пламени*. В каждом матч-апе своя критическая отметка, ниже которой опускаться не следует. Изучите современные колоды и различные взрывные комбинации оппонентов. В некоторых случаях будет достаточно закрыться провокатором, имея единицу здоровья, а с другими будет намного тяжелее. Помните о всех возможных исходах, даже самых сложно реализуемых. У Разбойника есть комбо *Лирой Дженкинс* + два *Хладнокровия*, у Темпо Мага – целый набор способов нанести безумное количество урона. Если ситуация складывается в вашу пользу, играйте осторожнее и отталкивайтесь от всех исходов, а в сложных моментах не бойтесь рисковать.





О Черепе Ман'ари

Легендарное оружие призывает демона ДО того, как вы берете очередную карту в начале хода, то есть одного из тех, что был в руке в конце предыдущего хода. Соответственно, демон, полученный с “топдека”, на стол не выйдет. Это означает и то, что вы можете заканчивать ход с 10 картами в руке, если в ней есть демон. В начале хода Череп Ман'ари “вытащит” его, и полученная карта не сгорит.



О Кровопийце Гул'дане

Рыцарь смерти лишит вас стабильного перебора колоды, поэтому ответственно подходите к розыгрышу каждого ресурса.

Считайте, сколько демонов (и какие) умерли в течение партии, чтобы иметь четкое представление о том, кто воскреснет. Все демоны, призываемые рыцарем смерти, воскрешаются без каких-либо баффов и усилений.



О Вестнике рока

В разных матч-апах существо играет разные роли. В быстрых ставьте его на второй ход, особенно его у противника есть сильный третий (**Бандюга**). Так можно делать и в некоторых частных случаях – например, против Четного Чернокнижника, чтобы отсрочить выход **Горного великана**.

Вестник рока прекрасно сочетается с AoE ремувалами. Зачистив стол и поставив его, вы претендуете на перехват инициативы. Это эффективно перед выходом Кровопийцы Гул'дана, как дополнительная мера предосторожности.

Вестника рока можно защитить провокатором, чтобы противник точно до него не добрался. Хорошо синергирует с **Первоученицей Рин**.



Об Озорной изобретательнице

Вражеская **Озорная изобретательница** (а в некоторых случаях – и ваша собственная) может стать отличным активатором для **Осквернения**, если удастся сбить божественный щит хотя бы с одного **Раздражателя**.



О Проекте по демонологии

Не спешите с розыгрышем этой карты. Для нее нужно выбрать подходящий момент. Помните, что вы превратите не только вражеское существо, но и свое. Оцените ситуацию в руке: много ли в ней полезных существ, которых не хотелось бы терять, можно ли разыграть их до **Проекта по демонологии**, нужно ли это вообще делать и прочее. Максимально обезопасьте себя от неловких ситуаций, иначе можете только усугубить свое положение.



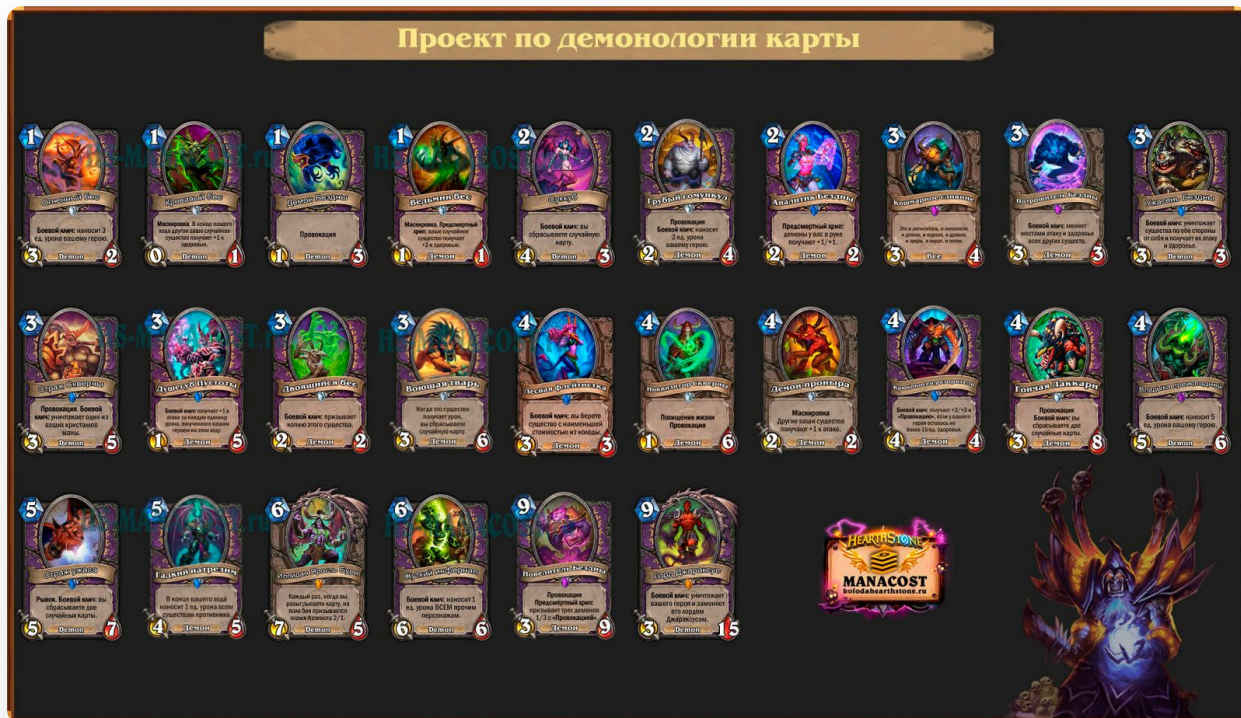
О Проклятом договоре

Приберегите Проклятый договор для демона, которого получит противник с **Проекта по демонологии**. Но иногда можно “есть” и своих существ, если исцеление необходимо. Это сильная техническая карта против Зоолока и любого другого Чернокнижника.

Карты со случайным эффектом



Проект по демонологии - вы и ваш противник можете получить конкретного демона с вероятностью 1/26. Самый нежеланный - **Воющая тварь**. К полезным можно отнести **Повелителя Бездны**, **Гадкого натрезима**, **Стража ужаса**, **Гончую Лаккари**, **Владыку преисподней** (последние три будут полезны, если у вас экипирован **Череп Ман'ари**). Другие демоны не представляют особенной ценности.



Защитник холмов - на данный момент в игре существует 7 классовых провокаторов (**Демон Бездны**, **Грубый гомункул**, **Страж Скверны**, **Гончая Лаккари**, **Смоляной скрытень**, **Первоученица Рин**, **Повелитель Бездны**) и 38 нейтральных. Шанс раскопать классовое существо в 4 раза больше, чем нейтральное, поэтому шанс получить дополнительных **Первоученицу Рин** и **Повелителя Бездны** высок.



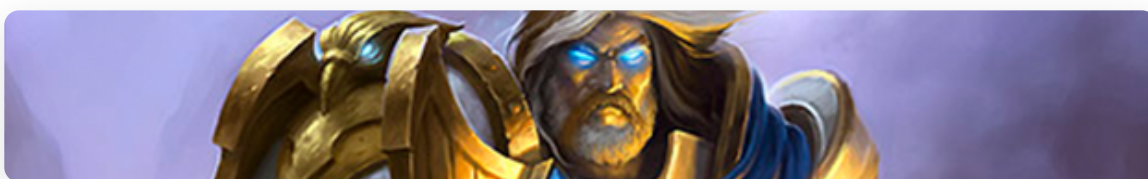
Кровопийца Гул'дан - даже если в вашей колоде только два **Повелителя Бездны**, эффект случайности будет иметь место, если умрут оба демона и все 6 **Демонов Бездны**. Это не считая демонов с **Проекта по демонологии**. Шанс получить обоих **Повелителей Бездны** очень высок, но не исключен вариант, когда воскреснет только один, а оставшийся стол заполнят мелкие **Демоны Бездны**.

Матч-апы



Нечетного Воина вы будете переигрывать по выгоде, поэтому приготовьтесь к длительному поединку. Отличная карта против него – **Крадущийся упырь**, она сожжет сразу 4 его карты: **Омега-конвейер** и **Мощный удар щитом**. Заметьте, что обе они очень ценны для Воина, особенно первая. Если вы лишите Воина возможности получить дополнительные механизмы на поздней стадии игры, это даст вам преимущество. Грамотный Нечетный Воин вряд ли захочет разыгрывать **Безумного гения Бума**, чтобы не потерять улучшенную силу героя: 4 брони сильнее способности Кровопийцы Гул'дана, наносящей 3 урона. Поэтому на поздних ходах старайтесь не просто атаковать силой героя, но и обеспечить себе присутствие на столе, чтобы наносить больше 4 урона.

Играя с Нечетным Воином, не разбрасывайтесь картами в начале и середине игры. Вы оба будете играть пассивно и беречь ресурсы, поэтому разыгрывайте карты только при необходимости. Аккуратней и с добором: вы можете лишить Воина 6 карт в колоде (если реализуете **Гномферату** и **Крадущегося упыря** максимально выгодно), но у него есть **Детеныш дикорога** и **Первопроходец Элиза**, а также **Зола Горгона**, которую Гаррош наверняка захочет применить на **Первопроходца Элизу**. Следите за оставшимися картами в колоде. Если будете намного опережать Воина, рискуете умереть от усталости раньше, даже с исцелением на 3 каждый ход.



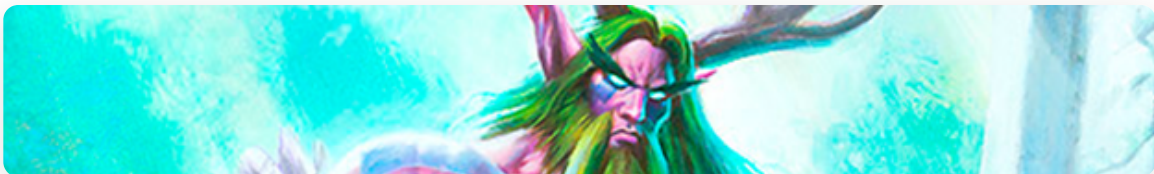
Нечетный Паладин – пожалуй, лучший ваш матч-ап. Встретив его, приготовьтесь расслабиться и получать удовольствие. Одно **Осквернение** может сломать Паладину всю игру, а учитывая то, что таких карт в колоде Чернокнижника целый веер, шансов у него будет немного. Неудобства может доставить плохая рука у вас и хороший старт оппонента. В ряде случаев Паладин сможет нанести вам слишком много урона, прежде чем АоЕ придут в руку, но это редкие ситуации.

Чистите стол перед 5 ходом, когда ожидается **Новый уровень!**, не тратьте АоЕ ремувалы на двух Паладинов-рекрутов. Считайте, сколько урона нанесут Паладины-рекруты под баффом **Нового уровня!**, можно даже отдать зачистку после его применения, если урон будет не критичный.



Охотник на хрипах относится к неблагоприятным матч-апам. Он устойчив ко всем АоЕ зачисткам – предсмертные хрипы врага будут блокировать их. Аккуратней с **Вестником рока**. Это существо может только сыграть на пользу Охотнику, реализовав мощный предсмертный хрип. Полезно иметь немоту и **Ментального техника** в этом матч-апе. Устраняйте **Яйцо дьявозавра**, чтобы не дать Рексару раскрутить его. 5/5 в этом случае лучше, чем 0/3 с хрипом.

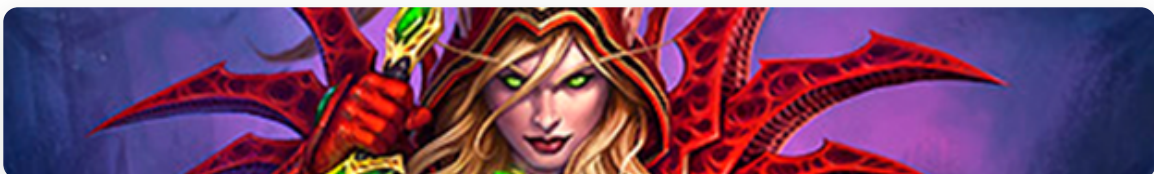
Попробуйте переиграть Охотника по выгоде. Рано или поздно он сыграет рыцаря смерти, но не отчаивайтесь. Разыгрывайте **Кровопийцу Гул’дана** как можно раньше, приберегите несколько ремувалов для зомбозверей, закрывайтесь от них провокациями. Если удастся истощить руку Рексара и довести игру до усталости, у вас есть все шансы победить.



Токен Друид – благоприятный матч-ап, в котором ключевую роль сыграет **Осквернение**. Берегите заклинание ради связки **Лесные огоньки** + **Душа леса**. Оно полностью зачистит стол, если на нем, помимо **Лесных огоньков**, будет существо с 2 здоровья. Не подставляйтесь под **Ползучую чуму**, мешайте реализовать баффы на полный стол. Всегда считайте, сколько урона нанесет Друид с баффом **Дикий рев** или **Развилка**, следите за тем, какие массовые баффы выходят из колоды. **Дикий рев**, примененный на полный стол существ, сразу прибавит +18 атаки в сумме (считая атаку самого Малфуриона).

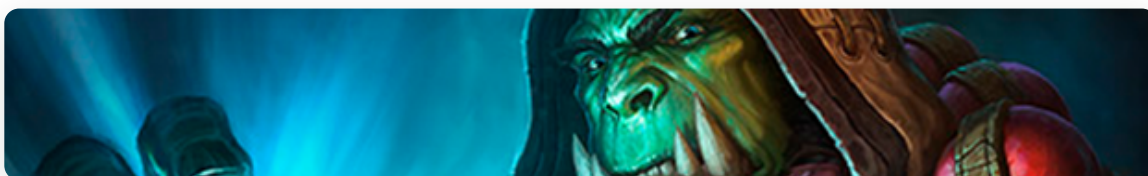
Медленные архетипы Друида (**Малигос Друид**, **Вихлелых Друид**) опасны для вас, так как вы не можете оказывать давления и держать противников в страхе. В противостоянии с **Малигос Друидом** держите здоровье на высоком уровне, выманивайте **Размах** и **Лунный огонь** до выхода **Малигоса**. В обоих матч-апах можно понадеяться на **Проект по демонологии** и **Гномферату**. В матч-апе с **Вихлелых Друидом** **Проект по демонологии** разыгрывайте после выхода **Культиватора мечтоцветов**. Если Друид поставил его, значит, в руке точно есть **Король Вихлелых** и/или **Азалина Воровка Душ**, в этот момент и действуйте. Если удастся нарушить комбо оппонентов, их реально переиграть по выгоде.

Сильнейшая карта в матч-апе с **Вихлелых Друидом** (да и с **Малигос Друидом**) – **Крадущийся упырь**.



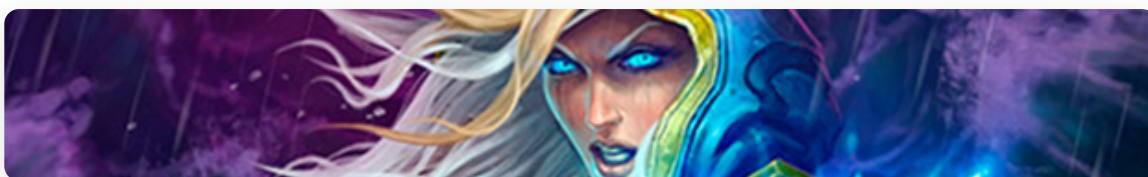
Нечетный Разбойник – простой противник, но расслабляться не спешите. Он может быстро набрать обороты, если вы вовремя не найдете ответа. Ищите ответ на **Бандюгу**, **Коварного птенца**. Аккуратней с **Озорной изобретательницей**, у Разбойника наверняка есть **Рыцарь крови**. Полезен **Вестник рока** и любые способы перехватить инициативу. Зачастую одних только АоЕ зачисток будет недостаточно, придется выставлять и что-то на стол. Если сможете рано призвать **Повелителя Бездны** Черепом Ман’ари, это облегчит задачу, но помните о **Кровожадном злолисте**.

Матч-ап с **Квест Разбойником**, пожалуй, самый тяжелый. Вы можете рассчитывать на неопытность игрока (не всегда Квест Разбойники играют идеально, это не так просто) и на то, что в его колоде нет **Золы Горгоны**. Эта карта позволяет Валире в облике **Валиры Иссохшей** бесконечно генерировать угрозы (сначала **Зола Горгона** копирует условного **Вепря-камнеклыка**, затем вторая **Зола Горгона** копирует первую, и процесс уже необратим). Если вам очень повезет, вы переживете все угрозы оппонента и останетесь в живых. Закрывайтесь провокаторами, лечитесь, отбивайтесь как можете. Приберегите **Кислотного слизнюка** до **Валиры Иссохшей**: если Разбойник навсегда потеряет оружие, **Матросы Южных морей** не получат рывок, а это важно.



Дрыжеглот Шаман – еще один тяжелый матч-ап, где вы не захотите затягивать партию. Вот только Контроль Чернокожики трудно этого не делать. Постарайтесь подгадать момент для розыгрыша **Проекта по демонологии**, играйте **Гномферату** в любое удобное время. **Проект по демонологии** можно разыгрывать после первого выхода **Дрыжеглота**. Если вы точно знаете, что в руке противника есть **Дрыжеглот** за 1 ману, играйте заклинание, надеясь, что оно выберет именно его. Конечно, в руке Шамана может быть не один **Дрыжеглот**, но поединок вообще неблагоприятный, и рассчитывать придется на риск и удачу.

Четный Шаман будет долго бороться с вами, потому что на поздней стадии игры он не слабее, чем в начале. Опасные угрозы: **Калимос Первородный**, **Похитительница трупов**, **Ал’акир**, **Король-лич**. От мелких существ избавляйтесь АоЕ атаками, для больших берегите точечные ремувалы. Слабое место Шамана – отсутствие средств добора и, как следствие, быстрое истощение руки. Сыграйте на этом. Затягивайте партию, закрывайтесь провокаторами, отбивайтесь от угроз. Придерживайтесь привычной оборонительной стратегии. В этом матч-апе пригодятся **Железноклюв** и **Ментальный техник**, Шаману тяжело обыгрывать их, и он вряд ли вообще будет это делать.



Темпо Маг – один из тяжелейших матч-апов, где вам придется заботиться не только о зачистке существ, но и исцелении героя. Он вполне может убить вас и без стола. Если удастся рано закрыться провокаторами, это будет половина успеха. После этого

реализуйте исцеление. Думать о лечении нужно именно после того, как от стола вы избавились или защитились, в противном случае оно будет не столь эффективным – Маг просто нанесет нужное количество урона вновь. Поэтому первая задача – защититься от существ, а вторая – исцеляться.

Грамотно обыгрывайте секреты: **Взрывающиеся руны** можно проверить **Первоученицей Рин**, **Вестником рока** или **Грибоваром**. Для **Антимагии** подойдет любое дешевое заклинание, например, **Проклятый договор**.

Биг Спелл Мага тяжело переиграть по выгоде традиционным способом из-за обилия у него тяжелых существ. У вас может просто не хватить ремувалов на них. Более надежный способ – реализовать **Первоученицу Рин**. Но будьте аккуратны: у Мага есть **Превращение**, и это неприятнейшее заклинание для вас.

Если план с **Первоученицей Рин** провалился, не отчаивайтесь, шанс победить всегда есть. Грамотно распределяйте ремувалы. Самые опасные угрозы – **Синдрагоса**, **Король-лич**, **Алекстраза**, **Барон Геддон** и **Дракономант Аланна**. Кстати, одну **Круговерть Пустоты** обязательно берегите для **Дракономанта Аланны**, на нее Маг будет рассчитывать в первую очередь. На поздней стадии игры старайтесь не выставлять на стол существ, чтобы Джайна никак не смогла призвать Элементалей воды. Вы победите, если будете просто прожимать силу героя каждый ход, она при прочих равных условиях намного мощнее вражеской.



Если вам попался какой-либо комбо архетип Жреца (**Жрец с Переворотом**, **Меха-К’Тун Жрец**), можно положиться на такие карты, как **Гномферату** и **Проект по демонологии**. Конечно, это не самый надежный способ победить, но именно в таких матч-апах он и оказывается максимально эффективным. **Первоученица Рин** также может хорошо сыграть.

Играя против **Контроль Жреца**, следите за здоровьем, чтобы не умереть от **Взрывов разума**. Постарайтесь каким-то образом ответить на **Алекстразу** (например, **Вытягиванием души**) и как можно раньше разыгрывайте **Кровопийцу Гул’дана**, даже если демонов умерло немного. Опасный порог – 22 здоровья, именно столько наносит Жрец, имея 4 копии **Взрыва разума** в руке. Следите за тем, что Андуин раскапывает с **Темных видений**, как долго держит, почему не отдает заклинание. Это даст много информации.

Если вы попали на классического **Комбо Жреца** или **Контроль Жреца с Божественным духом и Переворотом**, не оставляйте врагу целей для ключевых баффов. Пригодятся эффекты немоты, если они есть в вашей колоде. Старайтесь хотя бы снизить здоровье существу, если убить его никак не получится. Против Комбо Жреца отлично сыграет **Крадущийся упырь**, но вот с колодой на **Перевороте** будет тяжелее.



Зоолок не так прост, как кажется, особенно если он рано найдет [Принца Келесета](#), а у вас не окажется нужных АоЕ зачисток в нужное время. Полезная карта против него – [Проклятый договор](#). Не ждите [Гадкого натрезима](#) или Стража ужаса, устраняйте [Проклятым договором](#) и ранние угрозы вроде [Огненного беса](#), если они мешают вам.

Если вовремя удастся найти массовые ремувалы и провокаторов, проблем не будет. Преимущество ваше и в том, что современные сборки Зоолока в большинстве своем не играют немоту и ремувалы оружия, поэтому ранний выход [Повелителя Бездны](#) значительно повысит ваши шансы на победу.

Четный Чернокнижник тяжел из-за обилия мощных угроз. [Горный великан](#), [Крюконосец-разоритель](#), сильные темповые существа – все это представляет опасность.

[Крюконосца-разорителя](#) постарайтесь уничтожить [Проклятым договором](#). А вот на раннего [Горного великана](#) у вас нет моментального ответа, разве что можно отсрочить его выход [Вестником рока](#) или закрыться [Защитником холмов](#) и искать других провокаторов и ремувалы. Придется помнить и о вражеских АоЕ эффектах. Например, [Озорная изобретательница](#) не всегда спасет вас, потому что ее легко обойти [Осквернением](#).



Контроль Чернокнижник держится в тени, но поклонники архетипа не должны бояться играть им в ладдере. Если вы часто встречаете быстрых противников, он отлично подойдет вам. С медленными помогут расправиться выносливость колоды и некоторые специфичные инструменты вроде [Проекта по демонологии](#) и [Гномферату](#). Архетип сложен, красив и элегантен. Это классический представитель контроль колод, играть им приятно и весело. Преимущество Контроль Чернокнижника еще и в том, что матчи у него не всегда затяжные – в отличие от Нечетного Воина, который даже с агрессивными оппонентами зачастую играет очень долго.

Спасибо за прочтение гайда и удачи!