

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипам: Куболок и Контроль Чернокнижник

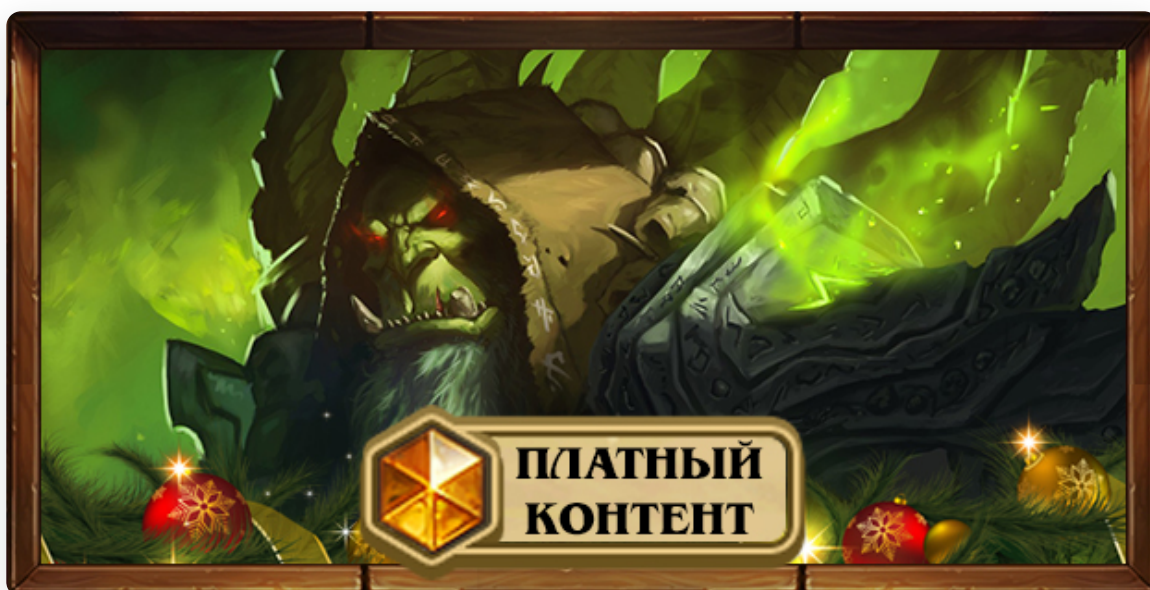
24.12.2017

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипам: Контроль Чернокнижник и Кублоко

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта 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 самый популярный архетип меты Кобольдов и катакомб по данным Vicious Syndicate, хотя сам заглавный класс и отстает от Жреца (у последнего просто несколько сильных и достаточно популярных сборок). А вот средний процент побед у пользователей, выбирающих Контроль Чернокнижника в

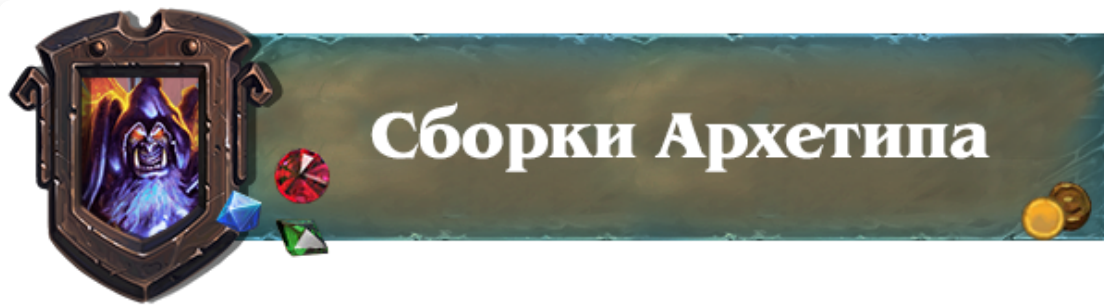
ладдере, скромный, что связано, однако, не с тем, что сам Гул'дан не так эффективен, а с тем, что его колода невероятно гибкая, сложная и многофункциональная. Далеко не каждый понимает что делать, как, когда и почему.

Если вы тоже еще не до конца разобрались в Контроль Чернокнижнике, этот гайд – для вас. В нем будут рассмотрены совершенно разные версии архетипа: начиная от чистых анти-агро сборок и заканчивая версиями с картой **Плотоядный куб**. Они, кстати, многими уже рассматриваются как самостоятельный архетип, называемый Кублок, Кублок или ОТК Чернокнижник. Однако об этой колоде, кажется, все-таки можно говорить в контексте гайда по Контроль Чернокнижнику в целом, потому что отличия хоть и существенны, но не принципиальны: суть остается та же. И многое, что можно сказать об обычных контрольных сборках Гул'дана, актуально и для Кублока. А что-то особенное для последнего будет упомянуто в отдельном разделе или в отдельных частях разделов.

Данный гайд обладает уже привычной постоянным читателям структурой, но перед самым заключением вам предлагается познакомиться с чем-то необычным: с небольшим рассуждением о нынешней мете, судьбе Контроль Чернокнижника в настоящем и в будущем. В этот разделе вы не найдете каких-то практических советов об игре, но просто сможете поразмышлять вместе с автором о том, как обстоят дела в Hearthstone в настоящий момент, что, возможно, грозит ей в будущем.

Разделы найда:

-  Сборки архетипа
 -  Основные карты и их замены
 -  Опциональные и технические карты
 -  Муллиган
 -  Стратегия игры
 -  - Способы победы
- *- Использование Осквернения*
- *- Правильный порядок действий*
- *- Прочие важные советы*
-  Отдельно о Кублоке
 -  Обсуждение эффектов рандома
 -  Матч-апы
 -  Как играть против Контроль Чернокнижника
 -  О Контроль Чернокнижнике, будущей и текущей мете
 -  Заключение



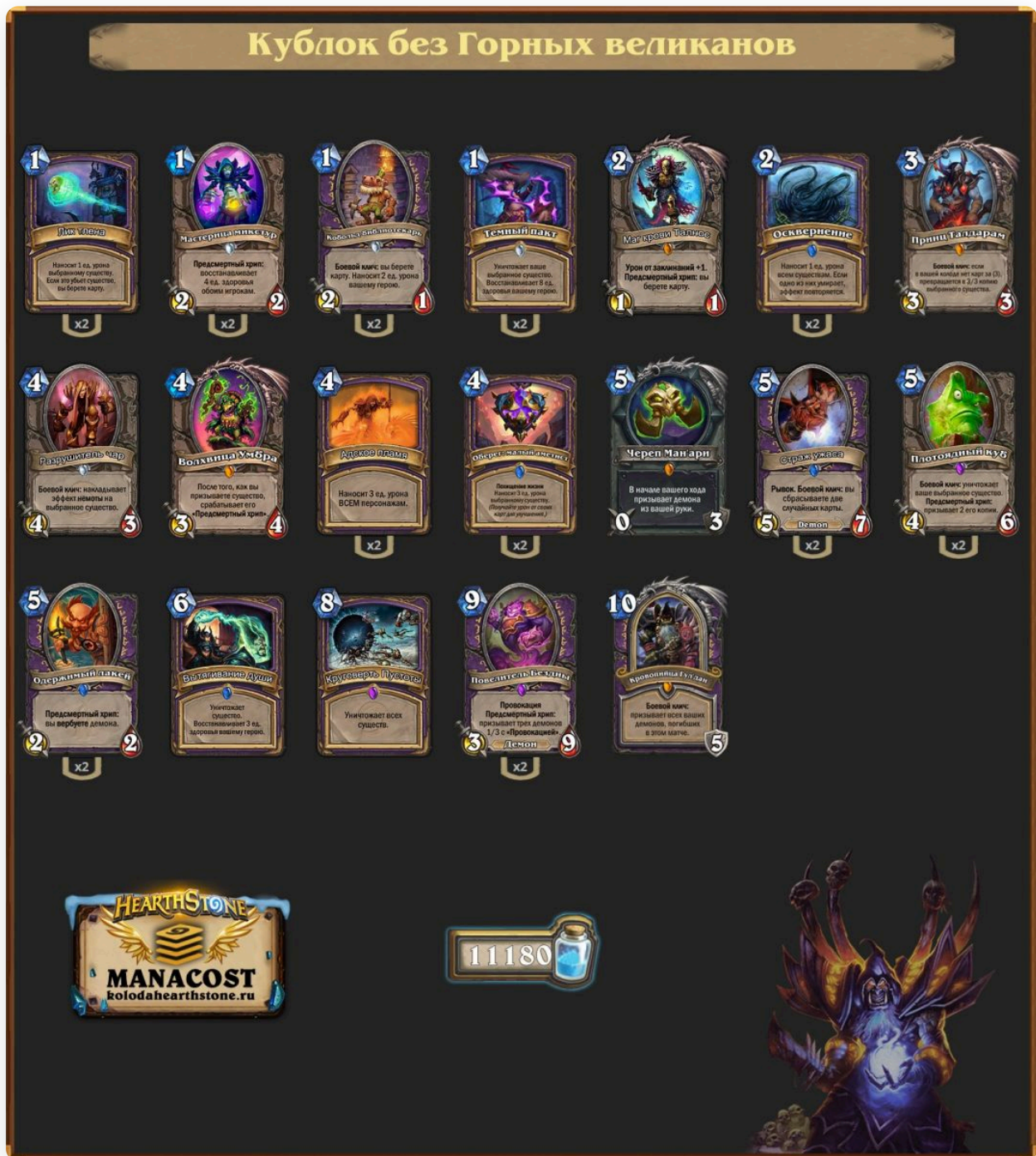
Поскольку в настоящий момент оптимальными сборками считаются версии с картой [Плотоядный куб](#), то именно они первыми будут представлены в данном разделе. Следует упомянуть изобретателя комбинации, на которой базируется Кублок ([Плотоядный куб](#), [Череп Ман'ари](#), [Волхвица Умбра](#), [Страж ужаса](#) и [Темный пакт](#)) - это японский игрок с ником [DUE_Nest](#). Примечательно, что он взял легенду своим творением еще 10 декабря, катком проехавшись по ладдеру, но эту колоду заметили и популяризировали намного позже.

Кублок, разумеется, заметно эволюционировал за декабрь. Игроки стали искать управу на доминанту меты Кобольдов и катакомб, с которой первый Чернокнижник на Плотоядных кубах неплохо справлялся, но все-таки не так стабильно. Эта доминанта, конечно же, [Казакус Жреца](#). И, кажется, нынешние версии Кублока справились с поставленной задачей.

На самом деле это уже стандартная сборка с картой **Горный великан**, которую вы чаще всего и встретите на легендарных рангах, в актуальных мета-отчетах и прочих ресурсах. **Горный великан** важен в первую очередь как техническая карта против **Казакус Жреца**, на которого Гул'дан уже с 4 хода способен оказывать практически нескончаемое давление.



Кублок без Горных великанов



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ



















нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


Есть, однако, версии и без этих существ, чуть хуже играющие с [Казакус Жрецами](#), но лучше с, например, Жрецом на драконах, Биг Спелл Жрецом и другими мидрейндж и контроль колодами, опирающихся на своих существ на столе. В сборке есть [Круговорот Пустоты](#) и [Вытягивание души](#) – единственные ультимативные ремувалы, помогающие Чернокнижнику играть не только наступательно, но и оборонительно.




Кублок от TechnoGoose

Кублок от TechnoGoose


 <p>Мастерница мисс Гур Предсмертный крик: восстанавливает 4 ед. здоровья обоим игрокам.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Лобастый библотекарь Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Иск Лейна Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если уничтожит существо, вы берете карту.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Темный пакт Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Нечестный фанатик Божественный щит Урон от заклинаний +1</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	 <p>Осквернение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эф-фekt повторяется.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>
 <p>Принц Галдарам Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), превращается в 2/3 копии выбранного существа.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Волшебница Умбра После того, как вы призываете существо, сбрасывает его Предсмертный крик.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	 <p>Обреченный амулет Положившие жезлы Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Уничтожает урон от слез карт для уручмелей.)</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	 <p>Адское пламя Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	 <p>Плотоядный куб Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>5 4</p> <p>x2</p>	 <p>Одержимый пакей Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p> <p>5 2</p> <p>x2</p>
 <p>Череп Мангари В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p>5 0</p> <p>3</p>	 <p>Страх ужаса Рывок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайные карты.</p> <p>5 5</p> <p>7</p> <p>x2</p>	 <p>Повелитель Бездны Провокация Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией».</p> <p>9 3</p> <p>9</p> <p>x2</p>	 <p>Мист Боевой клич: призывает на поле боя всех ваших существ со способностью «Предсмертный крик», добавив в колоду этого клича.</p> <p>10 5</p> <p>7</p>	 <p>Кровопища Гулдан Боевой клич: призывает осел ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p>10 5</p> <p>5</p>	 <p>Горный великан Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>12 8</p> <p>8</p> <p>x2</p>



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru



11480



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


















нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


Еще один максимально жадный и медленный Чернокнижник, использующий не только Горных великанов, но и Н'Зота. Дабы улучшить быстрые поединки, впрочем, добавляется **Нечестивый фанатик**, великолепно синергирующий с **Осквернением**. Из стандартной сборки были убраны пара комбо-карт **Безликий манипулятор**.




Кублок от Sjow

Кублок от Sjow


 <p>Мастерница мимиксу Предсмертный хрип: восстанавливает 4 ед. здоровья обоим игрокам.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Лобастый бинтоцварь Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Джик Лейна Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если убито существо, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Темный пакт Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Осквернение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эф-фekt повторяется.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ядро дьявозавра Предсмертный хрип: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>3 0</p> <p>x2</p>
 <p>Смоляной страж Провокация +2 атаке во время хода противника.</p> <p>3 1</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Разрушить чар Боевой клич: уничтожает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>4 4</p>	 <p>Баррис Боевой клич: призывает 1/1 копия случайного существа из вашей колоды.</p> <p>4 3</p>	 <p>Волчица Умбра После того, как вы призываете существо, сбрасывает его «Предсмертный хрип».</p> <p>4 3</p>	 <p>Адреналин Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	 <p>Плотоядный куб Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p> <p>5 4</p> <p>x2</p>
 <p>Осраженный дракон Предсмертный хрип: вы вербуете демона.</p> <p>5 2</p> <p>x2</p>	 <p>Череп Магари В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p>5 0</p>	 <p>Страх ужаса Рывок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайные карты.</p> <p>5 5</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Повелитель бесы Провокация. Предсмертный хрип: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией».</p> <p>9 3</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>МЗот Боевой клич: призывает на поле все еще живые существа со способностью «Предсмертный хрип», погибавшие в течение этого матча.</p> <p>10 5</p>	 <p>Кровопитица Гулдан Боевой клич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p>10 5</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



10760



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Необычная версия от Sjou дополняется синергией предсмертных хрипов, Барнса и Н'Зота. Примечательно, что из сборки убран мощнейший Оберег: малый аметист, не говоря о многих других картах. Такой Чернокнижник к 10 ходу убьет невероятное количество предсмертных хрипов, так что появление древнего бога на столе почти гарантировано доставит огромные проблемы оппоненту: стол будет к тому же очень «липким», и одним AoE эффектом проблемы не решить.



Контроль Чернокнижник от takas

Контроль Чернокнижник от takas



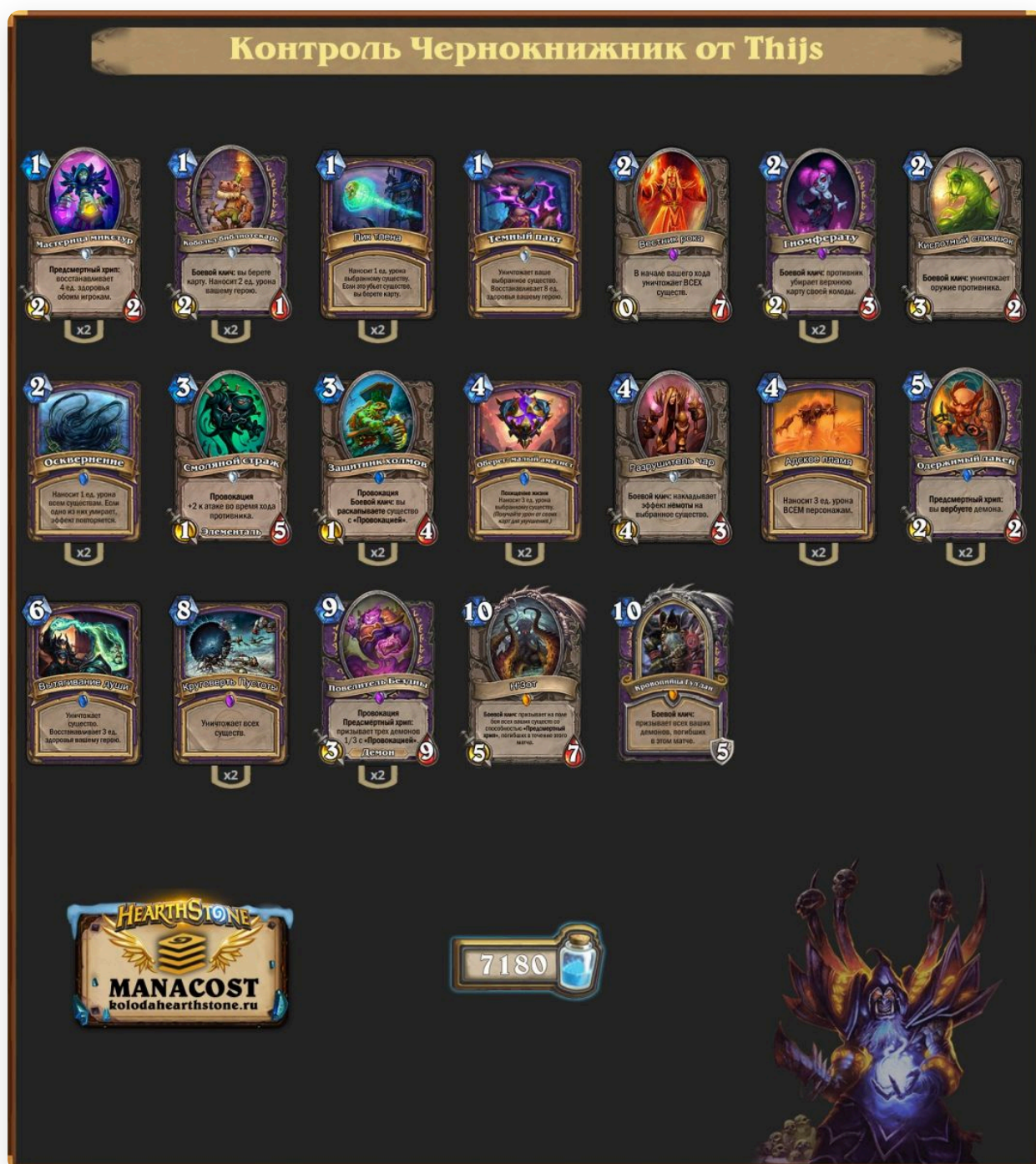
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия от takas открывает список сборок без карты **Плотоядный куб**, зато с другими мощнейшими синергиями и способами победы. Лишаясь «куб-синергии», Чернокнижник в первую очередь ухудшает матч-ап с **Кзакус Жрецом**, поэтому для этого противостояния ищутся другие пути выигрыша. Таким образом в вышеуказанной сборке появляются **Горные великаны**, а еще **Грязная крыса** и **Первоученица Рин** – все они могут так или иначе помочь в противостоянии с Андуином.



Контроль Чернокнижник от Thijs



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия от Thijs тоже планирует бороться с Казакус Жрецами, однако другим способом: в этом должны помочь Гномферату. В целом сборка куда сильнее заточена под матч-ап с агрессивными соперниками, такую версию не победить ни Агро Паладину, ни Зоолоку, ни Темпо Разбойнику. Проблемы доставить может только Секрет Маг.



Контроль Чернокнижник от Neirea

Контроль Чернокнижник от Neirea

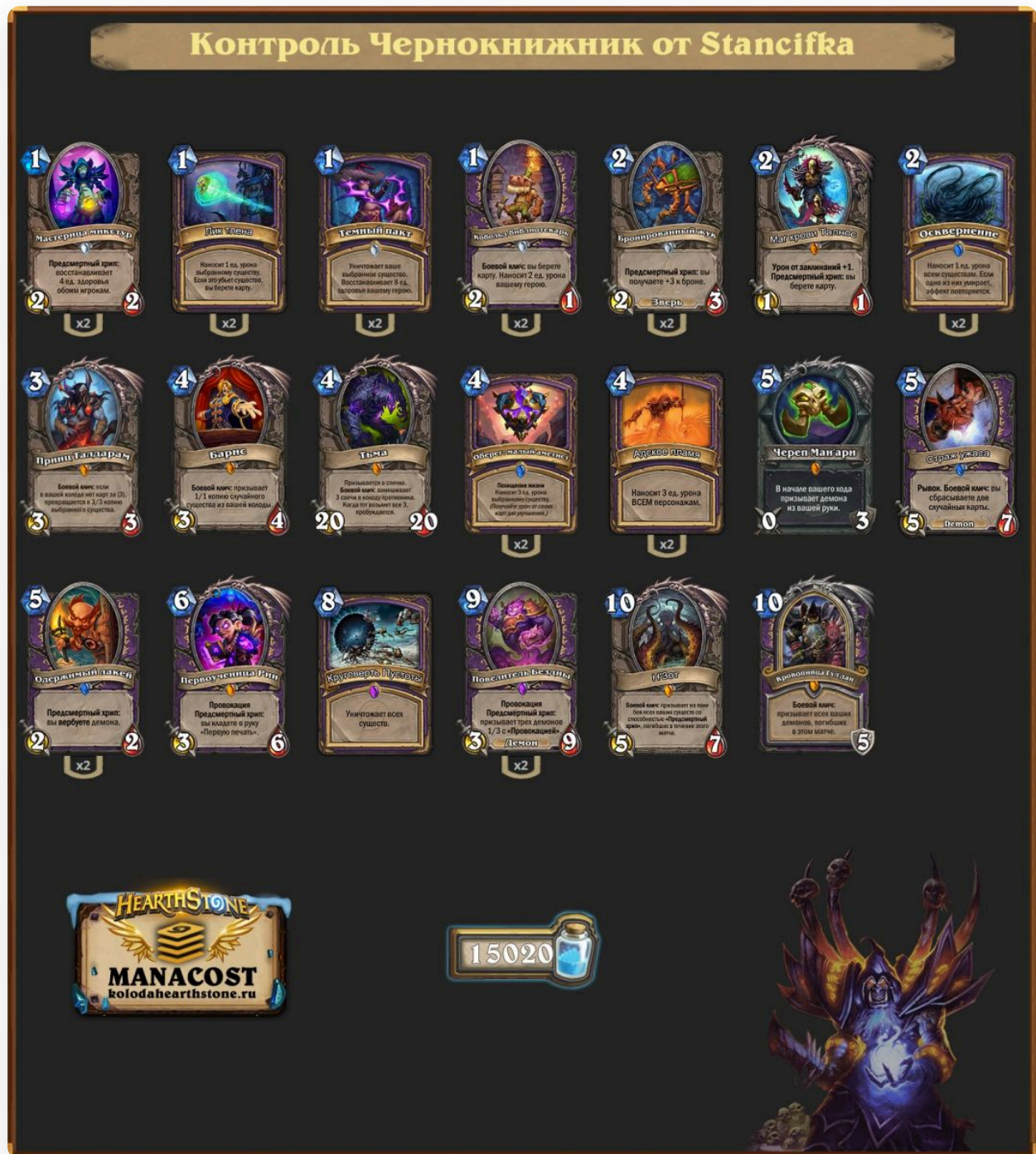




Еще одна анти-агро версия, очень похожая на предыдущую. Важное отличие - отсутствие [Гномферату](#), вместо которых против медленного [Казакус Жреца](#) должна помочь [Первоученица Рин](#).



Контроль Чернокнижник от Stancifka



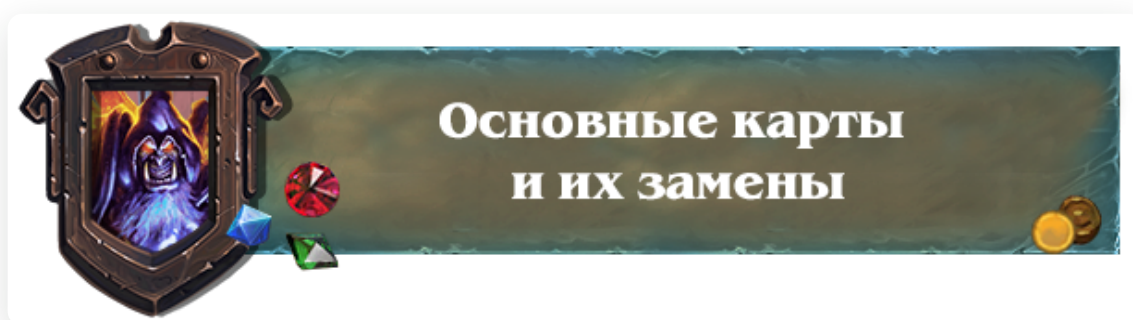
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Невозможно писать гайд про Контроль Чернокнижника, не упомянув о StanCifka - одном из лучших, если не лучшем игроке на подобном архетипа. Особенность этого чешского игрока в том, что он использует оригинальные и даже странные сборки, постоянно экспериментирует и не боится играть не только в ладдере, но и на турнирах неоднозначными картами и колодами. Примечательно, что зачастую никто этими сборками играть и не умеет, кроме самого StanCifka.

Впрочем, в этот раз версия Контроль Чернокнижника не настолько экстравагантна. Здесь есть немного от Кублока: Страж ужаса, Принц Талдарам и Череп Ман'ари. В глаза сразу же бросается Тьма – техническая карта против Жреца. Интересен выбор предсмертных хрипов: появляются Бронированный жук, удобный в первую очередь в агро матч-апах, и Барнс, хорошо сочетающийся с предсмертными хрипами, которых в колоде много.

Эта единственная версия Контроль Чернокнижника, в которой есть и Череп Ман'ари, и Первоученица Рин. Обратите внимание на эту связку карт и запомните, что они плохо работают друг с другом, но подробнее об этом позже.



Основа колоды – это карты, использующиеся в каждой или почти в каждой версии архетипа. Контроль Чернокнижник в настоящий момент своей основой может считать приведенные ниже 18 карт.

Выбрано 18 / 30 карт

1	Кобольд-библиотекарь	2
1	Лик тлена	2
1	Мастерица микстур	2
1	Темный пакт	
2	Осквернение	2
4	Адское пламя	2
4	Оберег: малый аметист	2
5	Одержимый лакей	2
9	Повелитель Бездны	2
10	Кровопийца Гулдан	

В первую очередь здесь содержатся мощнейшие анти-агро опции, исцеляющие или защищающие героя: Мастерница микстур, Темный пакт, Осквернение, Адское пламя, Оберег: малый аметист, Повелитель Бездны, Кровопийца Гулдан, а также Одержимый лакей, необходимый для быстрого доступа к демону за 9 кристаллов маны.

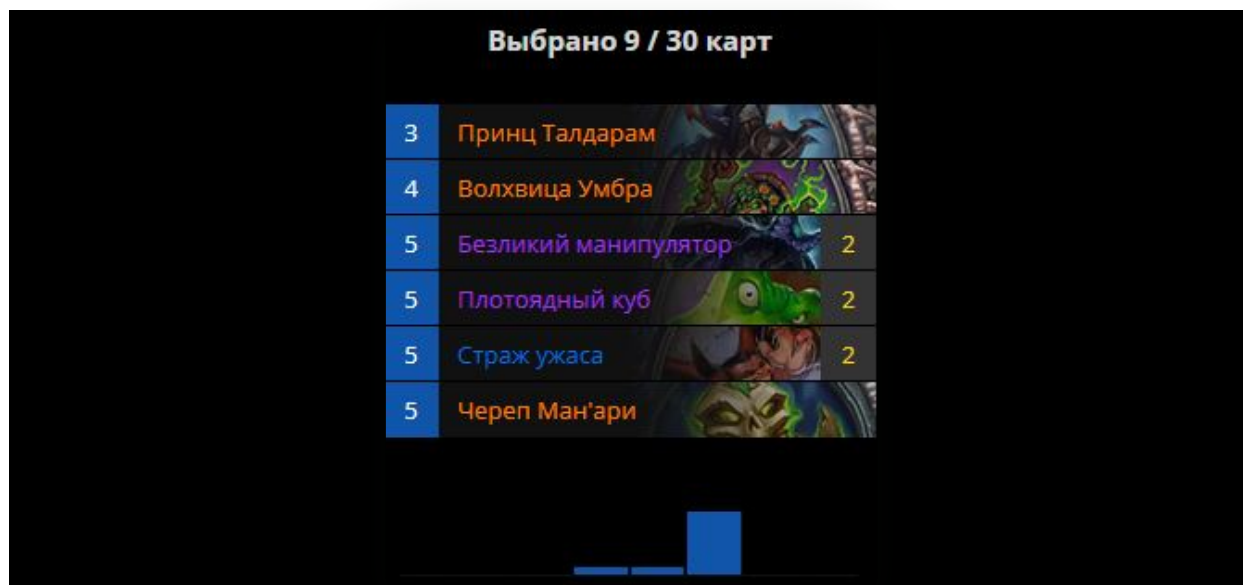
Помимо этого в основе есть **Кобольд-библиотекарь** и **Лик тлена** – мощнейшие источники перебора колоды, к тому же минимально воздействующие на стол.

Такой набор, по сути, позволяет если не гарантировано выигрывать все агрессивные колоды, то по крайней мере иметь хорошие шансы на это. А вот еще 12 карт должны определить, с кем именно Контроль Черно книжник хочет улучшить матч-ап. Есть возможность довести до идеала матч-ап с агрессивными колодами, тогда в сборку добавляются дополнительные АоЕ и точечные ремувалы, дешевые провокации. Можно улучшить матч-ап с **Казакус Жрецом**, для чего берется набор с картой **Плотоядный куб**, а также **Горный великан**. А еще есть опция улучшить другие контроль и мидрейндж матч-апы, тогда используется **Н'Зот** и дополнительные существа с предсмертным хрипом.

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

Ответ: увы, эти эпические и легендарная карты – основополагающие для архетипа, без них он попросту не будет работать и побеждать. Самый минимум, который вам нужен для Контроль Черно книжника – классовый рыцарь смерти и **Повелитель Бездны**, пока вы их не заполучите, откажитесь от планов собрать достойную колоду.

Поскольку в гайде о Контроль Черно книжнике уделяется очень много внимания именно Кублоку, можно также привести здесь и основные карты для этого архетипа, которые нужно добавить к уже названным восемнадцати.



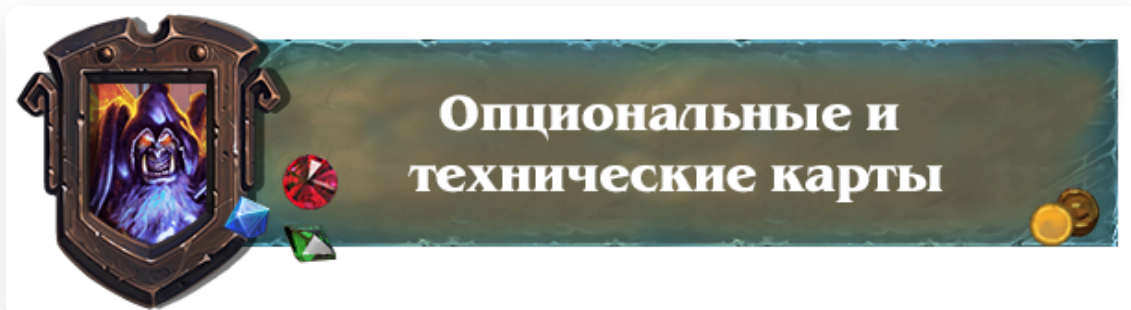
Это целых 9 карт, которые хорошо синергируют не только между собой, но и с другими инструментами Черно книжника. Здесь присутствует комбинация, наносящая 25 единиц урона за ход, о которой подробнее будет сказано в разделе «Отдельно о Кублоке».

Вопрос: основа Кублока выглядит дороговато, какие карты я могу исключить из нее?

Ответ: проще всего убрать пару карт **Безликий манипулятор**, хотя они и не главная финансовая проблема. У многих игроков нет карт **Принц Талдарам** и **Волхвица Умбра**, потому что ни в одной серьезной колоде ранее они не использовались. Можно ли собрать Кублока без них? Пожалуй, да. Вы, конечно, не сможете наносить комбинацию на 25 единиц урона, да и в целом будете слабее в зеркальном матч-апе и против

*Казакус Жрецов, но всё не так уж и плохо. Кублок без Принца Талдарамы и Волхвицы Умбры вполне реален, разве что все остальные карты вам точно будут нужны. Попробуйте вместо них другие опциональные карты, например, **Разрушитель чар**, **Круговерть Пустоты**, **Вытягивание души** или другие, приведенные в разделе ниже.*

*Исключить карты **Череп Ман'ари**, **Страж ужаса** и **Плотоядный куб** не представляется возможным, если вы хотите играть именно этой колодой.*



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 - используется сейчас еще реже, чем в мете Рыцарей Ледяного Трона, хотя и там этот второй дроп особой популярностью не пользовался. С помощью **Гномферату** вы можете пытаться выловить из колоды **Казакус Жреца** карты **Темный жнец Андун**, **Раза Пленный** или **Пророк Велен** - в этом, собственно, и основная идея существа. Получается, разумеется, далеко не всегда, а в других матч-апах, особенно агрессивных, **Гномферату** делает и того меньше.

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.

Страж ужаса и Череп Ман'ари - эту пару можно использовать отдельно от остального набора Кублока. StanCifka, например, берет легендарное оружие и одного Стража ужаса. Проблема этой комбинации в том, что она ухудшает результаты Контроль Чернокнижника в агрессивных матч-апах, потому что **Одержимый лакей** не со 100% вероятностью призовет более безопасного Повелителя Бездны. Зато синергия демонов становится надежнее - у вас есть шанс рано выставить Повелителей Бездны, если они придут в вашу руку. Более того, бесплатно выставленный в начале хода **Страж ужаса**, который не сбрасывает ваши карты, дает Чернокнижнику огромный темп.

Вытягивание души - традиционный точечный ремувал Контроль Чернокнижника, использующийся только потому, что других достойных альтернатив нет. Многие нынешние версии Кублоков избавляются от этой карты просто потому, что для нее не хватает места, а традиционные сборки не брезгают одной или даже двумя копиями. **Вытягивание души** помогает против контрольных колод, играющих от крупных существ на столе (Биг Жрец, Биг Друид, Биг Спелл Жрец и так далее), но вот в матч-апе с тем же **Казакус Жрецом** не особенно эффективно.



Первоученица Рин – способ победы в самых медленных матч-апах против **Казакус Жреца** и других контрольных колод. 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 легендарное 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 – еще одна традиционная карта Контроль Чернокнижника, которую те часто предпочитают брать хотя бы в количестве одной копии. Только Кублок отказывается от AoE эффекта в пользу Горного великана, считая более важной задачей уничтожение **Казакус Жреца**, а не защиту от других архетипов, действующих от стола.

Бронированный жук – достойный кандидат для вашей колоды с **Барнсом** и **Н'Зотом**, если нужно улучшить агро матч-апы. Это существо, впрочем, хорошо не только в них, потому 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.

Грязная крыса – еще одна техническая карта, которая может помочь против **Казакус Жреца**, **Джейд Друида** и других медленных колод. Беря в колоду это существо убедитесь, что у вас сборка с большим количеством ремувалов.

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 оружие 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 берет, если есть какие-то проблемы с агрессией.

Защитник холмов – большинство классовых провокаторов Чернокнижника, шанс раскопать которых в 4 раза выше, чем обычных, достаточно дешево, лишь один **Повелитель Бездны** приносит огромное количество выгоды, а иногда и **Первоученица Рин**. Все остальные опции чаще вредят вам: **Гончая Лаккари**, **Страж Скверны**, хотя есть и нейтральные: **Демон Бездны**, **Грубый гомункул**, **Смоляной скрытень**. В общем, опций много, и далеко не всегда вы найдете желанную, что, однако, не мешает многим брать **Защитника холмов** в свои сборки – он может помочь и против агрессии, и против некоторых контроль колод.

Принц Талдарам – можно взять в сборку не только Кублока, но и обычного **Контроль Чернокнижника**, если вы не хотите использовать другие «тройки» вроде **Смоляного стража**, **Защитника холмов** или **Стрелы Тьмы**. Можно обойтись и вовсе без существ за три маны, не обязательно брать **Принца Талдарама**. 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.

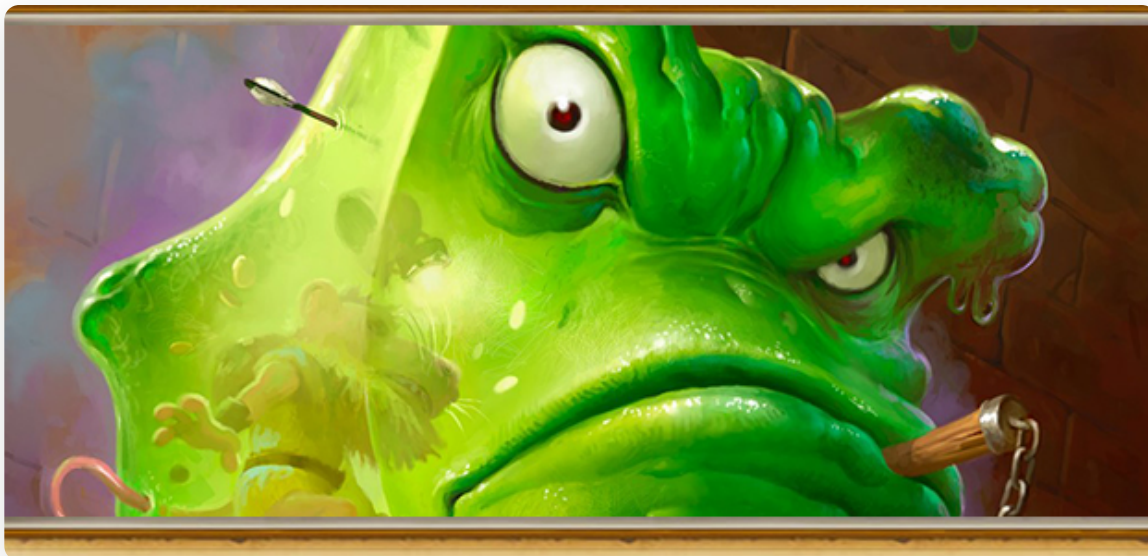
Смоляной страж – еще одна анти-агро опция, эффективная в первую очередь в матч-апах с **Секрет Магом** и **Зоолоком**. Совсем слаба в контрольных противостояниях.

Барнс – можно взять даже в обычную сборку **Контроль Чернокнижника**, потому что мощнейших предсмертных хрипов хватает и в ней. Соответственно, чем их будет больше, тем лучше для **Барнса**. Не стоит брать с этой легендарной картой **Вестника рока**, если вы не хотите оказий.

Тьма – еще один путь «законтрить» **Казакуса Жреца**, немного отчаянный и далеко не всегда действенный: **Тьму** нужно искать на муллигане против **Андуина** и разыгрывать на четвертый ход, не позже, если вы хотите наверняка заблокировать **Казакуса** и **Разу Пленного** оппонента. В других матч-апах **Тьма** не особенно хороша, потому что крайне медлительна. Впрочем, свои плоды принести может и она, если партия затянется.

Разрушитель чар – в нынешней мете приятно иметь какой-то эффект немоты, в основном, против того же **Контроль Чернокнижника**: 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.



Плотоядный куб и полный набор Кублока – еще в прошлом разделе шел разговор о том, какие карты обязательны для Кублока, а какие нет. Здесь важно рассказать о том, что изменится в ваших результатах, если вы выберете именно эту сборку Гул’дана, а не классического Контроль Чернокнижника. Первое и самое важное – улучшатся результаты с **Казакус Жрецом**, притом значительно. Все остальные способы победить его (**Первоученица Рин**, **Гномферату**, **Тьма**, **Н’Зот** и **Горный великан**) могут принести свои плоды, но куда надежнее сделают они это вместе с набором Плотоядного куба. Второй важный матч-ап, который вы улучшите, — зеркальный. Так же проактивно вы сможете играть и в других поединках, хотя это будет уже и не столь эффективно, как против **Казакус Жреца** и **Контроль Чернокнижника**.

Зато набор Кублока ослабит вас в агрессивных матч-апах: в колоде появится больше ситуативных и дорогих карт, получится взять меньше ремувалов и защитных механик.

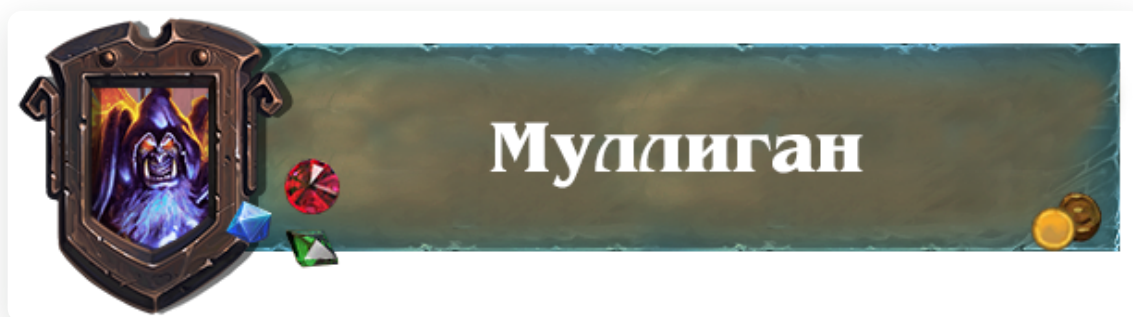
Коридорный ужас – в первую очередь анти-агро опция, очень хорошо сочетающаяся с вашими AoE зачистками: сразу после них вы, вероятно, сможете бесплатно поставить 5/5 угрозу, тем самым перехватив инициативу в партии.

Мастер Сердцедуб – многие Контроль Чернокнижники первых дней Кобольдов и катакомб брали Мастера Сердцедуба в сборки вместе с картами **Смоляной страж** и, конечно же, **Повелитель Бездны**. Синергия действительно вырисовывалась приличная, но сейчас Контроль Чернокнижники обходятся без этого девятого дропа, предпочитая ему сильнее Одержимого лакея.










Н’Зот – трудно сказать, какие именно матч-апы улучшает, а какие ухудшает эта карта. С одной стороны, она очень медленная, так что в некоторых быстрых поединках у вас не будет времени разыграть ее. С другой стороны, если вы все же доживете до 10 хода, то воскресите не только провокатора Повелителя Бездны, но и исцеляющие вас карты (**Мастерица микстур**, **Бронированный жук**). Н’Зот может быть полезен из-за исцеления даже против Жреца, хотя этот матч-ап лучше все-таки не станет, если вы возьмете древнего бога. Хорошо проявить он себя может в других медленных противостояниях, в зеркальных матч-апах, например, или против Друидов, Контроль Магов, Рекрут Воинов и

так далее. В общем, Н'Зота попробовать стоит, но вот лучше ли чувствует себя сборка с ним или без него – большой вопрос. Наверняка можно сказать только то, что она медленнее, то есть более уязвима к ранней агрессии.

Горный великан – еще одна медленная карта, которая, однако, стала крайне популярна в нынешних колодах. Все дело в том, что Чернокнижники очень хотят улучшить результаты в противостоянии с **Казакус Жрецом**, поэтому-то и используют этих существ. Да, у Андуина есть **Темный жнец Андуин**, **Слово Тьмы: Смерть** и **Ментальный крик**, но у Контроль Чернокнижника с Горными великанами появляется слишком много огромных угроз, и на каждую ответить Жрецу будет трудно.



Выбор карт в стартовую руку – ответственное мероприятие, от которого во многом зависит не только начальная стадия игры, но и более поздние ее этапы. Сначала речь пойдет об общих моментах и универсальных картах, а далее – о специфике муллигана против каждого класса.

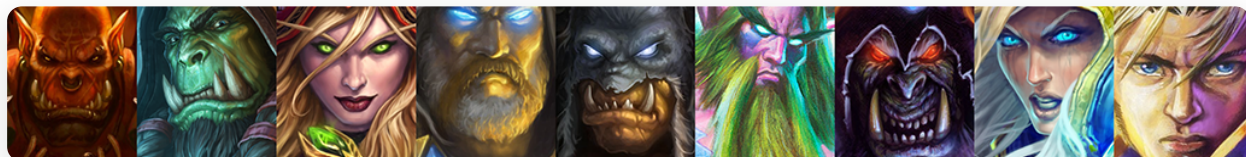
-  **Кобольд-библиотекарь** в одном экземпляре нужен вам всегда. А вот вторую копию из руки лучше скидывать.
-  **Мастерица микстур** – хороший первый дроп, но исключительно в агрессивных матч-апах. Если вы не ожидаете агрессии, это существо лучше сбросить из руки.
-  Аналогичная ситуация и с заклинанием **Осквернение** – оно незаменимо против агрессивных колод, а в медленных матч-апах на старте ненужно.
-  Если вы решили оставить в руке **Осквернение**, то задумайтесь о том, чтобы придержать там источники урона от заклинаний: Мага крови Талноса или Нечестивого фанатика.
-  **Адское пламя** можно оставлять тоже против агрессивных колод. При наличии его и Монетки можно задуматься и о заклинании **Оберег: малый аметист**.
-  **Лик тлена** оставляйте, если вы уверены, что агрессивный оппонент поставит на стол угрозу с 1 единицей здоровья рано (Воин, Охотник, Паладин, Разбойник).
-  **Одержимый лакей** нужен в любом матч-апе даже без Монетки в руке.
-  **Горный великан** берется, если вы ожидаете медленную колоду, так что и оставляйте его против медленных классов: Жрец, Друид, Чернокнижник.
-  Если вы оставили в руке Горного великана, можно задуматься даже о карте **Безликий манипулятор**, с помощью которого можно скопировать 8/8 угрозу на будущий ход.



Череп Ман'ари можно оставить в руке с Монеткой или другими хорошими картами, если вы ожидаете медленное противостояние.



Все другие технические карты в вашей сборки нужны вам, опять же, если вы точно уверены, что конкретная карта хороша против ожидаемого архетипа. Так оставлять против агрессии можно карты: Вестник рока, Ползун Голакка, Коридорный ужас, Бронированный жук. Против контроль колод задумайтесь над картами Первоученица Рин, Тьма, Грязная крыса, Гномферату, если они у вас, конечно, есть.



Теперь об особенностях муллигана против каждого класса: какой архетип ожидается и что именно хорошо выбрать против него.



Воин: ожидается Пират Воин, оставляйте Лик тлена, Осквернение, Адское пламя, первые дропы (Кобольд-библиотекарь и Мастерца микстур), а еще, конечно же, Одержимого лакея. Также можно задуматься о заклинании Оберег: малый аметист с Монеткой или с двумя другими хорошими картами.



Паладин: очень важно найти Осквернение, можно даже две штуки. Пригодятся также Кобольд-библиотекарь, Мастерца микстур, Адское пламя, Одержимый лакей.



Охотник: аналогичный с Воином муллиган, если вы играете на рангах от 10 до легендарного и ожидаете Фейс Охотника. Если вы пока что не забрались так высоко в ладдере, ожидается в первую очередь Охотник на заклинаниях, против которого не нужны Лик тлена, Мастерца микстур и Осквернение (хотя с Монеткой можете оставить это заклинание на всякий случай).



Друид: ждите Джейд Друида или Биг Друида, а значит агрессивно ищите карты: Горный великан, Одержимый лакей, Кобольд-библиотекарь. Можно задуматься о легендарном оружии Череп Ман'ари с Монеткой или при наличии Горного великана.



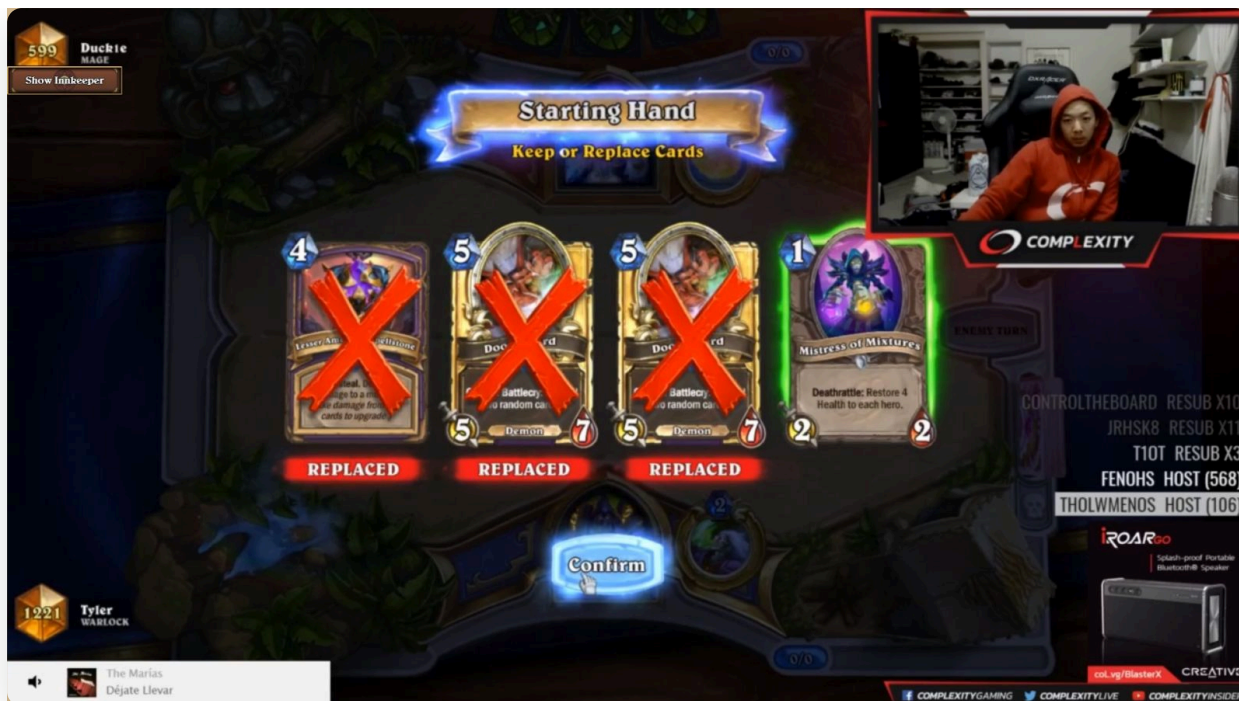
Разбойник: аналогичный с Воином муллиган за исключением одного - если вы ходите с Монеткой, не оставляйте первый дроп Мастерца микстур.



Шаман: агрессивно ищите карты Адское пламя, Осквернение, Кобольд-библиотекарь и Одержимый лакей. С Монеткой можно оставить Оберег: малый аметист.



Маг: ищите карты Кобольд-библиотекарь, Мастерца микстур, Осквернение, Адское пламя, Одержимый лакей.



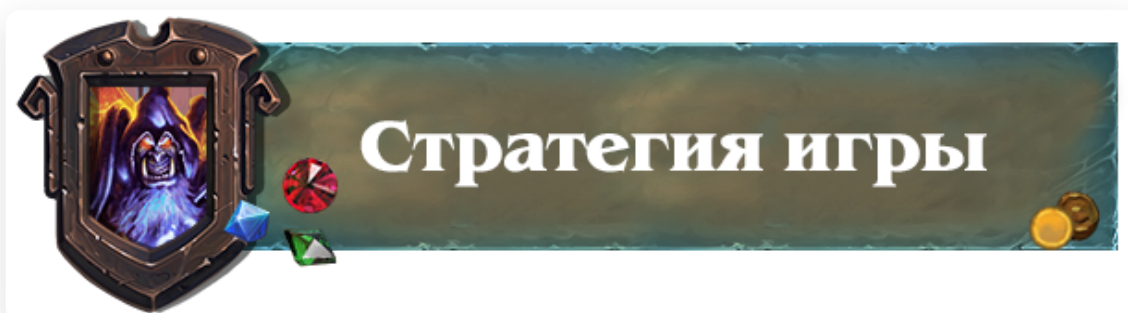
Оберег: **малый аметист** слишком дорог для одиночного ремувала в матч-апе с Секрет Магом, так что Tyler не оставляет его в стартовой руке даже с Монеткой.



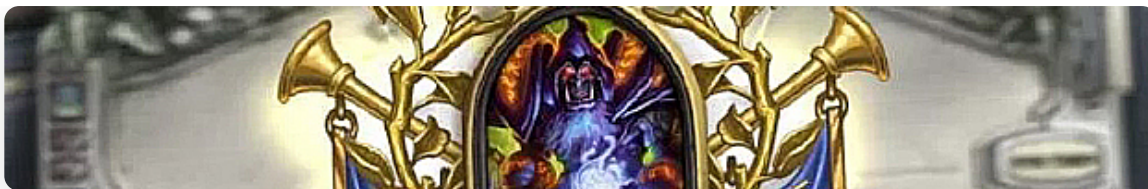
Жрец: агрессивно ищите карты **Горный великан**, **Одержимый лакей** и **Кровопийца Гул'дан**. Можно задуматься о легендарном оружии **Череп Ман'ари** с Монеткой или при наличии **Горного великана**.



Чернокнижник: вам нужны карты **Горный великан**, **Одержимый лакей**, **Кобольд-библиотекарь**. С Монеткой и одной хорошей картой можно оставить **Череп Ман'ари** и **Кровопийцу Гул'дана**. Если у вас уже есть **Горный великан**, оставляйте **Безликого манипулятора**. А если у вас есть **Горный великан** и вы ходите первым, агрессивно сбрасывайте все и ищите **Безликого манипулятора**.



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 Чернокнижникам. 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** и **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 гарантированно 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](#) благодаря картам [Принц Талдарам](#), [Волхвица Умбра](#), [Безликий манипулятор](#), [Плотоядный куб](#) и так далее. Убивать Мастерницу микстур 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 существования



Контроль Чернокнижник и в особенности Кублок очень хороши 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](#), набор Кублока и другие, вы просто созданы для агрессивных действий.

Но когда именно они важны? В первую очередь в матч-апах, в которых трудно победить, играя от защиты: [Казакус Жрец](#), [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 ультимативные ремувалы ([Круговерть Пустоты](#), [Вытягивание души](#)), так что данное условие победы достаточно ситуативно.

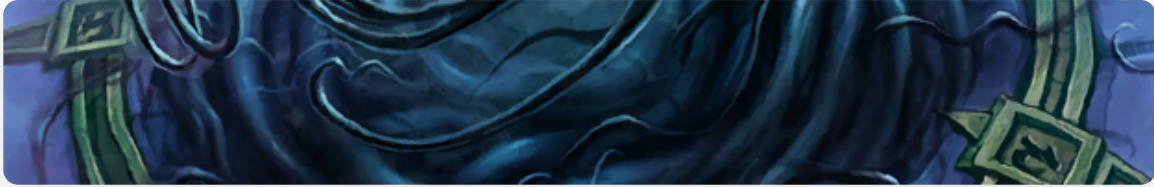
Агрессивные действия с вашей стороны – рискованное и сложное предприятие, потому что играть вы в таком стиле будете преимущественно против контроль колод с массой ремувалов и других защитных механик. Важно все их знать и обыгрывать по возможности. Лучше всего, если вы будете давить на слабые стороны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

3. 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. Так можно пережить и [Казакус Жреца](#), и многие другие медленные колоды.

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.



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 Андуну? 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.

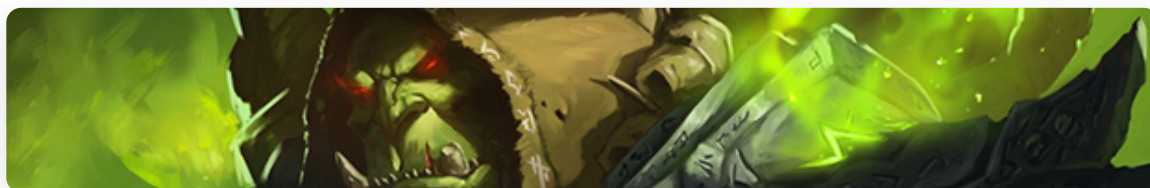
☞ Если вы можете добрать карты с помощью других источников (**Лик тлена**, например), лучше постараться сделать это тоже в начале хода.

☞ 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 уберет 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 Чернокожника. 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 призвет 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.

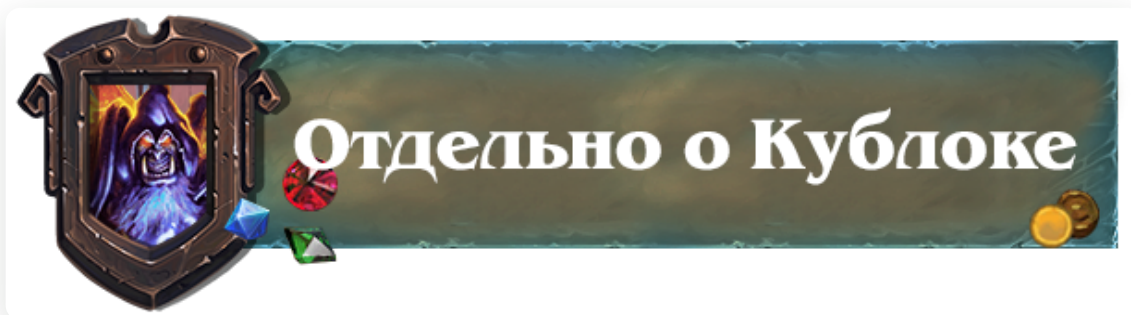
При воскрешении существ (**Кровопийца Гул'дан**, **Н'Зот**) они появляются со своими базовыми характеристиками и свойствами, но без баффов и дебаффов.

 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.

 [Страж ужаса](#) нужен в вашей колоде прежде всего для синергии с Одержимым лакеем и Черепом Ман'ари, разыгрывать этого демона из руки следует только в самых критических ситуациях или при наличии летального урона.

 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.



Кублок – колода с дополнительными синергиями и взаимодействиями, которые как очень важны, так и достаточно сложны для понимания неопытным игроком. В этом разделе речь пойдет именно о Чернокнижнике на Плотоядных кубах, его отличиях от других контрольных сборок Гул'дана.

Часто Кублока называют ОТК Чернокнижник, хотя это не совсем корректно. Да, у архетипа есть мощная комбинация, но наносит она 25 единиц урона, а не 30, как это принято у ОТК колод в традиционном понимании. Что же представляет собой эта “почти-ОТК” комбинация?

Череп Ман'ари в начале хода призывает из руки Стража ужаса, он атакует, а затем «съедается» картой [Плотоядный куб](#). Если до этого на стол была выставлена [Волхвица Умбра](#), предсмертный хрип Плотоядного куба сработает сразу же и появятся два Стража ужаса, каждый из которых нанесет еще по 5 единиц урона. Остается только уничтожить уже выставленный [Плотоядный куб](#) заклинанием [Темный пакт](#), дабы призвать еще двух Стражей ужаса и нанести еще 10 единиц урона. Розыгрыш всех этих карт ([Волхвица Умбра](#), [Плотоядный куб](#) и [Темный пакт](#)) потребует 10 кристаллов маны и место на столе: минимум 5 свободных слотов из семи возможных.

*Но **самое важное**, что нужно донести до читателя: Кублок выигрывает далеко не всегда за счет этой комбинации на 25 единиц урона. Более того, намного чаще он выигрывает, не используя ее. Это крайне важно осознать и не сидеть с нужными картами до последнего, ничего не делая. Эта версия Чернокнижника – не ОТК колода и имеет массу способов победить.*

Все эти варианты преимущественно наступательные: Кубок давит огромным количеством своих угроз, их «липкостью» и темпом. Главная сила архетипа – его многофункциональность и гибкость, все карты из набора (Страж ужаса, Принц Талдарам, Безликий манипулятор, Череп Ман'ари, Плотоядный куб и Волхвица Умбра) синергируют не только между собой, но и с другими мощнейшими существами и заклинаниями в колоде. И в этом есть даже некоторая проблема для игрока и автора статьи: очень трудно сказать и определить, как именно использовать, например, карту Принц Талдарам или Плотоядный куб – у них нет какого-то одного применения, их невероятное количество. Порой вы используете их для ОТК комбинации, порой просто ставите в темп на пустой стол. Порой Плотоядный куб «съедает» Стражей ужаса, порой Мастерницу микстур, Горного великана, Повелителя Бездны или Волхвицу Умбру.

Аналогично и с любой другой картой, даже ту же легендарную карту Волхвица Умбра вы используете не только для комбинации на 25 урона. Ее можно играть в темп, ее можно играть в связке с исцеляющими эффектами, вместе с Одержимым лакеем и так далее. У вас есть огромное количество сильных ходов и вариаций, а найти нужные в определенный момент – задача непростая.



Череп Ман'ари или Одержимый лакей? Легендарное оружие куда сложнее «законтрить», да и выгоду оно будет приносить минимум два хода подряд, поэтому выбор падает на него



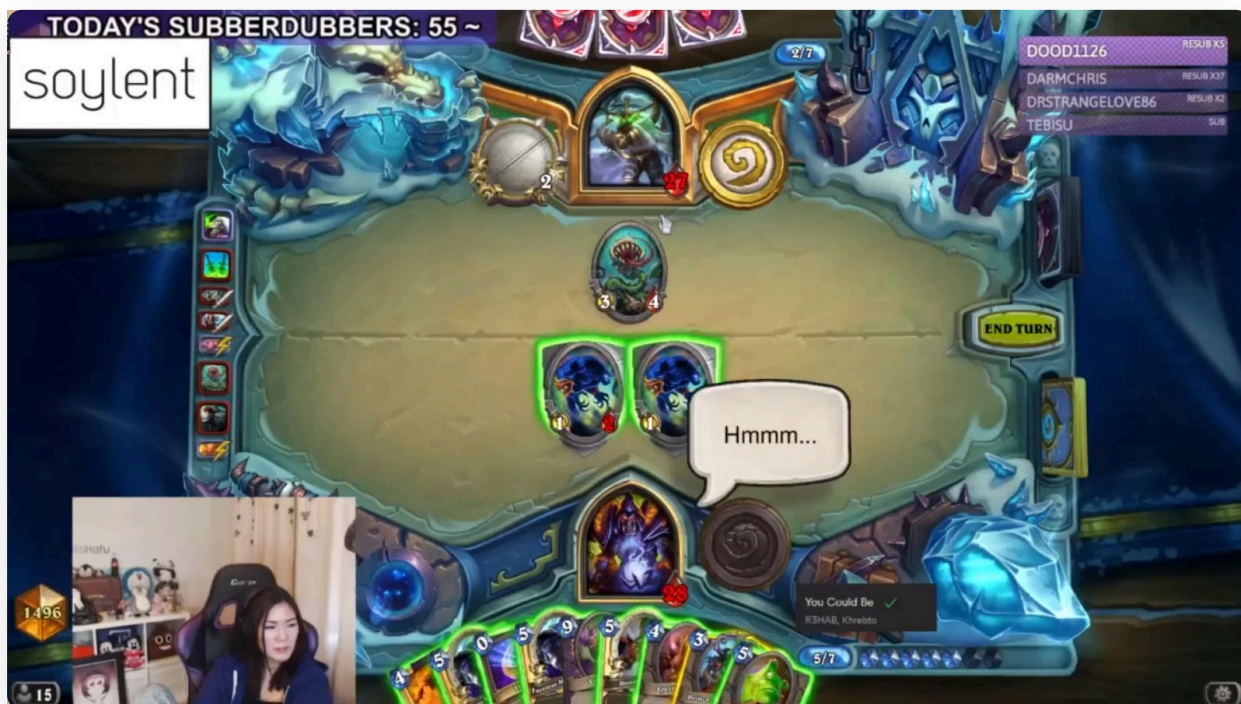
Волхвица Умбра в данной ситуации сыграна в темп, так Tyler вынуждает Жреца ответить на эту угрозу, в противном случае Чернокнижник получит невероятное преимущество, которое почти наверняка приведет его к победе. Это агрессивный и рискованный ход, по результатам которого, возможно, **Волхвица Умбра** будет потеряна, однако эта карта не настолько ценна, чтобы держать ее еще дольше в руке. Куда важнее темп и давление, а мощные комбинации можно проворачивать и без этого существа

Следует отметить, что в особенно хороших ситуациях, когда вы действуете агрессивно и доминируете, вы не захотите разыгрывать карту **Повелитель Бездны**. Сама по себе она, может быть, и хороша, проблема лишь в том, что это существо и призванные им первые дропы **Демон Бездны** существенно портят боевой клич Кровопийцы Гул'дана. Если же на вашей половине стола погибнут только пятые дропы **Страж ужаса** (более двух копий, если их «съест» **Плотоядный куб** или если их скопируют **Безликий манипулятор** и **Принц Талдарам**), розыгрыш рыцаря смерти вполне может привести к поражению оппонента. Это может случиться, даже если умрут и **Повелитель Бездны**, и Демоны Бездны, но с небольшой вероятностью. Как вариант, вы можете наложить немоту на собственного Повелителя Бездны Разрушителем чар, дабы ваш девятый дроп не призывал слабых провокаторов 1/3. Делать это нужно, разумеется, когда защищаться вы не планируете.



У Контроль Чернокнижника мало карт со случайными эффектами. Более того, все они достаточно предсказуемы и вообще «рандомными» назвать их можно с натяжкой.

Страж ужаса – эффект случайности этой карты – сброс двух карт из руки – часто вообще не будет случаться, если в ваших руках есть легендарное оружие или **Одержимый лакей** призвал из колоды именно этого демона. Обычно Контроль Черно книжник и планирует выставить Стража ужаса на стол именно так, а не разыгрывать его из руки. Иногда последнее, однако, не реализуемо, а 5 единиц урона и приличное существо на столе нужны незамедлительно. В таких ситуациях даже не особо важно, что именно вы сбросите из руки, но вам важно решить: нужно ли добирать карту силой героя или Кобольдом-библиотекарем до или после этого. Всё зависит от того, что есть сейчас в вашей руке и что осталось в вашей колоде. Порой среднестатистический «топдек» лучше тех карт, что оказались в вашей руке. В этом случае сначала разыгрывайте Стража ужаса, а потом применяйте Жизнеотвод.



В этой игровой ситуации Nafu решила разыграть именно Стража ужаса: ее рука не особо хороша и потерять две карты из нее не так уж и страшно. Но стример все-таки сначала использовала Жизнеотвод, дабы поискать другие опции, например, легендарное оружие, которое, конечно, было бы куда уместнее в этой ситуации.

Выставленный **Страж ужаса** разменялся с Кроважидным злолистом, дабы Разбойник не вернул его в руку и не усилил Костяной кобылой

Череп Ман'ари – эффект случайности будет работать лишь при наличии в вашей руке двух и более разных демонов. Обычно эти разные демоны: **Повелитель Бездны** и **Страж ужаса**, а от того, что именно достанет из руки порой зависит исход партии: иногда жизненно необходим рывок, иногда – провокация. 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 **Страж ужаса**, он может сбросить из руки Повелителя Бездны, хотя порой риск оправдан.

Одержимый лакей – аналогичная ситуация и с этим существом, вот только всё становится еще более непредсказуемым, так как демоны достаются из колоды. Впрочем, их в колоде всё еще мало, выбор всё еще будет между Стражем ужаса и

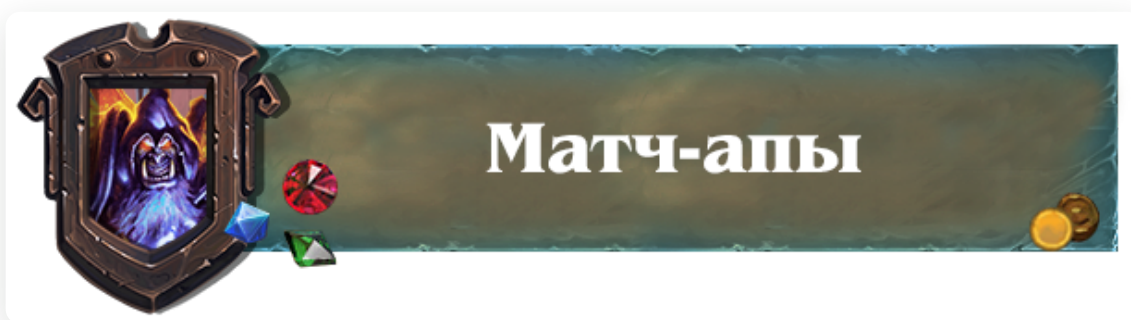
Повелителем Бездны, а в сборках классического Контроль Чернокнижника – со 100% вероятностью призываться будет Повелитель Бездны, если он, конечно, еще остался в колоде.

В некоторых агрессивных поединках от случайного эффекта Одержимого лакея будет зависеть исход партии: появится Повелитель Бездны – вы выиграли, Страж ужаса – проиграли. В этом и проявляется некоторая нестабильность Кублока.

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 Плотоядный куб, 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 – Повелители бездны, которых зачастую, к сожалению, не избежать. Готовьтесь к тому, что вы не получите всех погибших сильных демонов (Страж ужаса, Повелитель Бездны) – 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, Мастерница микстур, Плотоядный куб, Одержимый лакей и так далее. Вероятно, худшая опция для вас – Одержимый лакей, так как все демоны, вероятно, будут уже не в колоде. Важно знать, что Плотоядный куб, пусть и будет воскрешен древним богом, никакого предсмертного хрипа иметь не будет, даже если во время выхода он и «съел» кого-то. В итоге воскрешенный Плотоядный куб – просто угроза 4/6 без каких-то особенностей.



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. Беда в том, что разные версии Гул'дана хороши в совершенно полярных матч-апах: какие-то только и ждут агрессивных колод и готовы уничтожить их, но боятся Казакус Жрецов и зеркальные противостояния, какие-то, наоборот, хотят встретить Андуина или своего тезку, но вот с агрессивными не ладят.

Поскольку матч-апы так сильно зависят от сборки, анализировать их достаточно трудно. Какие-то общие черты и ключевые моменты, разумеется, есть у любого Контроль

Чернокнижника, но вот результативность и успешность героя статьи в каждом конкретном поединке напрямую зависят от взятых в колоду карт.



Воин

Пират Воин – самый популярный архетип класса, в противостоянии с которым 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.

Нынешние Пират Воины отказываются от всех заклинаний (**Улучшение**, **Удар героя**, **Смертельный удар**) в пользу связки **Оберег: малый мифрил** + **Злая призывательница**. 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. Особенно тому, который отказывается от ремувалов **Вытягивание души** и **Круговерть Пустоты**.

Кублоки, кстати, слабы в данном поединке еще и потому, что **Одержимый лакей** не всегда достанет из колоды именно Повелителя Бездны, а **Страж ужаса** хорош далеко не всегда.

В целом играйте против Пират Воина как всегда: убивайте в первую очередь пиратов, особенно опасайтесь карт **Капитан Южных морей** и **Разъяренный берсерк**. Будьте готовы к раннему Коридорному ужасу и финишеру в лице Лироя Дженкинса.



Паладин

С **Паладином на мурлоках** вам проще бороться, чем с обычной версией **Агро Паладина**. Вам также намного проще будет противостоять этим двум архетипам, если вы используете не Кублока. Последний уже не может похвастаться уверенным матч-апом с Агро Паладином, играют они примерно на равных.

Ключевая карта в этом поединке для вас – **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.

Проблемным в этом матч-апе для вас может стать Вал'анир, поскольку никак остановить его без Повелителя Бездны вы не сможете. Да и этот демон только замедлит Утера, но не остановит окончательно.

Помните, что Агро 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.

Подробнее о том, как играть против Агро Паладина, вы можете прочитать в [посвященном ему гайде](#).



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](#)



Охотник

Охотник на заклинаниях будет чаще встречаться вам на 20-10 рангах, а выше готовьтесь видеть Фейс Охотников и Секрет Охотников. 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**. Другие архетипы класса опасны не зверями, а своими секретами. 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.

В гайде по архетипу **Охотник на заклинаниях** вы можете подробнее прочитать, как играть против этого архетипа.



3/3 играется просто в темп, потому что агрессию Охотника к этому времени уже неплохо бы сдерживать. Хорошие 4 и 5 ходы в руке уже есть, так что добирать карты еще не нужно



Шаман

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 данном матч-апе 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 23% вы получите случайный восьмой дроп с провокацией), а **Жажда крови** просто способна неожиданно закончить игру, если вы вовремя не уберете со стола несколько даже мелких угроз.



Друид

Джейд Друид – самый распространенный оппонент, с которым ваш матч-ап не так хорош, как хотелось бы. Этого оппонента вы не сможете переиграть по выгоде, так что действовать придется агрессивно. Кублок в это ампула хорош, а вот другие сборки Контроль Чернокнижника – не всегда.

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 отстаете 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 убьете 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 призвут 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.

Кублок не рассчитывает на этот план, зато уже с 4-5 ходов может давить на Джейд Друида своими мощными и крупными существами. Действовать нужно максимально агрессивно, порой даже ставить Стража ужаса из руки с боевым кличем, дабы продавить оппонента. Затягивать партию не в ваших интересах, а «почти-ОТК» комбинация поможет далеко не всегда: у Джейд Друида есть и провокаторы, и способы обзавестись огромным количеством брони.

С **Агро Дридом** 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.



Разбойник

Контроль Чернокнижник хорошо играет с **Темпо Разбойником**: у вас много действенных зачисток, так что на начальной стадии опасаться особо нечего. Да, **Кровожадный злолист** может устранить Повелителя Бездны, но 1/3 провокаторы после него тоже выиграют вам приличное количество времени. Куда хуже, если **Кровожадный злолист** устранил вашего Стража ужаса или Горного великана, так вы потеряете куда больше темпа.

Действительно опасными для вас будут седьмые-восьмые ходы Разбойника, в которые может появиться **Костяная кобыла**. Эту угрозу остановить достаточно трудно, тонна характеристик выгодно разменивается с вашими угрозами и очень больно бьет вашего героя. Избежать этого можно, если не оставлять Разбойнику существ на столе, захватив поле боя самостоятельно. Могут помочь комбинации AoE эффектов или **Круговерть Пустоты**, если это заклинание есть в вашей сборке.

Вероятно, разыгранный на десятый ход рыцарь смерти с вашей стороны поставит точку в данном противостоянии, поскольку ресурсы Темпо Разбойника к этому времени наверняка будут на исходе, несмотря на его количество Шагов сквозь тень.



В этой ситуации Tyler решает сначала скопировать 8/8 угрозу Безликим манипулятором, а потом разменяться с Коридорным ужасом. Можно было бы совершить и выгодный

размен с Кобальтовым губителем, однако стример решил обыграть комбо **Лирой Дженкинс + Шаг сквозь тень**, которое как раз нанесло бы летальный урон



Маг

Секрет Маг – трудный оппонент, каким Контроль Чернокнижником вы бы ни играли. 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 проблемы с ними 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. Так же можно поставить и **Плотоядный куб**, который тут же умрет и призовет две копии «съеденного» существа. Если это какой-то **Страж ужаса** или **Мастерица микстур**, вы не должны быть против.



У Кублока 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.



Разыграть **Плотоядный куб** на Мастерницу микстур – великолепная идея в данной ситуации. Чернокнижник тут же получит 4 единицы исцеления, и еще 8 чуть позже, когда найдет способ убить своих 4/6 и 2/2 существ.

Больше о том, как играть против Секрет Мага, сильных и слабых сторонах этого архетипа, можно узнать из отдельного посвященного ему [гайда](#).

Если вы встретили **медленный архетип Мага**, важно правильно обыгрывать карту **Вестник рока**. Это сделать очень просто из-за Плотоядного куба, «съедайте» им самую крупную вашу угрозу и смотрите, как после зачистки стола у вас появится две их копии.



Плотоядный куб, что интересно, применяется именно на Стража ужаса, хотя у него и меньше характеристик, чем у Горного великана, а бонуса от рывка Чернокнижник не получит в любом случае, так как любая угроза сможет атаковать в начале его хода. «Съедается» именно **Страж ужаса**, чтобы в будущем рыцарь смерти, только что пришедший в руку, воскресил именно этих демонов в большом количестве, так Чернокнижник нанесет много урона на десятый ход.

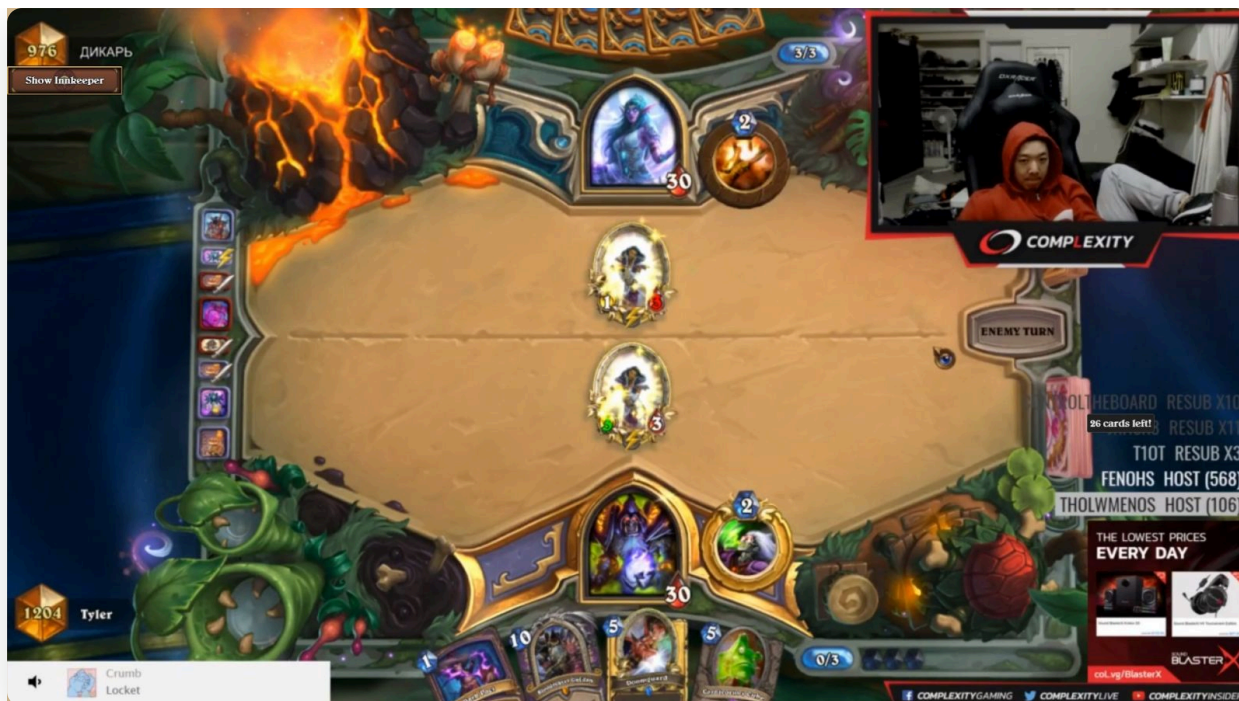


Жрец

Казакус Жрец считается трудным противостоянием для обычных версий Контроль Чернокнижника, и только Кублок буквально создан специально для того, чтобы выигрывать у Андуина. Агрессивно играть против этого класса, впрочем, достаточно трудно, поскольку всевозможных ремувалов у **Казакус Жреца** масса. Благо, все ваши угрозы достаточно однотипны: у них большое количество атаки и здоровья, так что эффективно справиться с ними смогут только три карты оппонента: **Слово Тьмы: Смерть**, **Темный жнец Андуин** и **Ментальный крик**.

Это тот самый матч-ап, где вы, возможно, сможете легко реализовать ту самую “почти-ОТК” комбинацию, поскольку у **Казакус Жреца** почти нет источников брони, а с 25 единицами здоровья оставить его вполне реально. Даже если этой комбинацией вы не убиваете противника, вы всё равно наносите невероятное количество урона и заставляете его зачистить разыгранные вами угрозы. И даже если он это сделает, вы всё еще можете победить, разыграв **Кровопийцу Гул’дана** и воскресив нескольких **Стражей ужаса**. И да, это то самое противостояние, в котором **Повелитель Бездны** не очень эффективен, можно без особых опасений накладывать на них немоту или вовсе не разыгрывать. По возможности, конечно.

Приятно и то, что сам **Плотоядный куб** обладает крайне неудобными характеристиками для **Казакус Жреца**, даже с простой угрозой 4/6 совладать получится не всегда, а вот применить на нее **Немоту**, дабы лишить предсмертного хрипа, вполне реально.



Принц Талдарам может использоваться и как неплохой третий дроп. В данной ситуации он не только помогает бороться за стол, но и мешает Жрецу использовать силу героя на Клирика Североземья, так как карту доберет и Кублок

Встретив **Биг Жреца**, готовьтесь к трудному противостоянию. Продавить эту колоду тяжелыми угрозами тоже возможно, 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.

Против любого Жреца реально выиграть благодаря карте **Первоученица Рин**, правда, важно убить ее до того, как она получит Немоту. Если других способов победы у вас нет, убивайте ее самостоятельно.



Чернокнижник

Зеркальный матч любопытен - огромное преимущество будет именно у Кублока, то есть у самой агрессивной сборки архетипа. С другой стороны, эта сборка Гул'дана плохо справляется с большими угрозами, чем вы и можете воспользоваться.

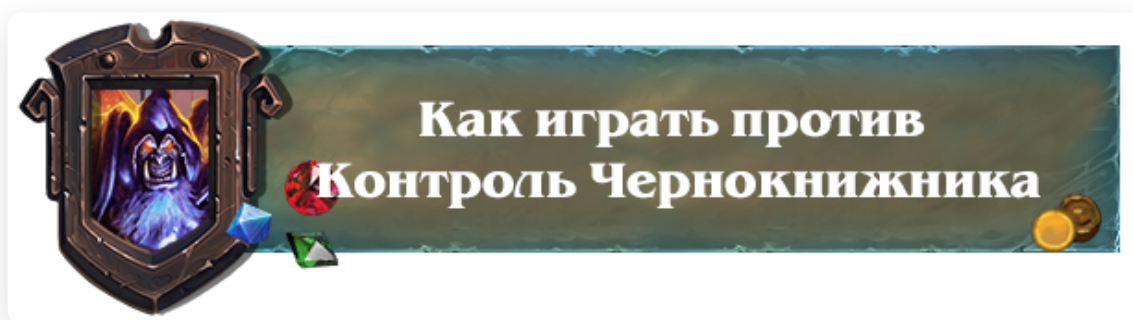
В этом поединке важно ходить первым. Такой Чернокнижник сможет на четвертый ход первым выставить угрозу **Горный великан**, а далее скопировать ее **Безликим манипулятором**. От такого не сможет отбиться, вероятно, уже ни один **Контроль Чернокнижник**, какой бы сборкой он ни пользовался.

В противостоянии двух контрольных колод важны темп и количество ресурсов в руке, однако это совсем разные показатели. Суть в том, чтобы не увлекаться чем-то одним. Только копить карты в руке – неправильно, как и действовать исключительно агрессивно, поскольку ваш оппонент вполне может взять одну копию Круговерти Пустоты и лишит вас стола. С другой стороны, очень поможет **Плотоядный куб**, которым можно «прятать» ваши угрозы от любого AoE заклинания.

Еще одна важная карта в этом матч-апе – **Безликий манипулятор**, также может помочь **Принц Талдарам**. Ими можно копировать и вражеские угрозы, в том числе и **Плотоядный куб**, внутри которого сидит что-то интересное. Очень часто вы сможете нанести летальный урон, скопировав вражеский **Плотоядный куб** со Стражами ужаса и уничтожив его Темным пактом.

Наконец, хорошо в этом матч-апе проявляет себя **Волхвица Умбра**, держать ее в руке и рассчитывать на ту самую комбинацию не всегда стоит, порой вам будут доступны и другие менее затратные по картам и мане комбинации, которыми не стоит пренебрегать.

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



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, Кублок перед вами или нет. Это сделать уже сложнее, потому что помогут только типовые карты этой сборки: легендарное оружие, **Безликий манипулятор** и так далее. Важно то, что у этого архетипа куда меньше реактивных инструментов, может вовсе не быть заклинаний **Круговерть Пустоты** и **Вытягивание души**.

Если вы хотите стабильно выигрывать Контроль Чернокнижника в ладдере, вам подойдут следующие архетипы: Биг Жрец, Секрет Маг и **Казакус Жрец**, хотя последнему может быть очень тяжело, если попадется именно Кублок. А вот Биг Жрецу и Секрет Магу удастся неплохо играть с любой контрольной колодой Гул'дана. 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](#)). Не помешает и какой-то ответ на легендарное оружие Чернокнижника, хотя не все могут брать его в свою сборку.

В целом эта колода сейчас слишком неоднородна, архетип разнообразен и разные его сборки уязвимы к разным картам, тактикам и типам колод. Кублок, например, страдает от агрессии, а обычного Контроль Чернокнижника, наоборот, можно брать изнеможением в долгосрочной перспективе или же уничтожать массой взрывного урона из руки.

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**, но многие сборки сейчас избавляются от этого заклинания. 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.



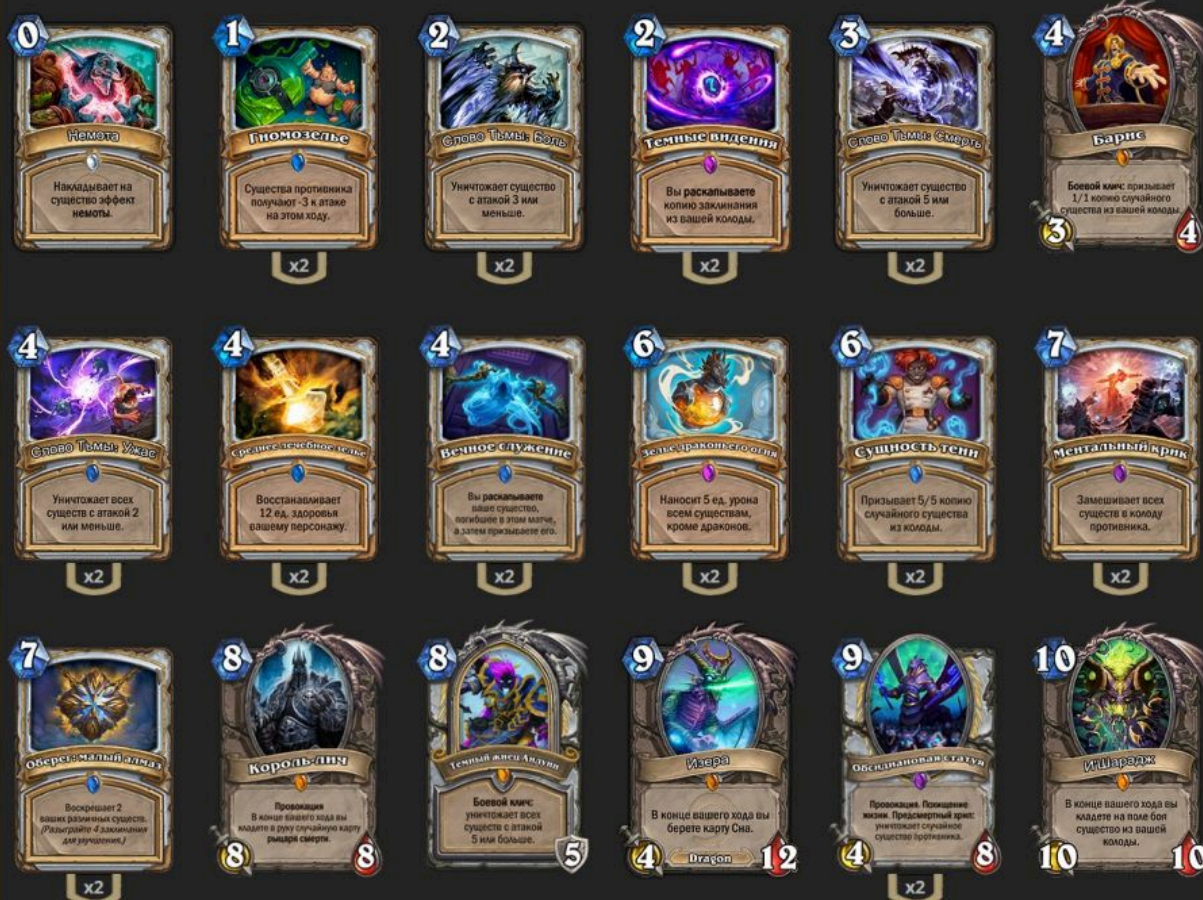
- Рано Повелителя Бездны может призвать **Одержимый лакей**, можно наложить немоту на него, а не на призванного им демона.



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.

Биг Жрец Кобольды и катакомбы

Биг Жрец Кобольды и катакомбы







КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Секрет Маг от Orange

Секрет Маг от Orange

 <p>Маназмей Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Призывание Кабалы Боевой клич: следующий секрет на этом ходу будет бесплатным.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Ученица чародея Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Лакей Медивы Боевой клич: наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Арканолог Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
 <p>Петрогиф Вы раскапываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная льва Секрет: предотвращает нанесение вам урона проклятым существом и дает ему неуязвимость до конца хода.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Анимация Секрет: когда проклятый разыгрывает заклинание, вы отменяете его.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Маг Кири-Тора Боевой клич: следующий Секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (4) маны.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	 <p>Врывающиеся в рубку Секрет: после того как проклятый разыгрывает заклинание, наносит ему 6 ед. урона. Герой проклятого получает любой оставшийся урон.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Огненный шар Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>
 <p>Алунет В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p> <p>6 0</p> <p>3</p>	 <p>Разноцветные кристаллы Стоит на 2 ед. маны меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча.</p> <p>6 5</p> <p>x2</p>	 <p>Портал отчаяния Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>7 5</p> <p>x2</p>	 <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>7 5</p> <p>x2</p>	 <p>Огненная льва Наносит 10 ед. урона.</p> <p>10 5</p>	



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru



5240



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Колода **Казакус Жреца с Лирой**

Казакус/Разакус Жрец с Лирой

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



О Контроль Чернокнижнике, будущей и текущей мете

Не так давно известного стримера Tyler спросили: чем он будет играть в январском сезоне в ладдере? Это важный вопрос, потому что с января начинается новый сезон Чемпионата мира по Hearthstone и высокие позиции в легенде по итогам месяца являются чуть ли ни единственным источником HST-points, нужных для квалификации на Чемпионат мира.

Данный вопрос интересен еще и потому, что Tyler славится тем, что играет в ладдере очень много и очень серьезно. Его можно постоянно видеть в топ-100 легенды в течение месяца, а выбирает он самые сильные и актуальные колоды. Никаких экспериментов, никаких странных карт, никаких слабых классов, только самые лучшие сборки.

Так чем же Tyler будет играть в январском сезоне? Сам он ответил, что готовится пользоваться двумя колодами: [Казакус Жрец](#) и [Контроль Чернокнижник](#). И если в силе [Казакус Жреца](#) уже почти никто не сомневается (подробнее о нем читайте в [отдельном гайде](#)), то принадлежность к тир-1 колодам именно [Контроль Чернокнижника](#) (стример подчеркивал, что это будет версия с картой [Плотоядный куб](#)), а не чего-то другого, кому-то может показаться неожиданностью.

Если эти архетипы действительно являются лучшими колодами дополнения, то не дождалась ли игроки той самой мифической контроль меты, о которой говорят уже много лет? И пусть в ладдере еще много быстрых и сильных колод ([Секрет Маг](#), [Агро Паладин](#), [Паладин на мурлоках](#) и другие), лучшими их многие не считают. Рассуждения о возможности контроль меты, ее реальности и нынешней ситуации, впрочем, не совсем подходят для данной статьи, посвященной [Контроль Чернокнижнику](#). А между прочим, о нем нужно сказать еще одну важнейшую и даже немного тревожную вещь.

Обратите внимание на первую "стандартную" колоду [Чернокнижника](#) на [Плотоядных кубках](#) или [Кублока](#) в разделе "Сборки архетипа". Не находите в ней ничего странного и необычного?

Многим не нравится [Казакус Жрец](#), и, может быть, эта колода сейчас действительно слишком сильна, пусть [Кублок](#) и старается всеми силами сбросить [Андуина](#) с пьедестала. Но игроков можно утешить: потерпите еще пару месяцев, [Раза Плененный](#), [Казакус](#) и другие основополагающие карты [Казакус Жреца](#) уйдут в [Вольный режим](#) и вы больше не увидите эту колоду на вершине меты.

Можно ли сказать то же про [Контроль Чернокнижника](#) и [Кублока](#) в частности? Нет. В сборке от [Posesi](#) **всего лишь одна карта, которая уйдет в Вольный режим** во время ротации весной 2018 года. И то это всего лишь [Мастерица микстур](#), без которой архетип, пожалуй, сможет просуществовать без особых потерь.

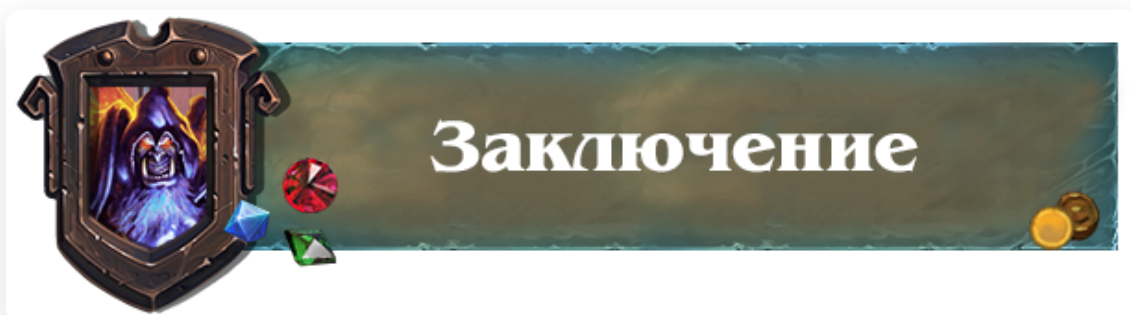
И это серьезная проблема для каждого. Не потому, что [Контроль Чернокнижник](#) так плох, что, например, автор этих строк его не любит. Нет, колода отличная: очень сложная, вариативная, безумно интересная и сильная только в умелых руках. И здорово, что в [Кобольдах](#) и [катакомбах](#) есть такая. Но наступит новое дополнение и новая мета, и даже если в ней [Гул'дан](#) не получит сильных карт (разработчикам уже придется выпускать «плохие» карты для класса, дабы дальше не усилить один из лучших архетипов в игре), он уже с имеющимися инструментами останется грозным. И в следующем дополнении – тоже самое, а потом и в дополнении после этого. Хотите ли вы смотреть весь 2018 год и часть 2019 года на [Контроль Чернокнижника](#) в своем

нынешнем варианте, какими бы достоинствами он ни обладал? Пожалуй, никто не хочет.

И проблему, кажется, придется решать радикально: перемещать что-то в Зал Славы или подвергать нерфу. Другой вопрос, какую именно карту ослабить или убрать вовсе? Сила Контроль Чернокнижника даже не в какой-то одной карте, но в их комбинации между собой и с Жизнеотводом. Возможно, Бен Бруд и команда слегка перестарались с картой **Одержимый лакей**, хотя кто-то укажет и на другие: **Повелитель Бездны**, **Кровопийца Гул'дан**, **Осквернение**, **Оберег: малый аметист** или даже **Кобольд-библиотекарь**. Все они, действительно, очень и очень хороши, вот только не нужно рубить с плеча и изменять каждую из них. У класса должны быть сильные карты, проблемы начинаются тогда, когда их становится слишком много и когда они остаются в Стандартном режиме надолго.

Остается только ждать решения Blizzard: видит ли компания проблему в Контроль Чернокнижнике если не сейчас, то в долгосрочной перспективе? Может быть, у разработчиков есть свое отличное мнение по этому вопросу. Или, может быть, они вовсе не видят ничего плохого в данной ситуации.

Сказано не по теме статьи было, пожалуй, уже достаточно, и сейчас настало время разобраться, как собрать Контроль Чернокнижника и как им пользоваться.



Но пока что дополнение Кобольды и катакомбы в самом разгаре, грустить не стоит. 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 и Кублок - колоды для вас!

Спасибо за прочтение гайда, до конца месяца команда сайта еще порадует вас интересными материалами. Удачи и с наступающим новым годом!