

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

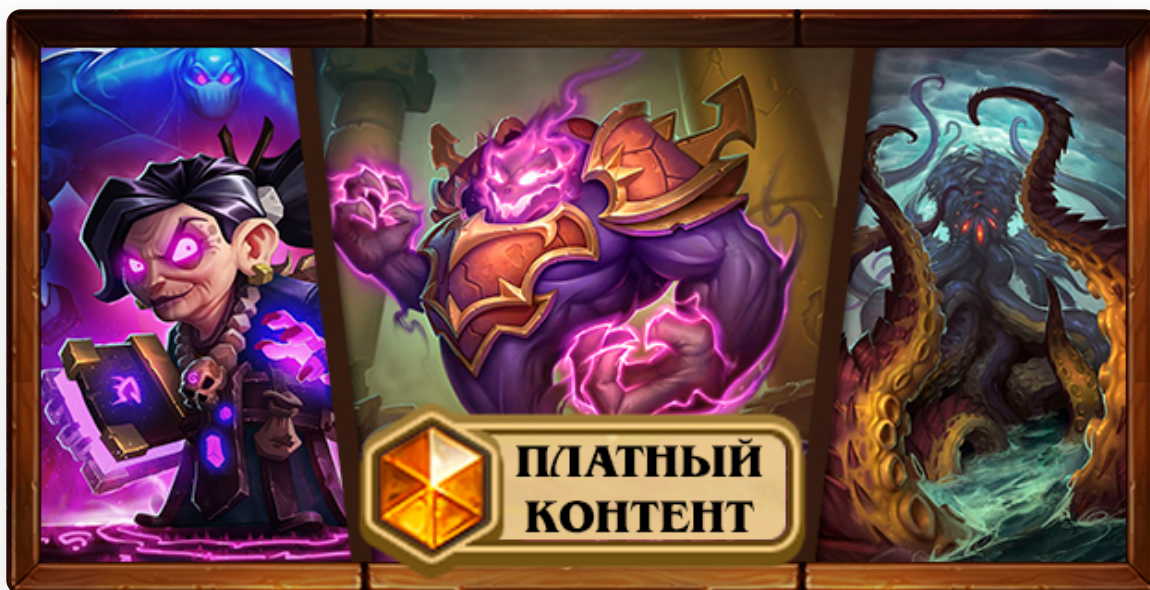
# Гайд по архетипу: Контроль Чернокнижник (патч 10.2)

28.02.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Контроль Чернокнижник (патч 10.2)



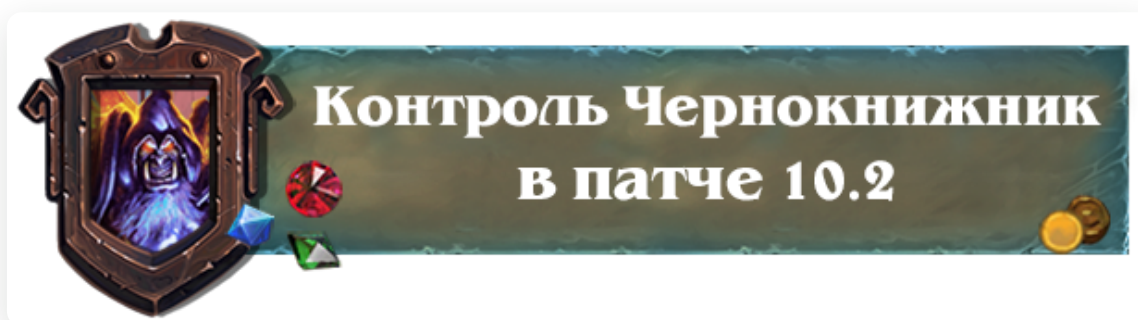
Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

В Кобольдах и катакомбах, как и всегда, есть колоды разной степени силы и популярности. Но зачастую “сильная” не всегда означает “популярная”. Бывает, что возможности какого-то архетипа не очевидны, а раскрыть его потенциал могут лишь опытейшие игроки. Такой расклад, пожалуй, благоприятен для Hearthstone в целом: игра вознаграждает тех, кто старается действовать вдумчиво и правильно, а не тех, кто просто собрал сильнейшую колоду.

В такой ситуации сейчас, кажется, находится Контроль Чернокнижник – главный герой сегодняшней статьи. В настоящий момент это один из самых часто встречаемых архетипов меты Кобольдов и катакомб. На высоких рангах он немного уступает в популярности Токен Паладину, но если брать во внимание все ранги, Контроль Чернокнижник занимает почетное первое место. А вот средний процент побед у



- - *Использование Осквернения*
- - *Правильный порядок действий*
- - *Прочие важные советы*
- Обсуждение эффектов рандома
  - *Матч-апы*
    - *Как играть против Контроль Чернокнижника*
    - *Заклучение*



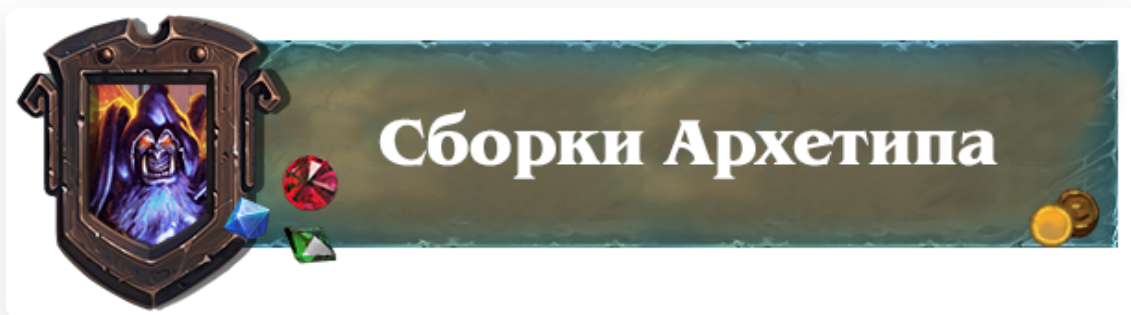
Патч 10.2 никак не затронул карты, используемые Контроль Чернокнижником. Еще до выхода обновления ходили слухи о том, что архетип может стать сильнейшим наряду с Куболоком, ведь пока остальные колоды будут искать свои оптимальные версии и приспособляться к мете, Чернокнижник спокойно продолжит свое властвование. Однако на деле вышло немного иначе: ослабление некоторых классов как раз не пошло на пользу Контроль Чернокнижнику. Он потерял несколько благоприятных матч-апов, например, с Темпо Разбойником и Агро Паладином. До нерфа это были чуть ли не самые популярные колоды ладдера, и Чернокнижник чувствовал себя прекрасно при встрече с ними.

Но, несмотря на усиление неприятных матч-апов, Контроль Чернокнижник по-прежнему остается замечательным выбором для всех, кто любит продвигаться по рейтинговой лестнице. В целом, изменения оказались все же более благоприятными, нежели удручающими. Мурлок Паладин и Токен Паладин – самые популярные агро колоды ладдера на сегодняшний день – постепенно вытеснили Секрет Мага, что не может не радовать Контроль Чернокнижника. Первые два архетипа – легкая добыча для Гул'дана, так что их частое появление на рейтинговом ристалище ему только на руку. А вот Секрет Маг – матч-ап тяжелый, и тут опять все складывается как нельзя лучше для Чернокнижника, ведь Джайна уходит на второй план.

Патч 10.2 оказал некоторое влияние на сборки Контроль Чернокнижника. Например, все чаще можно встретить **Гномферату** и Вестника рока. Первая карта призвана улучшить зеркальный матч-ап, а вторая хороша в быстрых противостояниях. Заметны и другие изменения в основных и технических картах архетипа, но о них вы узнаете в соответствующих разделах.

Исходя из всего вышеизложенного, можно сделать вывод, что Чернокнижник явно приобрел больше, чем потерял, в патче 10.2. Да, возросла популярность Биг Спелл Жреца, злейшего врага Гул'дана, но ведь ни одна колода не может стопроцентно побеждать всех. Другие тяжелые соперники – Милл Разбойник, Квест Разбойник и

отчасти Миракл Разбойник – слишком редко встречаются на пути, чтобы всерьез их опасаться. Кстати, то же можно сказать о Контроль Жреце и Биг Жреце. Эти матч-апы не слишком удачны для Гул'дана, но их нельзя назвать особенно частыми в ладдере. А с другими более популярными классами дела у Чернокнижника обстоят не так плохо, что дает ему право считаться сильнейшим архетипом в патче 10.2.



Контроль Чернокнижник - устойчивый архетип, содержащий много основных карт. Тем не менее, в последнее время стали появляться различные варианты сборок с самыми неожиданными опциями. Этот раздел познакомит вас с некоторыми из них.

# Стандартный Контроль Черно книжник

## Стандартный Контроль Черно книжник



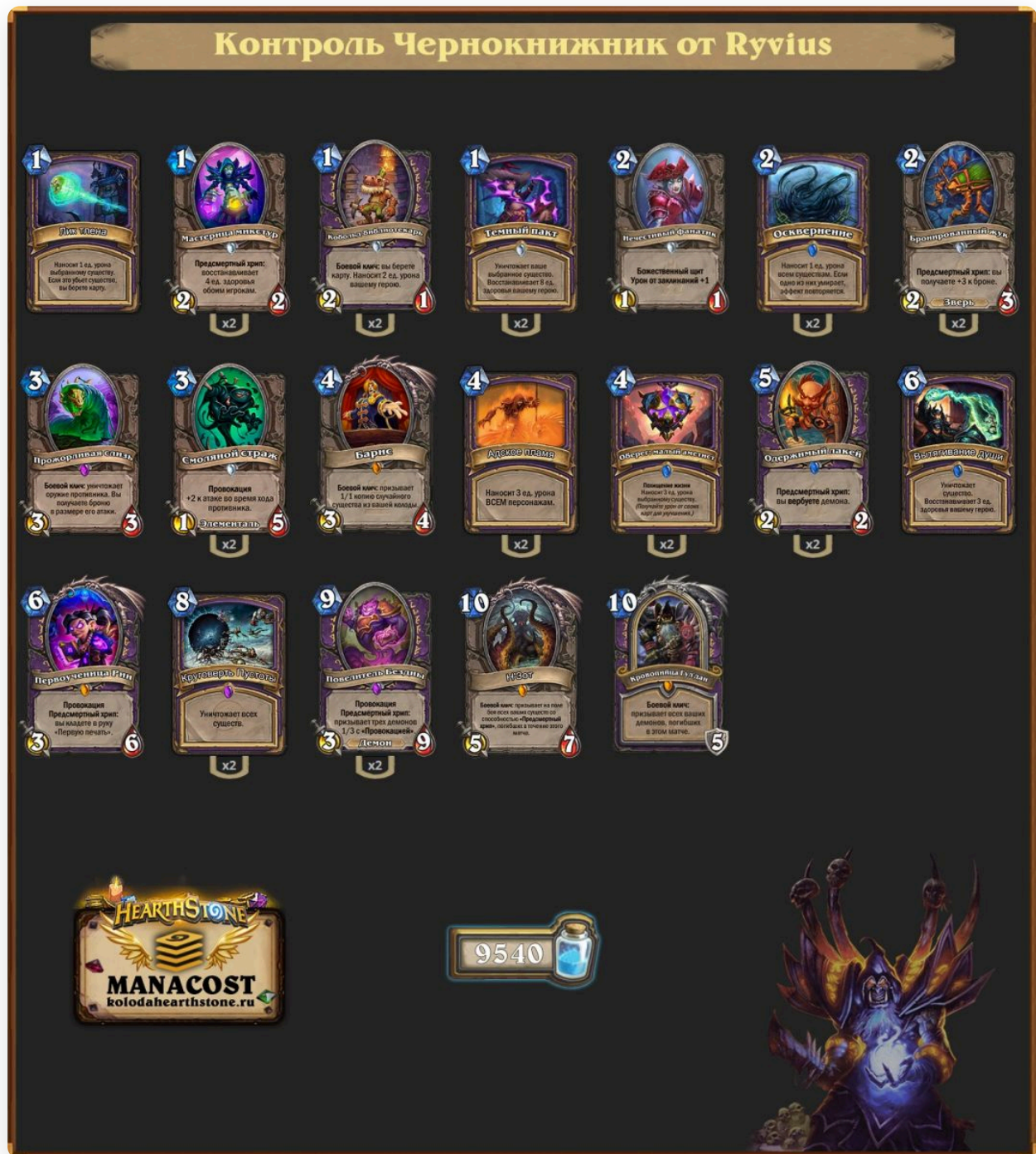
## КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Самая распространенная на данный момент сборка, включающая в себя такие опциональные карты, как [Бронированный жук](#), [Вестник рока](#), [Разрушитель чар](#) и [Крадущийся упырь](#). Колода не выделяется своей оригинальностью, это просто хорошая, стабильная версия Контроль Чернокнижника. Неплохо справляется как с агрессией, так и с медленными противниками. [Разрушитель чар](#) улучшает зеркальные матч-апы и поединок с Куболоком.



## Контроль Чернокнижник от Ryvius



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

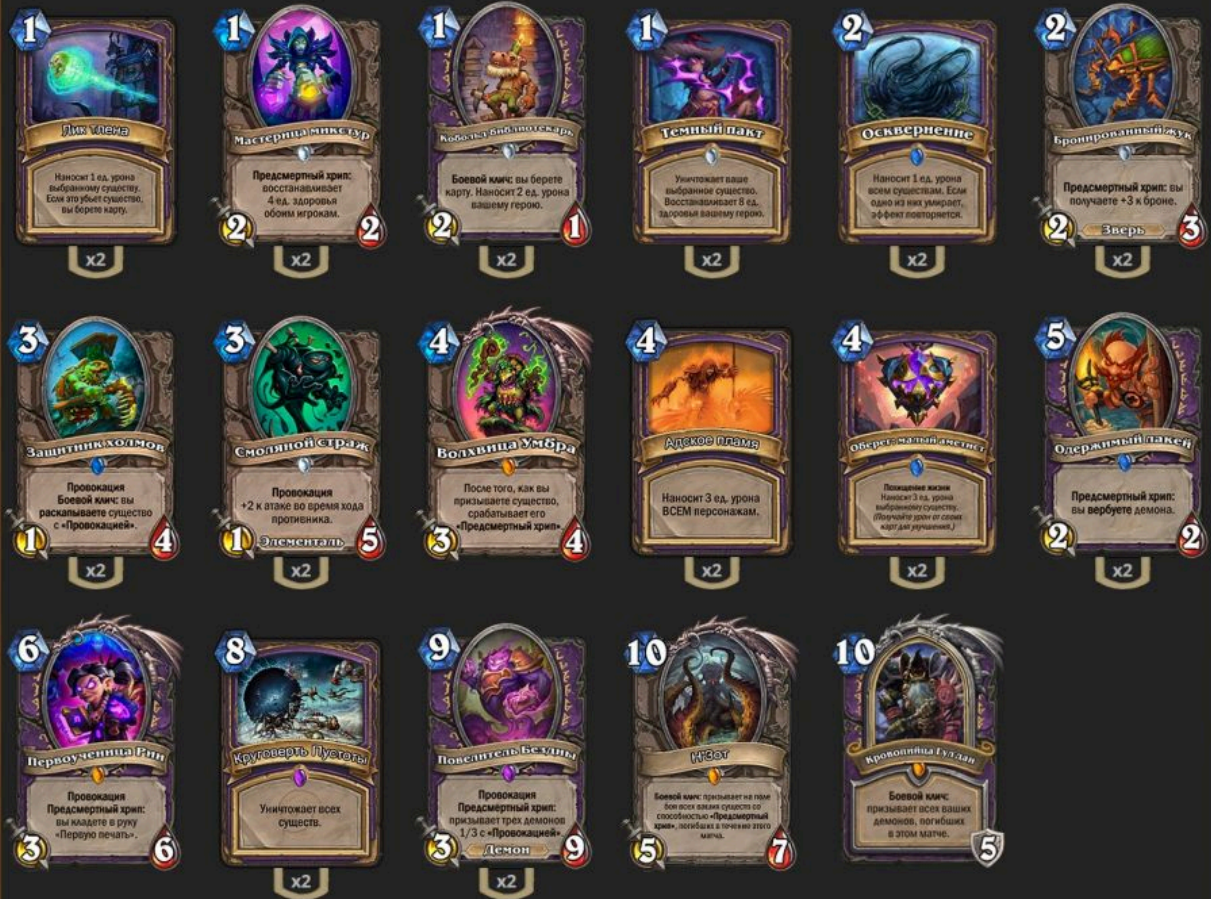
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Колода направлена на противостояние с агрессивными соперниками. Здесь и Бронированный жук, и Прожорливая слизь, и Смоляной страж. Примечательно наличие Барнса и Нечестивого фанатика. Второй находится в сборке преимущественно для того, чтобы эффективней реализовывать Осквернение.



## Контроль Чернокнижник от weghuz

### Контроль Чернокнижник от weghuz



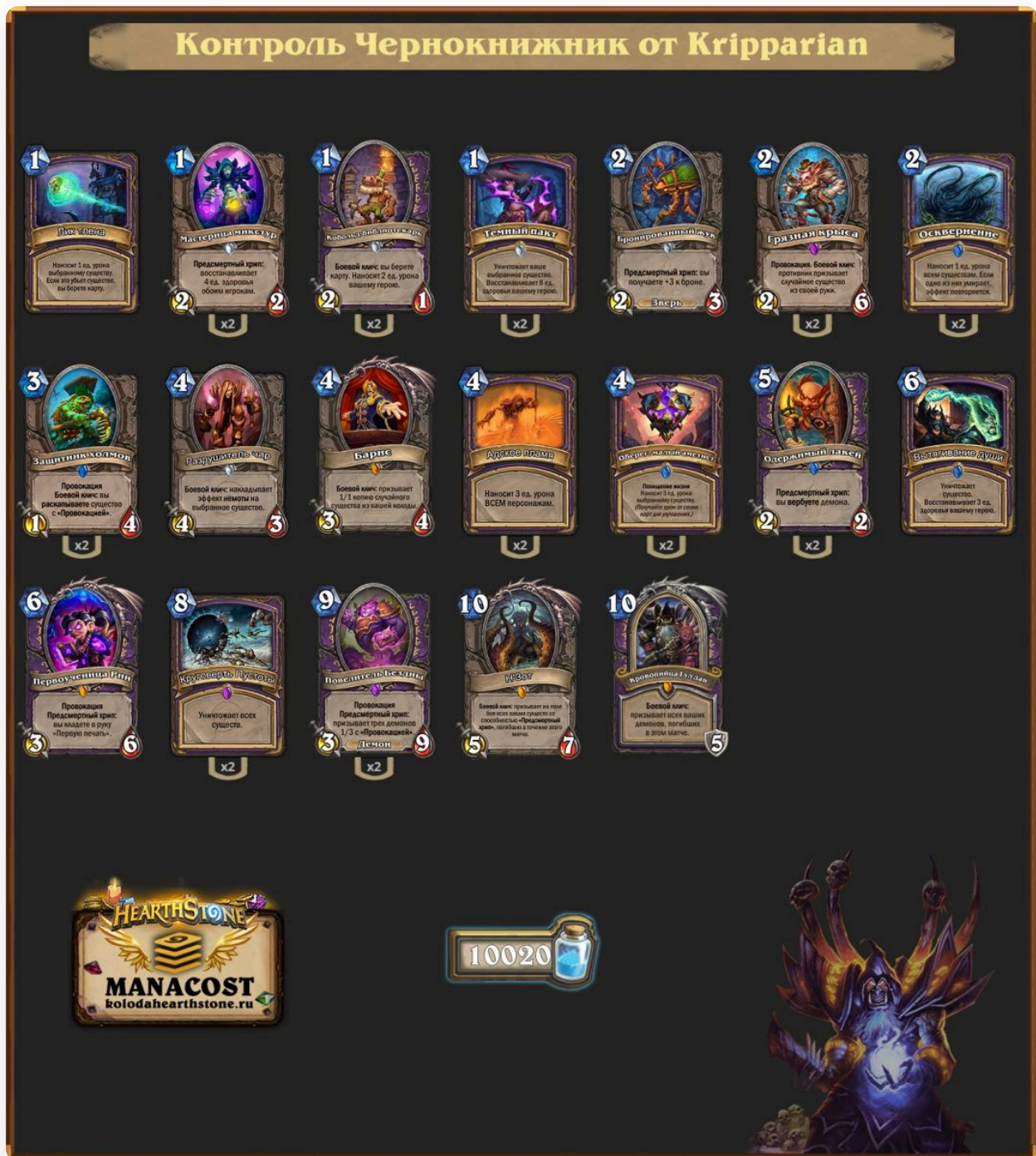
**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сборка примечательна наличием карты **Волхвица Умбра** для синергии с многочисленными предсмертными хрипами. **Бронированный жук** и **Смоляной страж** призваны улучшить матч-апы с агро противниками.



## Контроль Чернокнижник от Kripparian



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

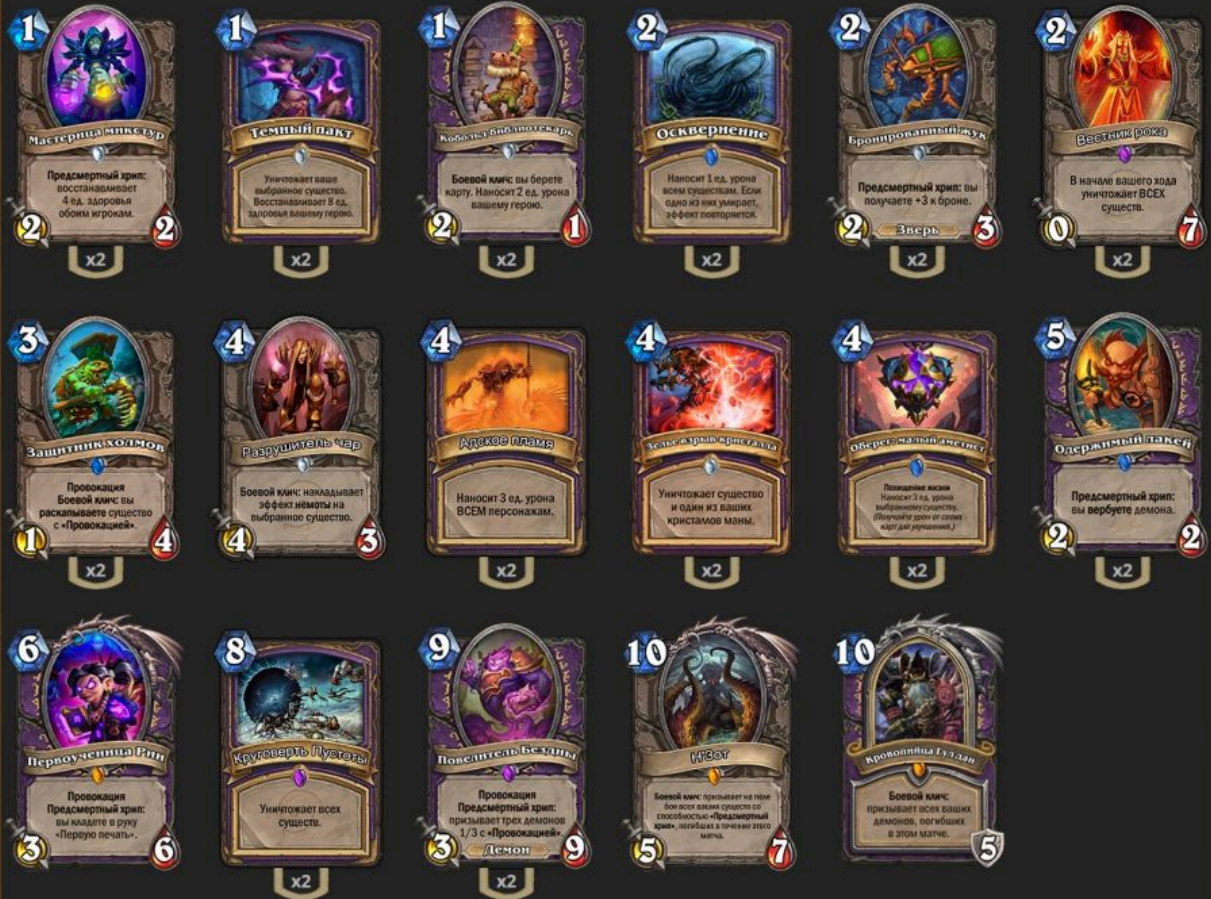
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия с двумя копиями Грязной крысы и Барнсом. Последнее существо все чаще встречается в сборках Контроль Чернокнижника, так как колода полна полезных предсмертных хрипов. Грязная крыса помогает против многих противников, в частности, Биг Спелл Жрецов и Джейд Друидов.



# Контроль Чернокнижник от rokkie

## Контроль Чернокнижник от rokkie



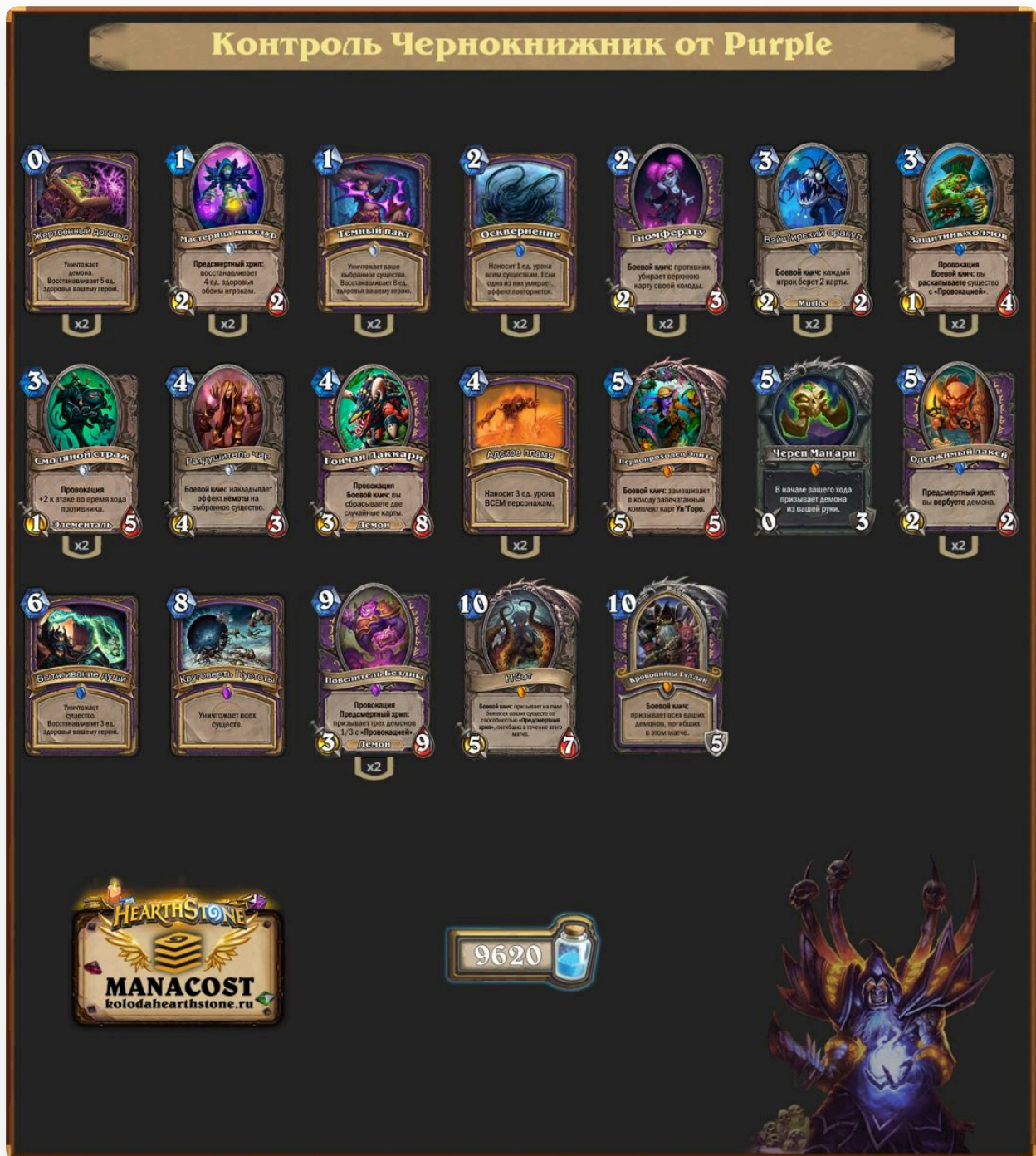
**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Совсем недавно взявшая топ-1 легенды сборка Контроль Чернокнижника примечательна в первую очередь ремувалом [Зелье взрыв-кристалла](#), помогающим рано или темпово ответить на крупные угрозы Комбо Жреца, Миракл Разбойника, Спелл Охотника и многих других популярных колод. В остальном сборка близка к классике, разве что нет Вытягивания души, что логично.



## Контроль Чернокнижник от Purple



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Данная версия направлена в основном на борьбу с Контроль Чернокнижником и Куболоком. Здесь присутствует даже Жертвенный договор. Вайш'ирский оракул и Гномферату позволят сжечь противнику полезные инструменты, причем мурлока можно беречь даже для последней стадии игры, чтобы добить вражеского игрока усталостью. Первопроходец Элиза - хороший вариант получить дополнительные ресурсы, которые также помогут в конце игры.

Интересно, что в сборке есть Череп Ман'ари, ради которого появляется и дополнительный демон — Гончая Лаккари, которую Чернокнижник не собирается разыгрывать из руки.



## Контроль Чернокнижник от Deathnaroku

**Контроль Чернокнижник от Deathnaroku**

 <b>Мастерский ученик</b> Предсмертный крик: восстанавливает 4 ед. здоровья обоим игрокам. 2 мана / 2 здоровья	 <b>Лаккари</b> Боевой маг: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою. 2 мана / 2 здоровья	 <b>Темный паук</b> Учитывает всех выбранных существ. Восстанавливает 1 ед. здоровья вашему герою. 1 мана / 2 здоровья	 <b>Кристалльный паук</b> Боевой маг: уничтожает противника. 2 мана / 2 здоровья	 <b>Грифон Крыса</b> Провокация. Боевой маг: противник призывает случайное существо из своей руки. 2 мана / 6 здоровья	 <b>Гномы</b> Боевой маг: противник убирает верную карту своих колоды. 2 мана / 3 здоровья	 <b>Вьюжная буря</b> В конце вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. 0 мана / 7 здоровья	 <b>Осквернение</b> Наносит 1 ед. урона всем существам. Если один из них умирает, эффект повторяется. 2 мана / 2 здоровья
 <b>Братство</b> Предсмертный крик: вы получаете +3 к брону. 2 мана / 3 здоровья	 <b>Воинская гвардия</b> Когда это существо получает урон, вы сбрасываете случайную карту. 3 мана / 6 здоровья	 <b>Вероломство</b> Вы перемещаете выбранное существо противнику. 3 мана / 2 здоровья	 <b>Дракон</b> Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам. 4 мана / 2 здоровья	 <b>Обсидиновый кристалл</b> Пассивные магия. Наносит 1 ед. урона выбранному существу (противнику или от своего героя для урона). 4 мана / 6 здоровья	 <b>Платиновый утроб</b> Боевой маг: уничтожает все выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии. 5 мана / 4 здоровья	 <b>Галки на тропе</b> В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника. 5 мана / 5 здоровья	 <b>Высвобождение души</b> Уничтожает существо. Восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою. 6 мана / 2 здоровья
 <b>Мандрил</b> Боевой маг: уничтожает все заклинания за (1) в руке и колоде обоих игроков. 6 мана / 4 здоровья	 <b>Первоученица Рин</b> Провокация. Предсмертный крик: вы кладете в руку «Первую печать». 6 мана / 3 здоровья	 <b>Мухомор</b> Уничтожает всех существ. 8 мана / 2 здоровья	 <b>Появление тени</b> Провокация. Предсмертный крик: призывает три демона (2 / 3 с «Провокацией» Демон). 9 мана / 9 здоровья	 <b>Пillar</b> Боевой маг: призывает на поле боя все свои существа (исключения: «Фоботический крик», «Пillar» и «Пillar» в этом матче). 10 мана / 5 здоровья	 <b>Пillar</b> Боевой маг: призывает всех ваших демонов, находящихся в этом матче. 10 мана / 5 здоровья		



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

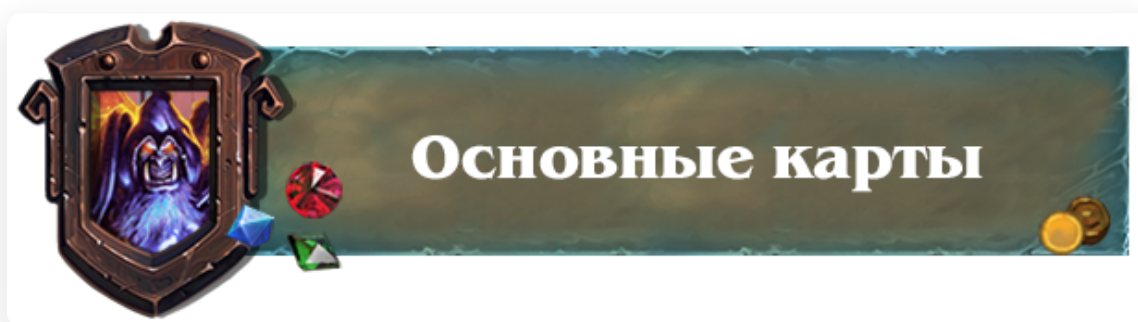


9160





Самая необычная сборка из всех представленных. Здесь и [Грязная крыса](#), и [Вестник рока](#), и даже [Воющая тварь](#), и [Вероломство](#) — привет от старых-добрых Милл Чернокнижников. Есть даже [Плотоядный куб](#), но Куболоком сборку точно нельзя назвать. Многие карты присутствуют только в одном экземпляре. Чернокнижник может проворачивать хитрые комбинации с Воющей тварью, Вестником рока и [Вероломством](#). [Кислотный слизнюк](#) и [Бронированный жук](#) хороши против агро колод, [Крадущийся упырь](#) - против медленных. Такая версия Контроль Чернокнижника содержит многие контролирующие карты, направленные на борьбу с совершенно разными архетипами, и в целом колода смотрится очень оригинально.



Основа колоды – это карты, использующиеся в каждой или почти в каждой версии архетипа. Контроль Чернокнижник в настоящий момент своей основой может считать приведенные ниже 20 карт.

1	<a href="#">Кобольд-библиотекарь</a>	2
1	<a href="#">Мастерица микстур</a>	2
1	<a href="#">Темный пакт</a>	2
2	<a href="#">Осквернение</a>	2
3	<a href="#">Защитник холмов</a>	
4	<a href="#">Адское пламя</a>	2
4	<a href="#">Оберег: малый аметист</a>	
5	<a href="#">Одержимый лакей</a>	2
6	<a href="#">Вытягивание души</a>	
8	<a href="#">Круговерть Пустоты</a>	
9	<a href="#">Повелитель Бездны</a>	2
10	<a href="#">Кровопийца Гулдан</a>	
10	<a href="#">Н'Зот</a>	

В первую очередь здесь содержатся мощнейшие анти-агро опции, исцеляющие или защищающие героя: [Мастерица микстур](#), [Темный пакт](#), [Осквернение](#), [Адское пламя](#),

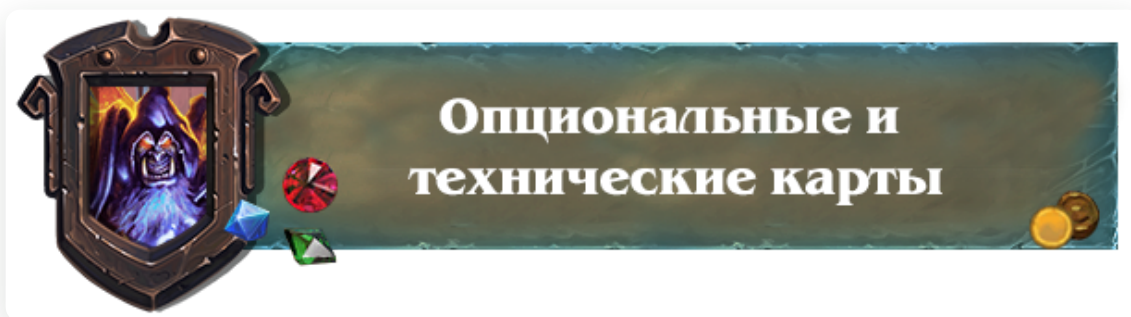
Оберег: малый аметист, Повелитель Бездны, Кровопийца Гул'дан, а также Одержимый лакей, необходимый для быстрого доступа к демону за 9 кристаллов маны.

Помимо этого, в основе есть **Кобольд-библиотекарь** – прекрасный источник добора карт. Это существо 2/1 за 1 кристалл маны, которое фактически дает вам одно бесплатное использование силы героя. Ранее список инструментов для перебора колоды дополнял **Лик тлена**, но сейчас эта карта уже не является обязательной, преимущественно из-за слабости в зеркальных противостояниях. Тем более, ее сжигает ваш же **Крадущийся упырь**, что не очень полезно в медленных матч-апах.

Такой набор, по сути, позволяет если не гарантировано выигрывать все агрессивные колоды, то по крайней мере иметь хорошие шансы на это.

**Вопрос:** основа достаточно бюджетная, вот только **Повелитель Бездны**, **Круговерть Пустоты**, **Н'Зот** и **Кровопийца Гул'дан** дороговаты. Можно ли сделать колоду без них?

**Ответ:** увы, эти эпические и легендарные карты – основополагающие для архетипа, без них он попросту не будет работать и побеждать. Самый минимум, который вам нужен для **Контроль Чернокнижника** – классовый рыцарь смерти и **Повелитель Бездны**, пока вы их не заполучите, откажитесь от планов собрать достойную колоду. Без **Н'Зота** еще можно попытаться обойтись, но это тоже нежелательно.



Карты из данного списка используются не во всех сборках и служат какой-то конкретной цели, то есть улучшают тот или иной матч-ап. Важно разобраться, какие именно карты полезны, если вы хотите лучше противостоять какой-то популярной нынче колоде.

**Гномферату** – с выходом патча 10.2 ситуация изменилась, и если раньше эта карта встречалась нечасто, то теперь она стремительно набирает популярность. Дело в том, что у Чернокнижника появилась необходимость улучшить зеркальные противостояния, ибо вероятность встретить аналогичный архетип крайне высока. Так как изначально шансы на победу у одинаковых архетипов равны (что очевидно), Контроль Чернокнижник нашел способ склонять чашу весов в свою сторону – нужно всего лишь избавить противника от какого-либо полезного инструмента. Как раз для этой цели **Гномферату** и добавляется в сборки архетипа.

**Стрела Тьмы** – если вам нужен ранний источник урона по существам в защитных целях, это заклинание может помочь. Другое дело, что карта не такая уж и сильная, а альтернатив ей масса.

**Зелье взрыв-кристалла** – может использоваться вместо Вытягивания души и других технических карт для улучшения матч-апов, в которых противник рано будет

выставлять огромные угрозы (Комбо Жрец на драконах, Миракл Разбойник, Спелл Охотник и другие). Также Зельем взрыв-кристалла можно удивить и других оппонентов, совершив темповый ход на поздних этапах игры. Минусом карты, очевидно, является уничтожение вашего кристалла маны, так что играть ее на четвертый ход Чернокнижнику бы не хотелось.

**Череп Ман'ари** – хорошая карта, если вы выбрали оригинальную сборку с Гончей Лаккари или Гадким натрезимом. Иногда легендарное оружие добавляют и в более стандартные сборки, но на самом деле это не самая лучшая мысль, особенно если вы используете Первоученицу Рин.

**Гадкий натрезим** – добавляется в основном для противостояния быстрым колодам, в особенности хорош против Токен Паладина, который постоянно пытается «заспамить» стол Паладинами-рекрутами. К тому же, это еще один неплохой демон для соответствующих синергий.

**Вытягивание души** (вторая копия) - традиционный точечный ремувал Контроль Чернокнижника, использующийся только потому, что других достойных альтернатив нет. Помогает в основном против колод, играющих от крупных существ на столе (Биг Жрец, Биг Спелл Жрец и так далее). Вторая копия заклинания подойдет, если вы особенно страдаете от Биг Спелл Жрецов, а это обычное дело. Против Биг Жреца **Вытягивание души** тоже поможет. Как уже говорилось, это одни из самых неприятных матч-апов, поэтому определенно есть смысл брать вторую копию ремувала.



**Первоученица Рин** – способ победы в самых медленных матч-апах, например, против вашей же колоды или Биг Спелл Жреца. Беда в том, что этот путь не только крайне медленный, но еще и ненадежный, поскольку саму Первоученицу Рин можно превратить, вернуть в руку, на нее можно наложить немоту. Важно подчеркнуть, что это существо имеет анти-синергию с легендарным оружием Чернокнижника. Дело в том, что по завершению ритуала в вашей руке появится Азари – это существо ценно своим боевым кличем, и вам бы хотелось разыграть его из руки. Череп Ман'ари, который никак не снять своими силами, лишит вас удовольствия разрушить колоду оппонента, потому что Азари будет выставлен на стол в начале следующего хода, как только вы его создадите. Таким образом вам нужно выбирать: брать в сборку Первоученицу Рин или же Череп Ман'ари, или, если вы все-таки решите взять и то, и другое, выбирать

придется в самой игре, что вы захотите сделать: побыстрее вытащить демонов из руки или же уничтожить колоду противника.

**Круговерть Пустоты** (вторая копия) – еще одна традиционная карта Контроль Чернокнижника, помогающая бороться с вражеским столом. На данный момент сборок с двумя копиями даже больше, чем с одной. Заклинание хорошо работает против любой играющей от стола колоды, если партия затягивается до поздних этапов, что не редкость.

**Бронированный жук** - достойный кандидат на место второго дропа, если нужно улучшить агро матч-апы. Это существо особенно хорошо тем, что своим предсмертным хрипом в любом случае даст вам дополнительную защиту, в отличие от Мастерницы микстур, которая выгодна только после получения героем урона.

**Вестник рока** – еще одна анти-агро опция, о которой важно сказать, что она отлично синергирует с Круговертью Пустоты: на 10 кристаллах маны вы используете это заклинание и ставите Вестника рока, не давая оппоненту выставляться на стол, тем самым темповое преимущество и инициатива переходят в ваши руки - можно, например, разыграть рыцаря смерти на пустой стол. Сейчас популярность этой эпической карты значительно возросла. **Вестник рока** всегда был хорош против быстрых колод – он нарушает их планы и заставляет терять темп. Худший агрессивный противник Чернокнижника – это Секрет Маг, и хоть основная угроза кроется в его заклинаниях, стол он тоже любит занимать. Поэтому **Вестник рока** прекрасно смотрится в этом матч-апе: он либо полностью зачищает стол, либо становится своего рода провокатором, в который «летят» заклинания или урон от существ. Данный архетип Джайны немного ослабил хватку в последнее время, однако расслабляться не стоит, и такой хороший инструмент против него точно не помешает. **Вестник рока** помогает и против Биг Спелл Жреца, и против агрессивных Паладинов.

**Грязная крыса** - еще одна техническая карта, которая может помочь против некоторых медленных колод. Сборка, использующая Грязную крысу и Крадущегося упыря, улучшает матч-ап с Комбо Жрецом на драконах. Да и против Биг Спелл Жреца этот второй дроп опять же может подойти. У него много хороших боевых кличей, сильнейшие из которых – у Злой призывательницы и Драконида-шпиона, поэтому **Грязная крыса** может хорошо вам послужить. Но добавляя в колоду это существо, убедитесь, что у вас сборка с большим количеством ремувалов, ведь далеко не всегда она будет вытаскивать из руки противника то, что вам бы хотелось.

**Кислотный слизнюк/Прожорливая слизь** – способ уничтожить оружие может пригодиться вам в целом ряде противостояний: Контроль Чернокнижник, Секрет Маг, Друиды с Хранителем Медивом, Паладины, Воины, Охотники и так далее. Станет ли уничтожение оружия решающим моментом, после которого игра станет другой? Далеко не всегда, хотя порой именно от этого и будет зависеть исход партии. Решайте сами, хотите ли вы иметь в колоде ответ на оружие врага.

**Маг крови Талнос/Нечестивый фанатик** – очень мощные карты для синергии с заклинанием **Осквернение**. **Нечестивый фанатик** часто обеспечивает вас двумя усиленными «тиками», а **Маг крови Талнос** только одним, зато он дает вам добор карт, который, правда, не всегда нужен. Усиленное **Осквернение** особенно поможет в быстрых

матч-апах, так что одно из этих существ берут, если есть какие-то проблемы с агрессией.

**Принц Талдарам** - можно взять в сборку, если вы не хотите использовать другие «тройки» вроде Смоляного стража, Стрелы Тьмы или Защитника холмов (хотя от последнего лучше не отказываться). Хорош он в первую очередь потому, что можно создать копию 3/3 Повелителя Бездны или Одержимого лакея, хотя, если у вас есть какие-то другие мощные существа с предсмертным хрипом или просто полезным на столе эффектом, копировать можно и их. А еще для копирования доступны угрозы оппонента.

**Смоляной страж** - еще одна анти-агро опция, эффективная в первую очередь в матчапах с Секрет Магом и Зоолоком. Совсем слаба в контрольных противостояниях.

**Вайш'ирский оракул** и **Первопроходец Элиза** - необычный набор, появившийся благодаря игроку Purple. Сборка с этими картами призвана улучшить в основном зеркальные матчи.

**Барнс** - неплохой вариант для Контроль Чернокнижника, так как колода обладает большим количеством предсмертных хрипов. Соответственно, чем их будет больше, тем лучше для Барнса. Не стоит брать с этой легендарной картой Вестника рока, если вы не хотите оказий.

**Пожиратель секретов** - карта для тех, кто испытывает большие трудности с Секрет Магами. Этот четвертый дроп предназначен исключительно для этого матч-апа, но может помочь и в противостоянии с Секрет Охотником и Охотником на заклинаниях, а в ряде случаев и с Паладином. Но это второстепенные моменты, единственная цель, которую преследуют игроки, добавляя Пожирателя секретов, - борьба с Секрет Магом.

**Разрушитель чар** - в нынешней мете приятно иметь какой-то эффект немоты, в основном, против того же Контроль Чернокнижника или Куболока: остановить Одержимого лакея, ослабить Повелителя Бездны или **Плотоядный куб** - идея хорошая и недоступная Чернокнижнику другими способами. Плюс **Разрушитель чар** пригодится и против других архетипов в большей или меньшей степени.

**Безликий манипулятор** - редкая карта для Контроль Чернокнижника, чаще вы встретите ее в сборках Куболока. Добавляется с той же целью, что и **Принц Талдарам** - в основном, чтобы скопировать не само существо, а его эффект. Впрочем, иногда важны не только эффекты, но и характеристики существа, и тогда Безликий Манипулятор выигрывает по сравнению с Принцем Талдарамом. Карта не очень популярна у Контроль Чернокнижника, но пользу от нее получить можно.

**Крадущийся упырь** - как уже было сказано, карта хороша против Комбо Жрецов на драконах, но это не единственная цель. Свое место **Крадущийся упырь** занимает и затем, чтобы бороться с зеркальными поединками. Однако разыгрывать существо следует аккуратно: помните, что **Крадущийся упырь** уничтожит не только заклинания оппонента, но и ваши собственные. Поэтому желательно реализовать его после того, как вы уже получили от них выгоду, а враг еще нет. Также **Крадущийся упырь** — ваш способ победы в матч-апе с Джейд Друидом, пусть этот архетип нынче не особенно популярен.

**Горный великан** – сейчас карта уже не столь популярна, как это было ранее, когда первоочередной задачей считалась борьба с **Казакус Жрецами**. Впрочем, если вы испытываете необходимость иметь в запасе сильную угрозу для возможно быстрой победы, тогда **Горный великан** вам подойдет. Но не забывайте, что самые неприятные соперники могут найти на него ответ. У Биг Спелл Жреца это **Сумеречный послушник**, а у Разбойников – **Ошеломление**.



Подобная проблема уже была описана в [гайде по Куболоку](#). Грядет смена сезонов, и многие архетипы лишатся важных инструментов. Единственный, кого ротация коснется меньше всего, – это Куболок. Контроль Чернокнижник потеряет гораздо больше, так как его сборки не обходятся без **Н'Зота** – древнего бога, уходящего в Вольный режим уже весной. Потеря очень весомая, и сейчас нельзя достоверно определить, останется ли Контроль Чернокнижник таким же сильным.

Таким образом, перед теми, кто только собираются играть Контроль Чернокнижником, встает вопрос: стоит ли создавать дорогие карты для архетипа, который, возможно, исчезнет после ротации? Данный раздел поможет в этом разобраться.

Для начала вам следует определиться с тем, сколько времени вы готовы уделять игре. Если вы безгранично преданы Hearthstone и занимаетесь им сутки напролет, тогда проблемы для вас, собственно, и нет – вы можете крафтить любые карты и наслаждаться игрой на Контроль Чернокнижнике еще как минимум месяц. Если же ваши временные ресурсы ограничены, тогда тратиться на все дорогие опции не стоит. Какие же карты можно безбоязненно создавать, а какие не стоит?

Что касается **Кровопийцы Гул'дана** и **Повелителя Бездны** – их вы можете создавать без опасений. Вряд ли они покинут медленные сборки класса.

**Первоученица Рин** – хороша в некоторых матч-апах, однако если у вас нет этого шестого дропа, не торопитесь его создавать. Существуют сборки и без этой карты. Если у вас есть **Череп Ман'ари**, лучше соберите колоду с ним, а не тратьте пыль на Первоученицу Рин. Обойтись без нее вполне реально.

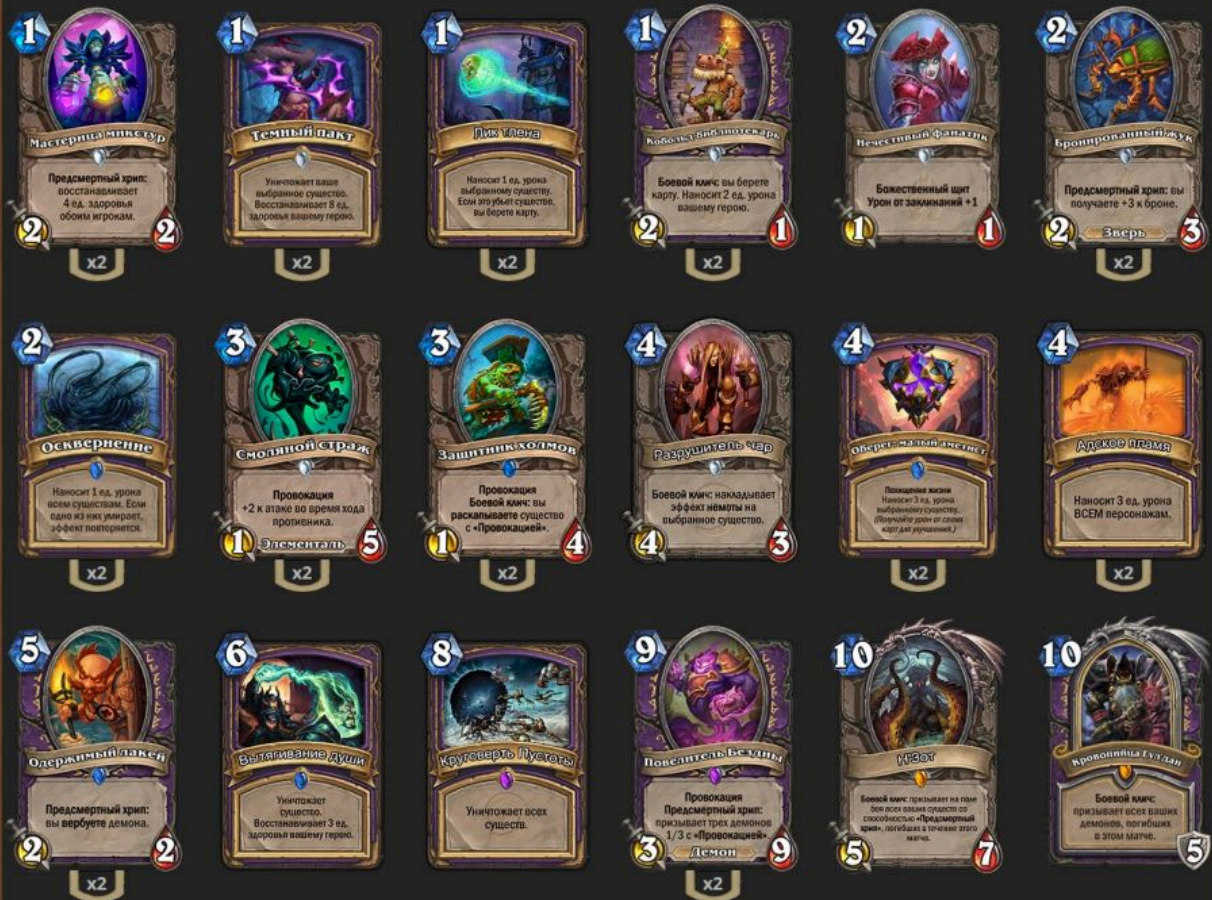
**Круговерть Пустоты** – это прекрасный массовый ремувал из классического набора. Даже если Контроль Чернокнижник сдаст позиции после ротации, эта карта не будет лишней в вашей коллекции и обязательно рано или поздно пригодится. Поэтому смело создавайте ее.

**Н'Зот** – а вот с ним дела обстоят хуже. Карта покидает Стандартный режим с уходом дополнений, и потерю нельзя назвать незаметной. С другой стороны, сборки Контроль Чернокнижника без древнего бога просто не существует. Если у вас нет **Н'Зота**, лучше

обратитесь к Куболоку – архетипы довольно похожи, но последний обходится без этого легендарного существа (хотя и редко). Впрочем, если ваше желание играть на Контроль Чернокнижнике слишком сильно и при этом есть лишняя пыль на Н'Зота, останавливать вас не имеет смысла. Ранее уже говорилось, что особенно активным игрокам не страшно крафтить уходящие карты. Конечно, все должно быть в разумных пределах, и за день до ротации этого делать уж точно не стоит.

Таким образом, максимально бюджетный вариант Контроль Чернокнижника будет выглядеть примерно следующим образом.

## Бюджетный Контроль Чернокнижник



5780



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

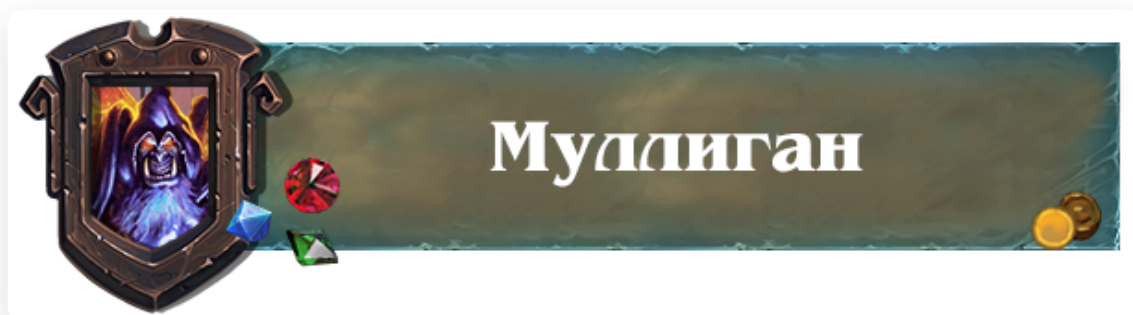
Совсем недавно Бен Брод анонсировал новый Год Ворона, узнать обо всех известных подробностях вы можете [здесь](#). Как это связано с Контроль Чернокнижником?

Напрямую почти никак: и так было известно, что карты Пробуждения древних богов, Вечеринки в Каражане и Злачного города Прибамбасска покинут Стандартный режим. Но вот новые карты в Зале Славы — другое дело.

Карты Контроль Чернокнижника обошел стороной гнев разработчиков, ни один его инструмент из классического набора не ушел восвояси. Это хорошие новости для фанатов архетипа: теперь крафтить карты можно без особых опасений.

Более того, три уходящие в Зал Славы карты даже помогают герою статьи. Отсутствие в Стандартном формате секрета [Ледяная глыба](#) ослабит потенциального Секрет Мага, если он, конечно, вообще оправится после ротации. Но самое важное — [Вайш'ирский оракул](#). Этот мурлок помогал другим колодам бороться с Контроль Чернокнижником, сжигать его ключевые карты. Все-таки герой статьи любит посидеть с полной рукой в медленных матч-апах. Теперь Вайш'ирского оракула он может не опасаться.

Разумеется, нельзя сказать наверняка, каково будет положение Контроль Чернокнижника с наступлением Года Ворона, ведь выйдет новое дополнение. Возможно, появятся контр-карты и другие мощные инструменты для борьбы с Гул'даном, возможно, случится что-то еще. В любом случае пока что перспективы Контроль Чернокнижника радужные, но кто знает, какие сюрпризы готовят Бен Бруд и его команда?



Выбор карт в стартовую руку – ответственное мероприятие, от которого во многом зависит не только начальная стадия игры, но и более поздние ее этапы. Разобраться в вопросах муллигана поможет [MullyHelper](#).

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

## Расшифровка условных обозначений\*

Очень важная карта, постарайтесь найти ее



Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода



Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда



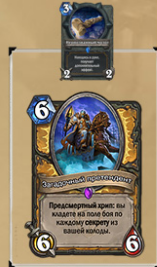
Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов



Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке



Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки



Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней



Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше

\*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений



## Мулдиган против Воина



### Мудлиган против Паладина

!	!	!	!	!	!	!	!
 <p>Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p>	 <p>Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона нашему герою.</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если это убьет существо, вы берете карту.</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p>	 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.</p>	 <p>Предсмертный крик: восстанавливает 4 ед. здоровья обоим игрокам.</p>	

### Мудлиган против Охотника

!	!		!	!		
 <p>Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p>	 <p>Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона нашему герою.</p>	 <p>В начале игры Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Повторяет эффект на следующем ходу для остальных.</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p>	 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p>		

### Мудлиган против Друида

!	!	!	!			
 <p>Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p>	 <p>Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона нашему герою.</p>	 <p>Боевой клич увеличивает все заклинания за (1) в руках и колодах обоих игроков.</p>	 <p>Провокация Боевой клич вы заманиваете существо с «Провокацией».</p>			

## Мудлиган против Разбойника



## Мудлиган против Шамана



## Мудлиган против Мага



## Мудлиган против Жреца



## Мудлиган против Чернокнижника



## Стратегия игры

Играть Контроль Чернокнижником достаточно сложно вне зависимости от выбранной вами сборки. Нужно понимать сильные и слабые стороны вашей колоды, ее возможности и пределы. Помимо этого, важно считаться и с оппонентом, знать его планы на игру и важные взаимодействия между вами. О возможностях самого Контроль Чернокнижника вы узнаете из этого раздела, а в «Матч-апах» речь пойдет об особенностях противостояний с конкретными популярными в нынешней мете архетипами.

Сперва вам нужно осознать несколько **способов победы**, доступных Контроль Чернокнижником. Важно отметить, что они могут меняться в зависимости от сборки.

1. **Сдерживание ранней агрессии оппонента**



Самый простой способ победы, актуальный в первую очередь в агрессивных матч-апах, в которых оппонент будет стараться быстро продавить вас существами, взрывным уроном из руки или оружием. В таких противостояниях Контроль Чернокнижник чувствует себя достаточно комфортно. Во-первых, в его распоряжении есть сильнейшие AoE ремувалы: **Осквернение** и **Адское пламя**. Во-вторых, масса способов самоисцеления: **Темный пакт**, **Мастерица микстур**, **Оберег: малый аметист**. В-третьих, мощнейший провокатор **Повелитель Бездны**, которого можно поставить на стол уже к 5-6 ходам.

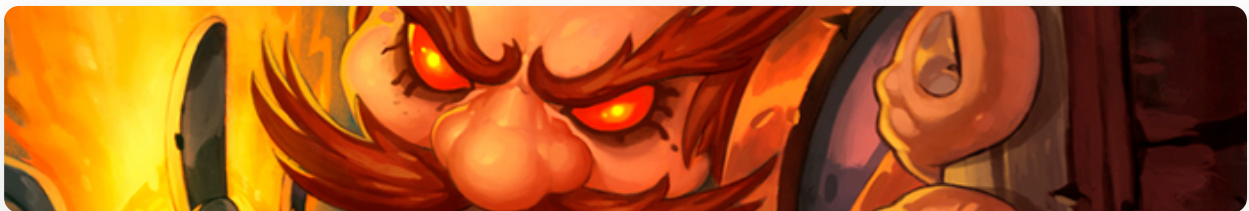
Этого вполне достаточно, чтобы обеспечить стабильные результаты в агрессивных поединках, особенно помогает, конечно же, **Повелитель Бездны**, появляющийся на столе рано из-за карт **Одержимый лакей** или (в некоторых сборках) Череп Ман'ари. Правда, из-за популярности Контроль Чернокнижника многие агрессивные колоды сейчас берут в колоду техническую карту **Разрушитель чар**, которая помогает без особых проблем пробиться через 3/9 провокацию и ее предсмертный хрип.

Проблемы могут быть при наличии других демонов в вашей колоде. В этом случае вы не сможете гарантировано получить Повелителя Бездны до девятого кристалла маны, а это невероятно важно в быстрых противостояниях. Придется обороняться и другими способами: AoE эффектами и исцелением. С этим, впрочем, часто тоже нет проблем.

Помните о том, что сначала нужно постараться зачистить стол или закрываться труднопроходимым провокатором, а только потом исцелять себя, в противном случае исцеление будет не столь эффективным. В тяжелых ситуациях, когда исцеления мало, можно извлекать дополнительную выгоду из первого дропа **Мастерица микстур**. Убивать ее можно массой доступных вам AoE эффектов и другими путями.

Чаще всего любой агрессивный поединок закончится, когда вы разыграете вашего рыцаря смерти **Кровопийца Гул'дан**.

## 2. Давление на средних и поздних этапах существами



Контроль Чернокнижник хорош в наступлении, вот только давление можно начинать с 4-5 ходов, не раньше. Хотя многое, разумеется, зависит от вашей сборки. Если в ней есть такие карты, как **Горный великан**, вы просто созданы для агрессивных действий.

Но когда именно они важны? В первую очередь в матч-апах, в которых трудно победить, играя от защиты: Квест Маг, Контроль Чернокнижник, Джейд Друид, Биг Жрец и так далее. В каких-то из них выиграть пассивно, однако, можно, особенно если у вас есть

много ультимативных ремувалов ([Круговерть Пустоты](#), [Вытягивание души](#)), так что данное условие победы достаточно ситуативно.

Агрессивные действия с вашей стороны – рискованное и сложное предприятие, потому что играть вы в таком стиле будете преимущественно против контроль колод с массой ремувалов и других защитных механик. Важно все их знать и обыгрывать по возможности. Лучше всего, если вы будете давить на слабые стороны оппонента, выставляя нужные угрозы вовремя.

### Переигрывание оппонента по выгоде



Контроль Чернокнижник способен играть очень-очень медленно, не спеша извлекая пользу из каждой своей карты, совершая удобные размены и обороняясь. Ключевая карта в такой стратегии – [Кровопийца Гул'дан](#), который не только заменит неудобную в долгосрочной перспективе силу героя, приближающую вас к ненужной усталости, но и подарит бесконечный источник исцеления и нанесения приличного количества урона.

Очень помогут реализовать этот план на игру такие карты, как [Н'Зот](#) (хотя его можно использовать и как агрессивный инструмент), [Первоученица Рин](#), [Гномферату](#) – каждая по-своему.

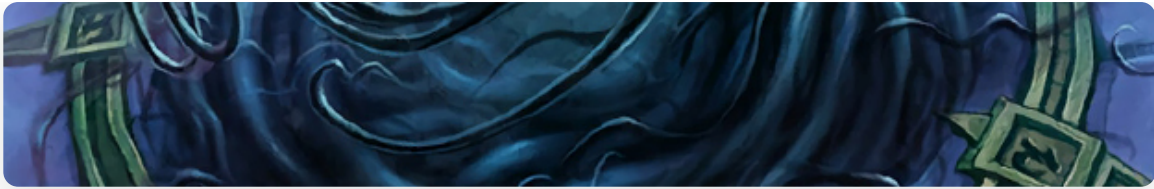
Важно отдельно поговорить о **Первоученице Рин**, которая станет для вас ключом к победе во многих противостояниях: начиная от зеркальных, заканчивая даже некоторыми темповыми, как поединок с Биг Спелл Жрецом.

Часто в арсенале противника теоретически может быть какой-либо ответ на Первоученицу Рин, который нейтрализует ее предсмертный хрип. В этом случае уничтожить ваш шестой дроп нужно самостоятельно: средств для этого у вас предостаточно.

Реализовывать темный ритуал порой непросто, ведь каждое использование карты-ритуала даст вам новую карту, в результате в руке их может стать слишком много. Еще одна особенность — все призванные существа от 2/2 до 6/6 и Азари будут демонами, что может помешать Кровопийце Гул'дану воскресить Повелителей Бездны.

Получив Азари, вам порой будет крайне трудно разыграть его, ведь это существо потребует 10 кристаллов маны, но при этом не окажет моментального влияния на стол: провокации у него нет, угрозы противника он не уничтожит. Поэтому было бы неплохо выиграть свободный ход комбинацией зачистка стола + [Вестник рока](#), если это возможно. Другой вариант — огородиться достаточным количеством провокаторов, которые выиграют вам время для выставления 10/10 существа.

Помимо выбора правильного подхода к игре, важно понимать и специфику некоторых ваших карт. Вообще Контроль Чернокнижник использует очень много необычных и даже сложных по своей механике инструментов, у которых есть важные нюансы и детали, которые легко упустить.



Начать следует с заклинания **Осквернение** – мощнейший инструмент в агрессивных противостояниях, полезный, однако, практически в каждом другом. Об Осквернении нужно знать то, что между его «волнами» происходят все эффекты. Например, предсмертные хрипы, эффекты, активируемые при получении урона и так далее. Поскольку у самого Контроль Чернокнижника предостаточно существ с предсмертным хрипом, которые порой призывают на стол и других существ, высчитывать «лесенку» для Осквернения (так, чтобы заклинание повторилось максимальное количество раз и уничтожило весь стол, даже очень внушительный) может быть невероятно трудно. Порой отведенной минуты с небольшим для этого вовсе не будет хватать, так что нужна определенная практика, дабы выискивать «лесенку» быстро. Еще труднее рассчитывать ее, 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.

Часто вам придется подгонять «лесенку» своими силами, что сделать можно несколькими способами. Во-первых, это уже упомянутые источники урона от заклинаний. Во-вторых, другие ваши заклинания, которыми можно наносить урон и союзным, и вражеским существам, а порой и всем разом. В-третьих, ваши существа: очень помогает начать «лесенку» **Кобольд-библиотекарь**, а продолжить ее далее – **Мастерица микстур**, порой для этого их можно даже придержать в руке. В-четвертых, размены ваших существ с существами противника тоже играют важную роль, и их считать, пожалуй, сложнее всего, потому что урон при ударе получают оба.



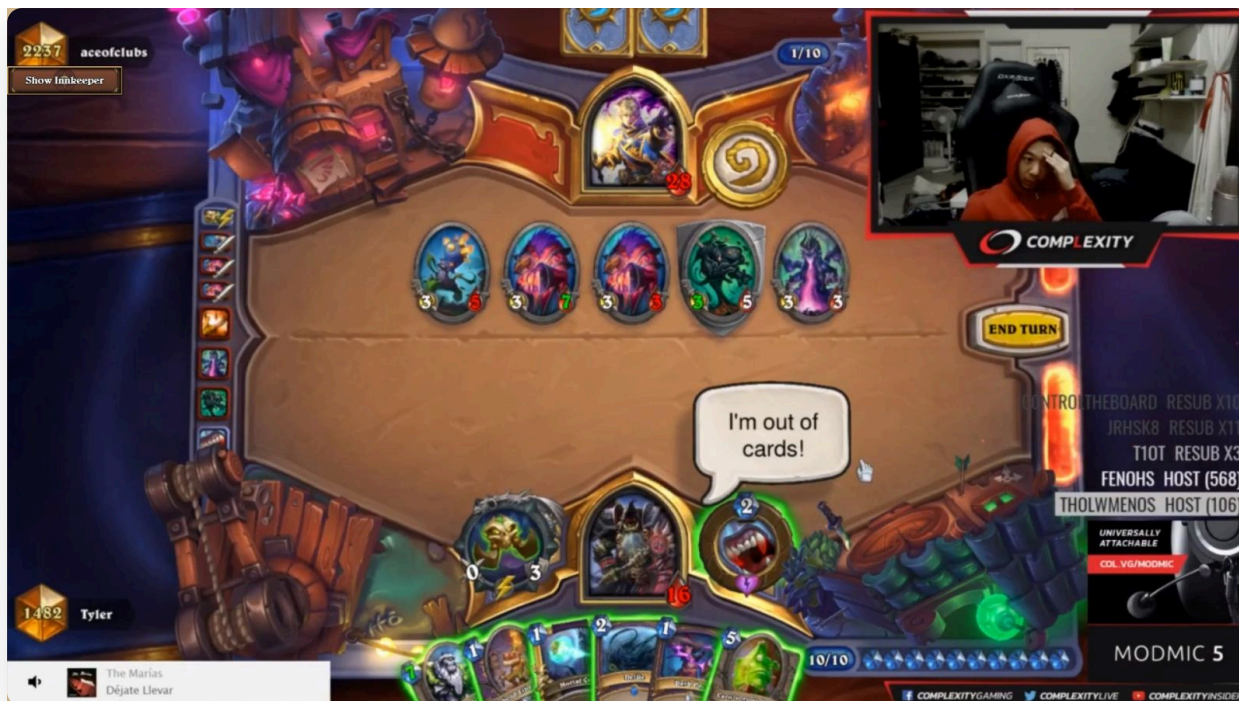
**Кобольд-библиотекарь** не особо поможет в этой ситуации, он просто умрет от оружия Разбойника, а у Чернокнижника уже есть хорошие четвертый и пятый ходы, а в будущем

первый дроп можно использовать для «разгона» Осквернения.

Сложно дать конкретные советы, как именно быстро находить «лесенку» и реализовывать ее, потому что каждая игровая ситуация уникальна. Вот вам несколько примеров, в которых вы можете потренироваться и поискать пути для Чернокнижника, как именно собрать «лесенку», чтобы зачистить весь стол. В комментариях к картинке, конечно же, будут приведены оптимальные ходы.



Можно ли зачистить **Осквернением** весь стол в этой ситуации? И сколько карт для этого придется потратить? И сколькими существами атаковать не по Андуйну? Построить «лесенку» можно, затратив дополнительно или **Лик тлена**, или **Одержимого лакея**, а **Горными великанами** и **незадействованными Демонами бездны**, конечно же, следует атаковать по герою противника.





– А здесь зачистить стол можно? А что для этого придется использовать?


Оптимальный ход: розыгрыш Кобольда-библиотекаря (без него не будет существа с 1 единицей здоровья, хотя урон от усталости получать, конечно, неприятно), сила героя в Жреца Когтя из «Кабала», **Лик тлена** в 3/3 существо. Так весь стол будет уничтожен.



Играя Контроль Чернокнижником очень важно обращать внимание на **последовательность ваших действий** в течение хода. В вашей колоде очень много синергий и карт, зависящих от других разнообразных условий.

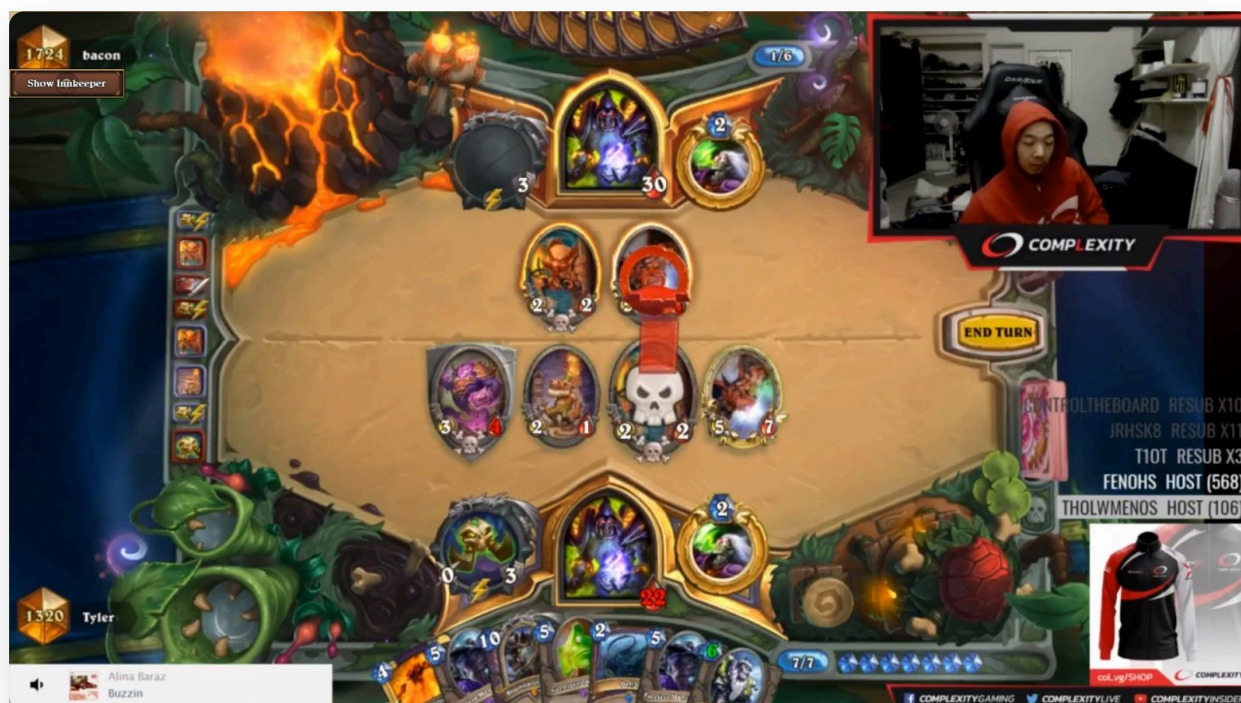
 Самое важное – ваша сила героя, которую всегда лучше использовать в начале хода, если, конечно, у вас есть для этого свободные 2 кристалла маны. Это важно, потому что, используя силу героя рано, вы получите больше информации о вашей руке и, быть может, сможете пересмотреть ваши планы на текущий ход.

 Если вы можете добрать карты с помощью других источников (**Лик тлена**, например), лучше постараться сделать это тоже в начале хода.

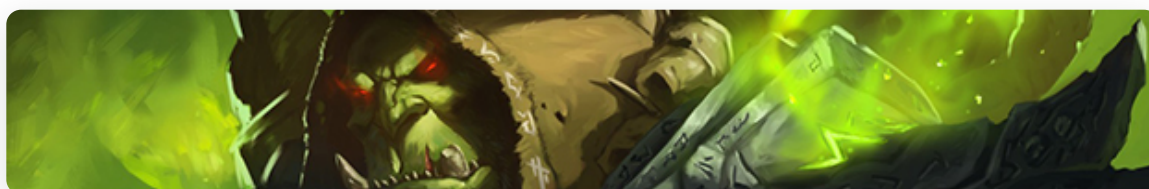
 Немаловажно взаимодействие заклинания **Оберег: малый аметист** с картами, наносящими урон по вашему герою: **Адское пламя**, **Кобольд-библиотекарь**. Разумеется, часто лучше сначала нанести себе урон, а потом разыграть усиленный **Оберег: малый аметист**. Также важно до применения карт, наносящих вам урон, использовать механику добора, если в колоде еще остался **Оберег: малый аметист**, дабы улучшить его.

Если вы собираетесь использовать за ход и Жизнеотвод, и первый дроп **Кобольд-библиотекарь**, лучше сначала применить силу героя, дабы с большей вероятностью

- найти **Оберег: малый аметист**.
- Если вы возьмете **Оберег: малый аметист** с помощью Кобольда-библиотекаря, заклинание тут же получит усиление.
- Последовательность важна и с другими картами: Горного великана лучше ставить в начале хода - до того, как вы уменьшите количество карт в вашей руке. Если вы собираетесь их только увеличить, например, Жизнеотводом, разыграть Горного великана можно и после силы героя, но посчитайте, хватит ли вам маны.
- Если вы собираетесь разыграть вашего рыцаря смерти, совершите сначала размены мелкими существами и сильными демонами, дабы освободить место на столе и с большей вероятностью призвать последних.
- Убивайте существо **Одержимый лакей** перед добором карт, чтобы вытащить демона предсмертным хрипом пятого дропа, а не получить его в руку.




Tyler сначала разменивается Одержимым лакеем, так он и посмотрит, какая угроза ему придет, и уберезет себя от «топдека» демона в руку



Другие **важные советы**, которые помогут вам освоить геймплей Контроль Чернокнижника:


- В начале партии постарайтесь использовать силу героя как можно чаще, разыгрывая другие карты **вместе с ней, а не вместо нее**. Не бойтесь получить


урон в начале партии, у вас очень много защитных механик, но важно их найти, постоянно применяя Жизнеотвод.


 Жизнеотвод, впрочем, важен на любом этапе игры. Большое количество карт в руке – ключевое преимущество Контроль Чернокнижника. Не используйте силу героя лишь тогда, когда карт в руке слишком много, или вы близки к усталости, или если полученные 2 единицы урона могут решить, умрете вы в следующий ход или нет.




Пусть вы получите 2 единицы урона от существа оппонента, но на второй ход лучше применить Жизнеотвод, а Лик тлена оставить на третий ход, в который вы сможете сыграть и его, и силу героя. Играть по кривой маны невероятно важно в первые ходы.


 Разыгрывая рыцаря смерти Кровопийца Гул'дан, вы лишитесь Жизнеотвода, то есть стабильного источника перебора колоды. Таким образом ваши ресурсы в руке могут быстро закончиться.


 Если ваше легендарное оружие использовано, оно призовет только того случайного демона, который есть в вашей руке к концу хода. В начале хода, когда сработает эффект оружия Череп Ман'ари, последняя пришедшая карта учитываться не будет.


 С помощью карт Безликий манипулятор и Принц Талдарам можно копировать не только своих существ, но и вражеских – порой это даже полезнее.

 При копировании существа сохраняются все его полезные и вредные свойства, баффы и дебаффы (в том числе и предсмертные хрипы). Но атаковать копия сможет в этот же ход только при наличии рывка.

 При воскрешении существ (Кровопийца Гул'дан, Н'Зот) они появляются со своими базовыми характеристиками и свойствами, но без баффов и дебаффов.

 Уничтожайте своего Одержимого лакея, если оппонент может ответить на него каким-то образом ([Зелье безумия](#), эффект немоты или превращения) – карт для этого в вашем распоряжении огромное количество: [Адское пламя](#), [Оберег: малый аметист](#), [Осквернение](#), [Темный пакт](#).

 Уничтожать можно и других существ с мощными предсмертными хрипами, но перед этим можно также сделать их копию.

 Череп Ман'ари в начале вашего хода вытащит из вашей руки демона Азари, появившегося там после завершения темного ритуала, который начала [Первоученица Рин](#). Дабы этого избежать (боевой клич Азари ведь не сработает и колоду оппонента не уничтожит), не надевайте легендарное оружие или держите в руке еще одного демона, чтобы Азари хоть с какой-то вероятностью остался на месте. А лучше не добавляйте в колоду обе эти карты.



У Контроль Чернокнижника немало карт со случайными эффектами. Однако многие из них достаточно предсказуемы, и вообще «рандомными» назвать их можно с натяжкой.

**Гномферату** – редко вы сможете как-то повлиять на случайный эффект этой карты и вообще сделать хоть что-то, чтобы улучшить ваши шансы сжечь "ту самую" ключевую карту противника. Пожалуй, только в случае с [Гномферату](#) вам почти полностью придется положиться на рандом и удачу, хотя сжечь любую карту в колоде противника — полезная перспектива из-за приближения его к усталости.

**Грязная крыса** – в каждом матч-апе у Грязной крысы будет своя цель: в темповых вы хотите вытащить из руки просто что-то маленькое и, желательно, с боевым кличем. А вот в быстрых ситуация иная. Например, в зеркальном поединке ваши цели — [Н'Зот](#), [Азари](#), [Первоученица Рин](#) (если есть немота), [Защитник холмов](#) и так далее. В матч-апе с Куболоком вы будете не против лишить оппонента [Н'Зота](#), [Плотоядного куба](#), [Принца Талдарама](#) и других карт. Порой даже Стража ужаса достать из руки — хорошая опция, если вы тут же можете ответить на него. Главная цель Грязной крысы в матч-апе с Квест Магом, естественно, [Архимаг Антонида](#).

Итак, подумайте о том, что вы хотите достать из руки противника в каждом противостоянии и ищите грамотный момент для реализации Грязной крысы. Неплохо применять ее под какой-либо AoE эффект или при наличии моментального ответа (как [Вытягивание души](#)) на большую угрозу, но в тяжелых ситуациях можно ставить ее и на второй ход, надеясь на лучшее. Правильно разыграть Грязную крысу, действительно, не очень-то легко, тут необходимы навыки чтения руки. Узнать больше об этом вы можете в [отдельном гайде](#).

**Защитник холмов** – в игре очень много провокаторов, но вам важно знать только о нескольких из них, которые будут появляться намного чаще других. Речь идет о классовых провокаторах, раскопать которые получается в 4 раза чаще, чем нейтральные. У Чернокнижника есть следующие классовые провокации: **Демон Бездны**, **Грубый гомункул**, **Страж Скверны**, **Гончая Лаккари**, **Смоляной скрытень**, **Первоученица Рин** и **Повелитель Бездны**. Кого-то из них вы наверняка увидите при использовании Защитника холмов, но не все, естественно, одинаково полезны и эффективны. Порой, однако, и дешевые опции хороши, например, в агрессивных матч-апах, а в медленных незаменимы дорогостоящие угрозы.

**Череп Ман'ари** – эффект случайности будет работать лишь при наличии в вашей руке двух и более разных демонов. Если вы используете не только Повелителя Бездны, но и Гадкого натрезима или Гончую Лаккари (а при наличии в колоде Черепа Ман'ари, скорее всего, так и есть), тогда это ваш случай. Повлиять как-то на выбор Черепа Ман'ари вы почти не можете, разве что за ход до этого можно разыграть «ненужного» демона. Беда в том, что если это **Гончая Лаккари**, она может сбросить из руки Повелителя Бездны, хотя порой риск оправдан.

Помните, что Азари — тоже демон, а значит Череп Ман'ари вытащит его из вашей руки без мощнейшего боевого клича.

**Одержимый лакей** – аналогичная ситуация и с этим существом, вот только всё становится ещё более непредсказуемым, так как демоны достаются из колоды. Впрочем, их в колоде опять же мало, а если вы играете стандартной сборкой – со 100% вероятностью призваться будет **Повелитель Бездны**, если, конечно, он еще остался в колоде.

В некоторых агрессивных поединках от случайного эффекта Одержимого лакея будет зависеть исход партии: появится **Повелитель Бездны** – вы выиграли, другой демон – проиграли.

**Кровопийца Гул'дан** – у рыцаря смерти в описании ничего не сказано про случайность, но она будет достаточно часто ощущаться. Дело в том, что на вашей половине стола порой умирает много демонов: **Повелитель Бездны** и три копии карты существ **Демон Бездны** после него. А если вы проворачивали комбинации с картами **Принц Талдарам**, **Безликий манипулятор**, **Н'Зот** и так далее, количество демонов может быть огромным.

Но ваш стол не бесконечен, на нем может появиться максимум 7 демонов. Самые плохие варианты – Демоны Бездны, которых зачастую, к сожалению, не избежать. Готовьтесь к тому, что вы не получите всех погибших сильных демонов (**Повелитель Бездны**, **Гадкий натрезим**) – их «разбавят» в каком-то количестве мелкие и слабые провокаторы 1/3.

**Н'Зот** – ситуация идентична и с **Н'Зотом**, который тоже может воскресить не каждое погибшее с предсмертным хрипом существо. Максимум воскрешено будет 6 штук. Синергируют с древним богом следующие карты: **Повелитель Бездны**, **Мастерица микстур**, **Одержимый лакей** и так далее. Вероятно, худшая опция для вас – **Одержимый лакей**, так как все демоны, вероятно, будут уже не в колоде.



Контроль Чернокнижник – архетип, способный показывать великолепный процент побед практически против любой колоды в ладдере. Очень мало противников, с которыми конкретная сборка Контроль Чернокнижника не могла бы играть успешно. Но хоть их и немного, но они все же есть и важно понимать, как с ними бороться. Ниже приведены советы по игре против каждой популярной колоды нынешней меты.



В матче против **Куболока** преимущество будет именно у вашего соперника, то есть, у самой агрессивной сборки архетипа. Здесь важно прятаться за провокациями и придерживаться оборонительной стратегии. Впрочем, если у оппонента был плохой заход и он не смог рано выставить свои большие угрозы вроде Горного великана, это можете сделать вы.

Особенно следует опасаться Кровопийцы Гул'дана с призывом Стражей ужаса, поэтому **Круговерть Пустоты** лучше оставить именно для этого момента. Кстати, будет прекрасно, если на половине противника умрет много Демонов Бездны, это снизит его шансы призвать Стражей ужаса рыцарем смерти. После того, как все угрозы у Куболока вышли, ставьте **Н'Зота** и побеждайте.

**В зеркальном матче** зачастую побеждает тот, кто последним заполнил стол, истощив запасы вражеских ремувалов.

И в том, и в другом случае хорошо покажут себя **Гномферату** и **Крадущийся упырь**. Следите за тем, какие заклинания за 1 кристалл маны уже вышли из ваших колод и разыгрывайте шестой дроп с минимальным ущербом для себя.

Подробнее о том, как играть против Контроль Чернокнижника, вы узнаете в следующем разделе.



Самый благоприятный класс для игры. Радует то, что количество Паладинов в мете заметно возросло и ни один из архетипов Утера не представляет для Чернокнижника

особой угрозы.

Ключевая карта в поединке с любым агрессивным Паладином – **Осквернение**, с помощью которого можно устранять практически любой стол оппонента. Неплохо, если в вашей руке будет **Кобольд-библиотекарь** для начала цепочки этого заклинания, поскольку порой на столе Утера будут только угрозы с божественным щитом и/или с 2 единицами здоровья.

Помните, что и **Токен Паладин**, и **Паладин на мурлоках** используют карту **Божественная милость**, так что держать в руке слишком много карт не рекомендуется. Избавляйтесь до третьего хода от Монетки и первых дропов, хотя, если все очень плохо, вы можете решить сэкономить Монетку для того, чтобы на четвертый ход выставить Одержимого лакея.

Играя против Токен Паладина, очень важно как можно быстрее избавляться от Паладинов-рекрутов, потому что в колоде Утера много синергий с ними. Например, если Сверкающий стегодон адаптирует 5-6 мурлоков ядом, это может стать для вас проблемой. Благо, в арсенале Контроль Чернокнижника есть множество AoE ремувалов. В этом матч-апе хорошо смотрится **Гадкий натрезим**, ведь он является отличным ответом на многие угрозы Утера.



Не стесняйтесь использовать **Осквернение** так рано, особенно если вы играете против Паладина на мурлоках, который берет в сборку такие карты, как **Мурлок-полководец** и **Вайш'ирский провидец**. Они или позволят столу Паладина в будущем пережить **Осквернение**, или же просто позволят Утеру нанести огромное количество урона. После AoE эффекта можно было бы сыграть Монетку + первый дроп, если бы это была **Мастерица микстур**, а **Кобольд-библиотекарь** не очень поможет опустошить руку, дабы обыграть заклинание **Божественная милость**.



**Биг Спелл Жрец** – архетип, известный тем, что умеет прекрасно справляться с Контроль Чернокнижниками. Он отличается сильной кривой маны, и это далеко не на руку герою статьи. Против Биг Спелл Жреца вам помогут все ваши ремувалы – **Вытягивание души**, **Круговерть Пустоты** (желательно иметь две копии) и так далее. Старайтесь запоминать, сколько заклинаний вышло у Жреца – после того, как **Нечто из янтаря** и **Контроль разума** покинут его колоду, справиться с ним будет чуть легче. Всегда помните о Контроле разума! Андуин в большинстве случаев захочет применить его на вашего Повелителя Бездны, поэтому аккуратней выставляйте его на девятом ходу и позднее. Лучше уж разыграть его на десятом и сразу же «съесть» Темным пактом, чтобы впоследствии воскресить рыцарем смерти и его, и других демонов. Повелителя Бездны все равно украдут, но вы не отстанете в темпе.

В данном матч-апе хорошо может показать себя **Грязная крыса**. Нейтрализовав боевой клич Злой призывательницы или Дракониды-шпиона, вы повысите свои шансы на победу. Главное всегда держать под рукой какой-либо ремувал. Хорошая комбинация – это **Грязная крыса** + **Круговерть Пустоты** на десятом ходу.

Если в других противостояниях **Первоученица Рин** оказывается не такой полезной, то против Биг Спелл Жреца она просто прекрасна. На самом деле, это чуть ли не самый надежный способ его одолеть. Обычно вы будете намного опережать Жреца по картам, то есть ваша колода закончится быстрее и, справившись со всеми вашими угрозами, Андуин может попросту выиграть на стадии усталости. Но Азари не даст ему такой возможности. Главное не подставить Первоученицу Рин под эффект немоты – Биг Спелл Жрец использует в своих сборках Разрушителя чар или Песнекрада «Кабала» (а иногда и обоих сразу). Так что, если эти карты еще не выходили, лучше пожертвовать Темным пактом и самостоятельно уничтожить Первоученицу Рин.

**Первоученица Рин** окажется полезной и в матч-апе с **Биг Жрецом**. Статистика с этим архетипом также оставляет желать лучшего. Продавить эту колоду возможно тяжелыми угрозами (если вы используете Горного великана, например), но **Обсидиановая статуя** и две копии всех ремувалов усложнят задачу. Очень трудно будет переиграть Биг Жреца по выгоде, поскольку **Оберег: малый алмаз** делает слишком многое. Даже пара копий Круговерти Пустоты не гарантирует вам победу в этом противостоянии. Так что рассчитывайте на Первоученицу Рин, она может стать единственной надеждой на победу. С **Комбо Жрецом на драконах** дела обстоят примерно так же, как и с Биг Спелл Жрецом, только немного проще, так как вам не нужно опасаться Контроля разума и огромных существ со Злой призывательницы. Правда, Жрец сам может баффнуть своих существ и превратить их в гигантских монстров, и здесь нужно рассчитывать на ваших провокаторов либо на эффект немоты, если таковой имеется. Если вы используете Крадущегося упыря, победа в большинстве

случаев точно будет за вами. Помните, однако, что **Внутренний огонь** может заменить **Безумный алхимик**.



**Секрет Маг** – трудный оппонент для Контроль Черножника. Дело в том, что **Повелитель Бездны**, появившийся даже на пятый ход, совсем не гарантирует вам победу. Джайна способна перестать выставлять на стол хоть что-то и уничтожить вашего героя только своими заклинаниями и силой героя. Да, у вас много исцеления, но порой вы можете столкнуться с проблемой, что тех же Мастерниц микстур просто не убить, так как на половине стола Мага ничего нет.

Проблемы доставят секреты Джайны, хотя решить их вполне реально. **Антимагия** обыгрывается с помощью Монетки, Лика тлена или Осквернения, а **Взрывающиеся руны** «законtrit» **Одержимый лакей**. Да, вы получите 4 урона, но на вашей половине тут же появится мощный демон.



У Черножника в данной ситуации нет времени на проверку секрета, поэтому он вынужден давать **Адское пламя** и надеяться, что Маг разыграл не Антимагию.

В целом исцеление вашего героя крайне важно в матч-апе с Секрет Магом, поэтому делать копии именно Мастерницы микстур – затея хорошая. Но прежде, чем думать об исцелении, решите проблему стола. На нем не должно быть Маназмеев, Учениц чародея, Магов Кирин-Тора и других угроз. Не позволяйте Секрет Магу бить вас еще и существами, давления с разных фронтов хрупкий Гул'дан едва ли выдержит. Сейчас Секрет Маг сдает позиции, поэтому встречать его вы будете чуть реже. Против него хорошо показывает себя **Вестник рока**, о чем уже говорилось ранее. Если вы встретили

**медленный архетип Мага**, важно правильно обыгрывать карту **Вестник рока**. Это можно сделать с помощью Одержимого лакея или Первоученицы Рин. Их предсмертные хрипы намного важнее самих существ, поэтому лучше подставить их под Вестника рока.



В последнее время наблюдается заметный рост популярности **Охотника на заклинаниях**. Раньше он встречался в основном на 20-10 рангах, но теперь поднялся намного выше. В основном это версии с **Барнсом** и **И'Шараджем**. Чернокнижник неплохо играет против данного архетипа. Старайтесь обыгрывать секреты Охотника, зачастую их будет нетрудно угадать. Без особой необходимости не бейте по герою противника существами, дабы не активировать секреты **Блуждающий монстр** и **Взрывная ловушка**. А **Фокус-котус** можно обыграть, если перед мощным AoE эффектом применить **Монетку**, **Лик тлена** или другое дешевое заклинание. AoE инструменты (особенно **Адское пламя**) поберегите для момента, когда будет разыгран **Оберег: малый изумруд**. Единственная серьезная опасность для вас – ранний **И'Шарадж**, но если вы успеете призвать Повелителя Бездны на стол до того, как Охотник вас добьет, то шансы заметно возрастают. Самый трудный матч-ап среди архетипов класса для вас – **Фейс Охотник**, то есть самый агрессивный и быстрый. У вас в колоде достаточное количество ответов и на его ранние угрозы, однако порой набранный Рексаром темп может быть слишком высоким, а в руку приходит не всегда то, что вы хотите. Охотник опасен тем, что может нанести много урона, несмотря на ваши провокации. Это и его сила героя, и **Команда «Взять!»**, так что нужно позаботиться об исцелении после того, как ваше «лицо» будет закрыто Повелителем Бездны и Демонами Бездны. Если играете против Фейс Охотника, опасайтесь зверей на столе, которых можно усилить четвертым дропом **Псарь** и вторым **Искрящий острозуб**.



**Джейд Друид** немного воспрял духом из-за большого количества агрессивных Паладинов в мете. Справляться с ними ему помогает карта **Ползучая чума**. Но Контроль Чернокнижник – это совсем другая история. Друиду зачастую очень тяжело справиться с героем статьи, хотя в некоторых случаях ему это удается.

Против Джейд Друида есть две стадии игры. На первой ваши наносящие AoE эффекты могут «дотянуться» до Нефритовых големов и существ, которые их призывают, а на второй угрозы станут слишком большими, так что совладать с ними сможет только **Круговерть Пустоты**. Соответственно, заклинания **Адское пламя** и **Осквернение** нужно использовать на первом этапе, порой даже одновременно, потом особой ценности они представлять не будут. **Осквернение** неплохо справляется с Нефритовыми големами,

которые по своей механике выстраиваются в удобную «лесенку» по здоровью, но этому заклинанию впоследствии будет непросто «дотянуться» до угроз Друида.

Если вы отстаёте и отбиваетесь от оппонента, важно осознать одну простую истину: ничем хорошим это не закончится. Убив одну волну «джейдов», вам тут же придется отвечать на другую, и так далее, и так далее. Как с этим справиться? Вам необходим резкий поворот, то есть ход, в который вы не только убьёте все угрозы врага, но и выставите свои. Контроль Чернокнижник может сделать это не очень большим количеством способов: **Кровопийца Гул'дан** и **Н'Зот**, пусть ничего и не зачистят сами, но потенциально призовут больше угроз, чем обычно есть на столе у Друида. Но лучший способ – выставить карту **Вестник рока** после того, как все угрозы Малфуриона будут убраны со стола. Так вы начнете следующий ход с пустого стола, на который и выйдут ваши угрозы.

Если у вас нет Крадущегося упыря, остановить бесконечную цепь Нефритовых големов поможет **Азари**, полученный с карты **Первоученица Рин**. Правда, грамотный Джейд Друид будет держать в руке одну копию Нефритового идола для того, чтобы вновь замешать их, когда колода будет уничтожена. Но неопытный Джейд Друид может и ошибиться, плюс ко всему вы существенно собьёте темп оппонента.

С **Агро Друидом** совладать намного проще, чем с контролем архетипами класса. Вам нужно помнить только о заклинании **Живая мана**, ответить на которую может **Адское пламя** или **Осквернение**, если вы выставите на стол Кобольда-библиотекаря.



После выхода патча 10.2 с этим противником всё стало намного сложнее. Темп Разбойник канул в Лету, и ему на смену вышли Милл Разбойник, Миракл Разбойник и Квест Разбойник. Все три архетипа способны прекрасно противостоять Контролю Чернокнижнику, благо, они не отличаются популярностью.

**Милл Разбойник** – пожалуй, самый неприятный архетип из всех, что есть у Валиры. Вы играете от большого количества карт в руке, а Милл Разбойнику это только на руку. Вы призываете Повелителя Бездны в середине игры – он возвращает его вам в руку. Вы разыграли Кровопийцу Гул'дана и заполнили стол – Валира играет **Исчезновение**. Это не говоря о том, что много полезных карт будет сожжено Вайш'ирским оракулом. Печально, но даже **Первоученица Рин** не поможет вам победить, если Разбойник примет облик Валиры Иссохшей и сохранит **Погибель королей**. И если Куболок еще имеет какие-то способы вытянуть игру благодаря Страхам ужаса, то у вас шансов откровенно мало. Старайтесь беречь **Н'Зота** до самого последнего момента, когда Разбойник отдаст обе копии Исчезновения. Это будет последней надеждой на победу – в очередной раз заполнить стол и попытаться его не потерять.

**Миракл Разбойник** – не такой страшный противник, как предыдущий товарищ, но всё же нелегкий. Специально против Контроля Чернокнижника сборки Миракл Разбойника стали включать в себя две копии Ошеломления. Вам важно пережить все возвращающие

в руку эффекты, постаравшись выманить их на что-то менее ценное. В конечном итоге, у Разбойника могут закончиться ресурсы, особенно если он активно «прокрутит» Гоблина-аукциониста. Терпите всё, что он будет вытворять, закрывайтесь провокациями и, возможно, стадия усталости сыграет вам на руку. **Квест Разбойник** – оппонент самый редкий, но и он может натворить немало бед. Если противник быстро разыграет легендарную задачу, то вам, скорее всего, не совладать с бешеным темпом существ 5/5. Единственный выход – обороняться до последнего, стараться максимально выгодно использовать все ремувалы и попытаться выиграть с помощью Кровопийцы Гул'дана или Н'Зота. Реализовать комбинацию с Первоученицей Рин вам наверняка не позволят, но попробовать можно.



Встретив Тралла в ладдере, передайте ему соболезнования и поддержите, как можете. Если вам не жалко одной звезды, можно даже сдаться из жалости. Другого реалистичного пути у Шамана победить вас нет. Да, оппоненту может прийти идеальная кривая маны, а вам – чудовищные карты, но шансы на это достаточно скромные.

В игре против **Токен Шамана** важно убрать не базовые тотемы со стола как можно быстрее. В большинстве сборок Контроль Чернокнижника не очень много способов точно убить 0/3 угрозу, так что придется отдавать драгоценные AoE эффекты или Разрушителя чар.

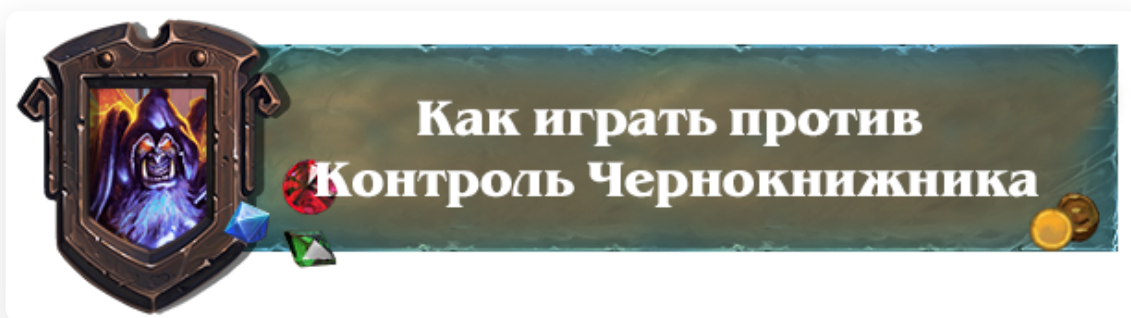
Помните о картах **Инволюция** и **Жажда крови**. Первая может убрать провокацию с вашего Повелителя Бездны (хотя с шансом в 22,2% вы получите случайный восьмой дроп с провокацией), а **Жажда крови** просто способна неожиданно закончить игру, если вы вовремя не уберете со стола несколько мелких угроз.

В мете стал периодически появляться **Джейд Шаман** – плод отчаянных попыток игроков возродить Тралла из пепла. Аналогично с предыдущим архетипом, эта колода не представляет особой угрозы, разве что **Вайш'ирский оракул** может перегрузить вас картами. В этом противостоянии вам также помогут массовые ремувалы и большие провокации. В целом, противник неопасен.



Класс практически «мертв», но если вам попадетсся Гаррош, то это, скорее всего, будет **Пират Воин**. В противостоянии с ним вы должны рассчитывать в первую очередь на вашего провокатора под названием **Повелитель Бездны**. Если у оппонента не будет Разрушителя чар в руке, партия практически выиграна при выходе девятого дропа на стол, хотя и не всегда.

Большинство Пират Воинов (хотя и не все) отказываются от всех заклинаний (Улучшение, Удар героя, Смертельный удар) в пользу связки **Оберег: малый мифрил + Злая призыватьница**. Таким образом Пират Воин становится уже не совсем агро колодой, он способен на 6-7 ход выставлять опаснейшие тяжелые угрозы, с которыми не всегда легко будет совладать Контроль Чернокнижнику. Здесь помогут ваши прекрасные ремувалы Вытягивание души и **Круговерть Пустоты**, так что поберегите их именно для комбинации Воина со Злой призыватьницей. В целом, играйте против Пират Воина как всегда: убивайте в первую очередь пиратов, особенно опасайтесь карт **Капитан Южных морей** и **Разъяренный берсерк**, и будьте готовы к финишеру в лице Лироя Дженкинса.



Встретив в ладдере Гул'дана, прежде всего нужно определить его архетип. Чаще всего вам попадется Контроль Чернокнижник, однако и Зоолок может удивить. Когда вы поняли, что играете с медленной колодой (пассивный второй ход – самый явный признак), нужно узнать, Куболок перед вами или же ваш двойник. Это сделать уже сложнее, потому что помогут только типовые карты. У Куболока это: легендарное оружие, **Безликий манипулятор** и так далее. Важно то, что у этого архетипа куда меньше реактивных инструментов и почти наверняка нет Круговерти Пустоты и Вытягивания души.

Если вы хотите стабильно выигрывать Контроль Чернокнижника в ладдере, вам подойдут следующие архетипы: Биг Жрец, Биг Спелл Жрец, Секрет Маг и Милл Разбойник. Сборки лучших контр-колод вы найдете в конце раздела.

Что до технических карт против Контроль Чернокнижника, то их не так уж и много. Определенно, полезен какой-либо эффект немоты: **Разрушитель чар**, **Немота**, **Массовое рассеивание**. Также подойдут эффекты превращения (**Сглаз**, **Превращение**), возвращения существ в руку (**Ошеломление**) и прочие специфические варианты (например, **Зелье безумия**).

**Общие советы, которые помогут справиться с Контроль Чернокнижником:**



- ❌ Грамотно обыгрывайте **Осквернение** - у оппонента всегда будет 2 копии этой карты: не ставьте существ в «лесенку» по здоровью. Только если у вас все хорошо, то вы можете обыграть комбинацию Осквернения с существами, дающими урон от заклинаний. В большинстве же случаев делать этого не стоит: возможно, ничего такого в сборке Чернокнижника и не будет.
- ❌ Пользуйтесь предсказуемостью **Контроль Чернокнижника** - у него нет способов совершить неожиданные ходы с помощью темповых инструментов или эффекта рандома, он едва ли сможет застать вас врасплох, особенно если вы будете в точности знать его сборку. Гул'дан предсказуем, далеко не в этом его сила.
- ❌ Контроль Чернокнижнику трудно устранять одиночные крупные угрозы, для этого есть только **Вытягивание души**, причем многие сборки используют лишь

одну копию. Лучше давить 1 большим существом, а не массой мелких.



Готовьтесь что-то делать с Повелителем Бездны, если ваша колода вообще может как-то на него ответить. Лучшее решение проблемы – немота, превращение или возврат в руку. Если ничего такого у вас нет, надейтесь, что оппонент не найдет эту карту или другие, которые помогут ее призвать.



- Рано Повелителя Бездны может призвать **Одержимый лакей**, можно наложить немоту на него, а не на призванного им демона.



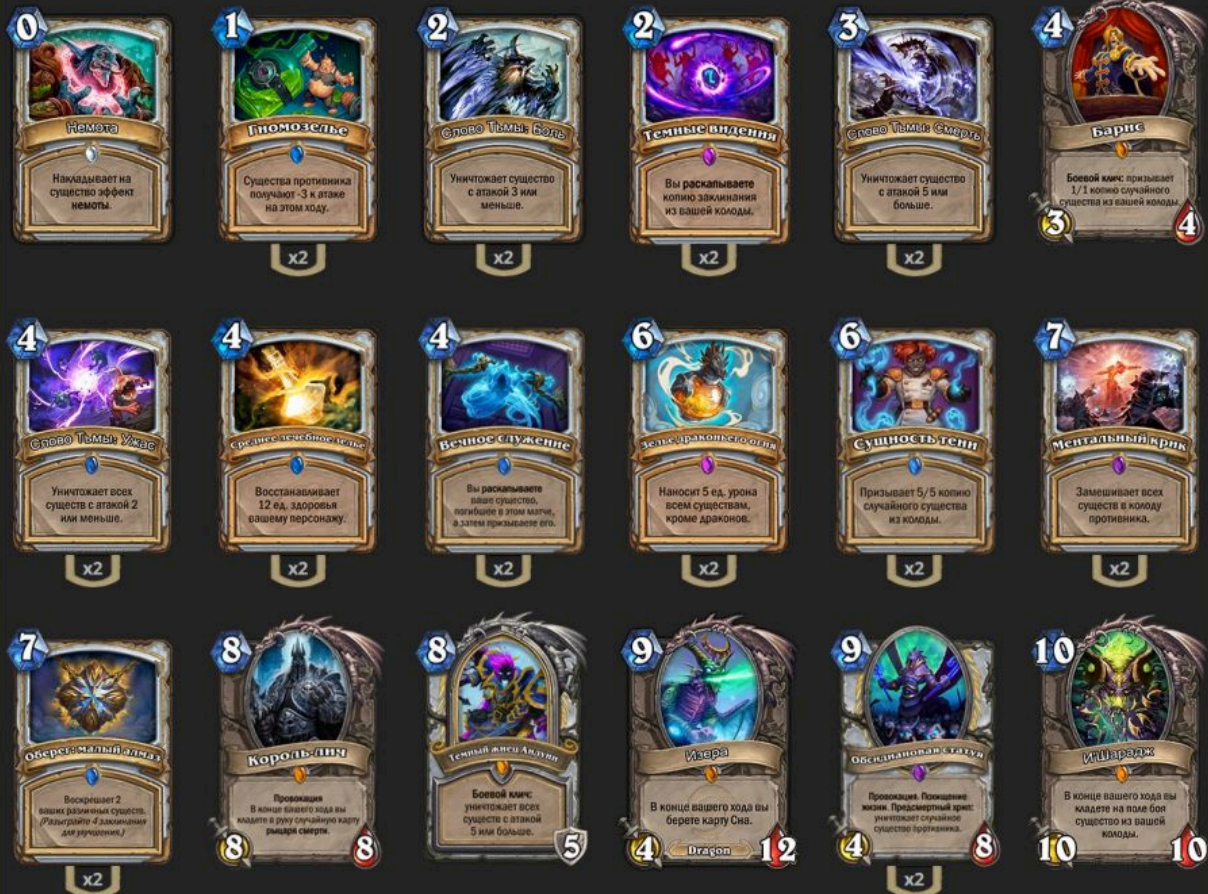
Контроль Чернокнижник способен исцелять себя на огромные величины, но для этого нужны специфичные карты и другие условия, которые не всегда будут соблюдены. Рассчитывайте, что Гул'дан восстановит 7-8 единиц здоровья за ход, не больше.



Если Контроль Чернокнижник заполучил Азари, у вас есть несколько путей помешать этому демону. Первый — вытащить его из руки Грязной крысой, что реально, конечно, не всегда, все-таки не каждая колода использует этот второй дроп. Второй способ доступен всем: не давайте Чернокнижнику времени для розыгрыша демона за 10 кристаллов маны, всегда грозите ему летальным уроном, который нанесете, если оппонент разыграет Азари. Вам потребуется много угроз на столе, а также, возможно, оружие и заклинание.

# Биг Жрец Кобольды и катакомбы

## Биг Жрец Кобольды и катакомбы



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



# Секрет Маг от Rdu

## Секрет Маг от Rdu

 <p><b>Маназмей</b> Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Призывание Абадана</b> Боевой клич: следующий секрет на этом ходу будет бесплатным.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ученица чародея</b> Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная стрела</b> Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Лакей Медивы</b> Боевой клич: наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Арканолог</b> Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Петроглиф</b> Вы раскладываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная лыжа</b> Секрет: предотвращает нанесение в атаку прома смертельный урон и дает ему неравновесность до конца хода.</p> <p>3 3</p>	 <p><b>Интелекту чародея</b> Вы берете 2 карты.</p> <p>3 3</p>	 <p><b>Зелье превращения</b> Секрет: когда противник разыгрывает существо, превращает его в ому 1/1.</p> <p>3 3</p>	 <p><b>Алхимия</b> Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы оповещаете его.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Маг Кирин-Тора</b> Боевой клич: следующий Секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (6) маны.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>
 <p><b>Врывающиеся в руны</b> Секрет: после того как заклинание разыграно существо, наносит ему 6 ед. урона. Следующее заклинание обойдется дешевле.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Огненный шар</b> Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Алунет</b> В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p> <p>6 3</p> <p>0 3</p>	 <p><b>Разноцветный кристалл</b> Стоит на 2 ед. маны меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча.</p> <p>6 5</p> <p>5 5</p> <p>x2</p>	 <p><b>Портал Огненного Простора</b> Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>7 3</p>	 <p><b>Огненная лыжа</b> Наносит 10 ед. урона.</p> <p>10 3</p>

4540



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

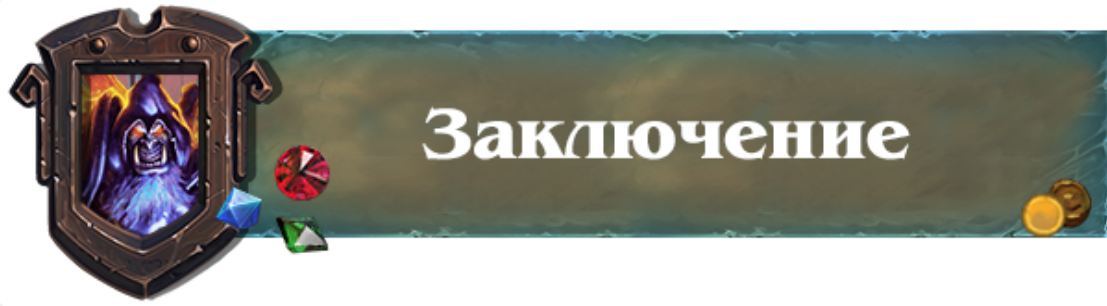


# Биг Спелл Жрец от anbat93



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Контроль Чернокнижник – замечательный архетип: пусть невероятно сильный и популярный, но требовательный к игроку. Ленивый или неопытный не сможет добиться многого, но вот в умелых руках колода сияет.

Если вы хотите иметь стабильно высокий процент побед, развиваться и думать в Hearthstone и одновременно с этим хорошо проводить время и сталкиваться с интереснейшими игровыми ситуациями, Контроль Чернокнижник - колода для вас!

Спасибо за прочтение гайда, удачной игры!