

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Контроль Чернокнижник — самая популярная контроль колода. Гайд по архетипу

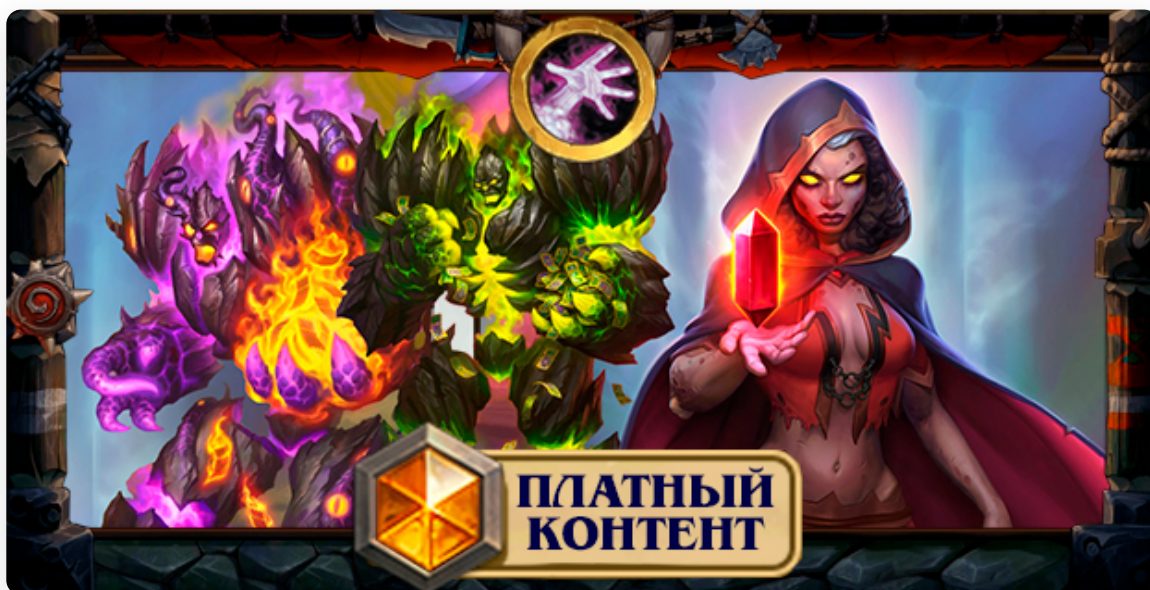
06.05.2021

Гайды

Закаленные степями

Контроль Чернокнижник — самая популярная колода после нерфов. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Контроль Чернокнижник в мете Закаленных Степями в майском рейтинговом сезоне. Архетип был популярен еще до балансных изменений, но после патча стал лидером среди медленных архетипов.

Играют Контроль Локом часто, хотя и не всегда удачно. У архетипа не такой высокий процент побед, как у других представителей меты. Но объяснить это просто: геймплей Контроль Чернокнижника намного сложнее, чем Spell Mage, Face Hunter или Secret Paladin.





Контроль Чернокнижник — многофункциональная контроль колода с разными способами победы, защитными и наступательными инструментами. Партии делятся

долго, и любая ошибка в начале, в середине или в конце поединка может привести к поражению. К тому же геймплей Контроль Лока разный в зависимости от оппонента, с которым вы встречаетесь. В агро и контроль матч-апах герой статьи ведет себя совершенно по-разному.






Это колода не для всех, но если вы готовы к сложному и вариативному геймплею, у вас есть нужные карты и желание — стоит поиграть Контроль Чернокожником в ладдере. В умелых руках колода эффективна: с ней берут топы Легенды, она используется в лайн-апах на топовых турнирах.

Гайд расскажет, как правильно играть Контроль Чернокожником в мете майского сезона. Вы найдете топовые сборки и советы по созданию собственной. Мы подробно рассмотрим основы и тонкости муллигана, геймплея, а также популярные матч-апы актуальной меты.

Гайд обновлен 6 мая с учетом актуальной меты Закаленных Степями. Далее полный список изменений:

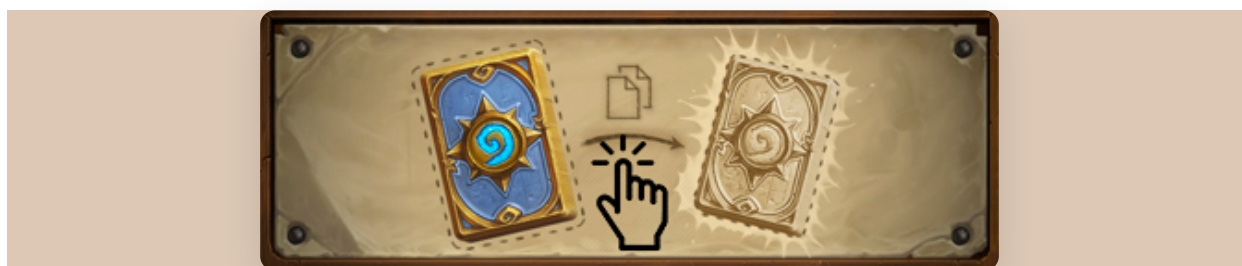
-  Обновлено вступление
 -  Добавлены новые сборки Контроль Чернокожника, убраны неактуальные
 -  Дополнены разделы "Муллиган" и "Стратегия игры"
 -  Добавлены новые описания матч-апов в соответствующий раздел.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
 -  Вопросы декбилдинга
 - Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
 - Максимально бюджетная колода
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - Суть архетипа
 - Способы победы
 - Как играть ключевые карты и комбинации
-  Матч-апы
 - Трудные матч-апы
 - Равные матч-апы
 - Выгодные матч-апы

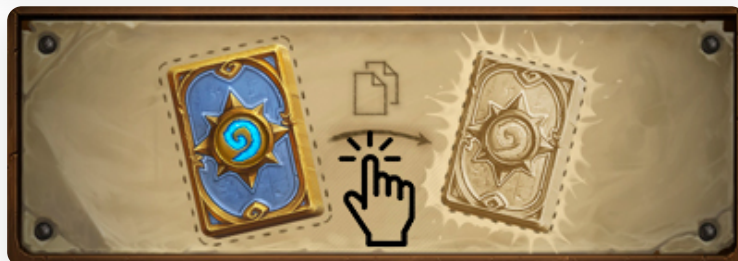
Сборки архетипа

Сборки Контроль Чернокнижника похожи между собой. Они всегда обращаются к синергиям фрагментов душ, ключевым ремувалам и тяжелым картам. Отличия — всего лишь несколько гибких слотов, в которые можно взять защитные или наступательные карты в зависимости от меты.



Антиагро Контроль Чернокнижник

Билетекус Контроль Чернокошник






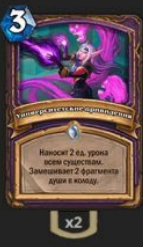















Сборка рассчитана на противостояние агрессивным колодам. Тут появляется пара **Вытащиваний души** — они помогают во всех темповых матч-апах, в том числе и против **Спелл Мага**. Пара **Поглотителей Бездны** также помогают в борьбе с темповыми противниками.

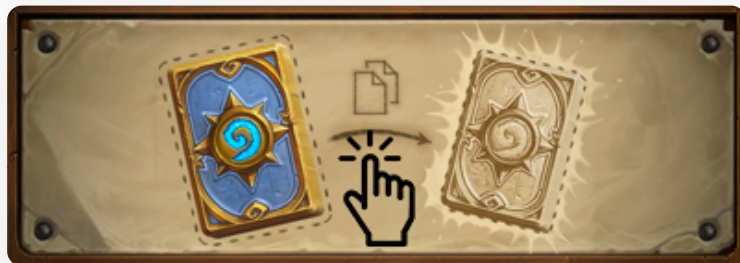


Контроль Чернокнижник с Огромантами

Контроль Чернокнижник с Алекстразой

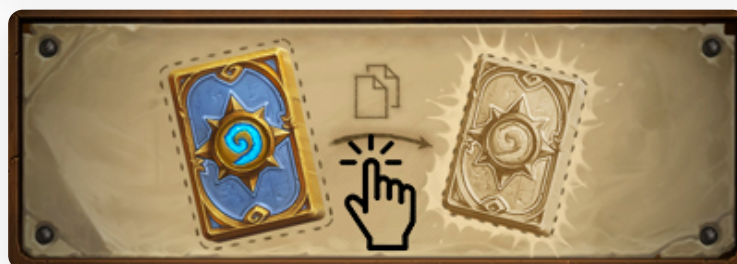
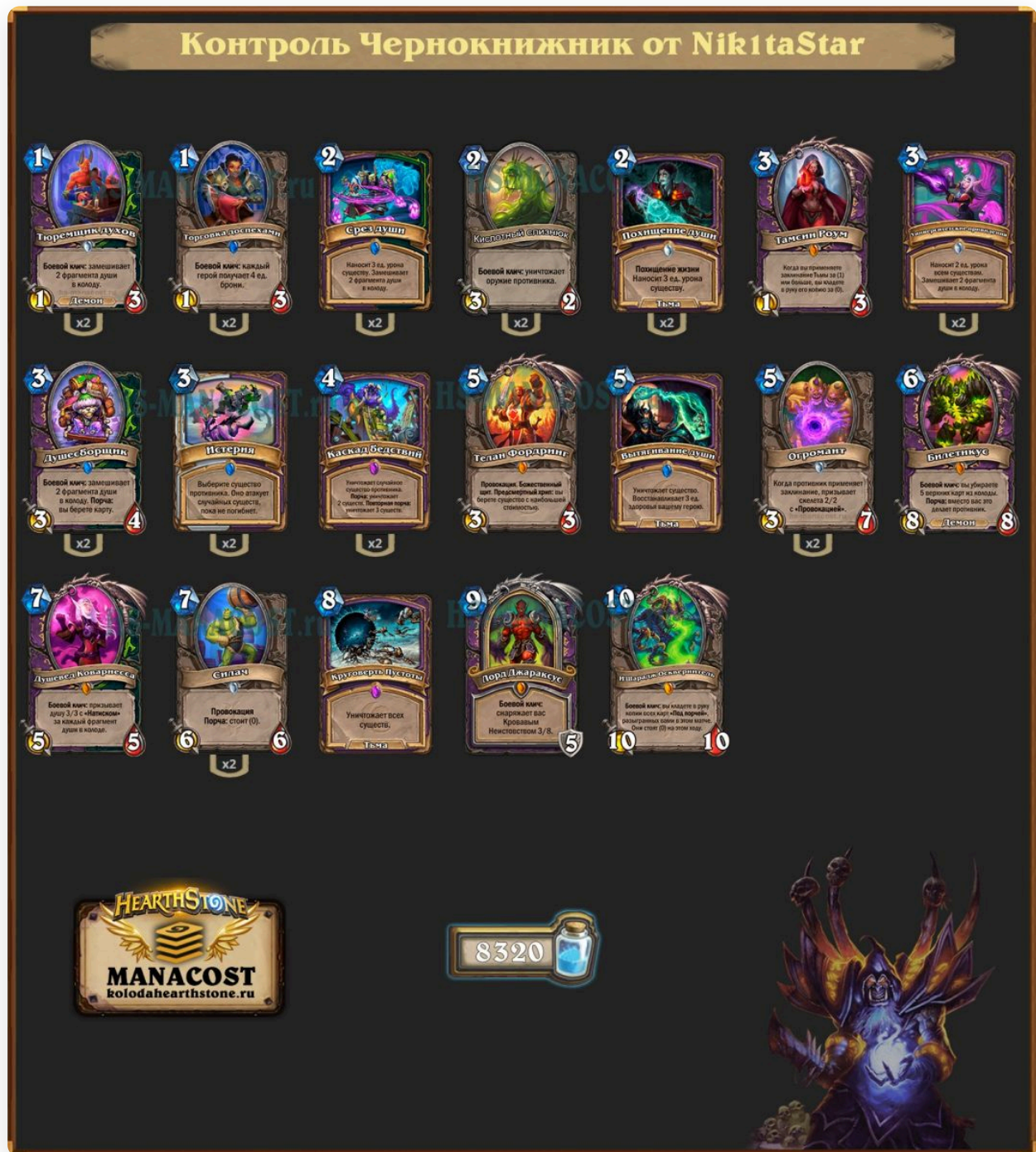
 <p>Торемщик духов Боевой клич замещивает 2 фрагмента души в колоду. Демон x2</p>	 <p>Торговая лоспехани Боевой клич каждый герой получает 4 ед. брони. x2</p>	 <p>Срез души Наносит 2 ед. урона существу. Замещивает 2 фрагмента души в колоду. x2</p>	 <p>Позиция не души Наносит 3 ед. урона существу. Тьма x2</p>	 <p>Тамнет Роум Когда вы примените заклинание Ловца за 10 или больше, вы кладете в руку его копию за 0. x2</p>	 <p>Убийца скарлатинных драконов Наносит 2 ед. урона всем существам. Замещивает 2 фрагмента души в колоду. x2</p>	 <p>Душесборщик Боевой клич замещивает 2 фрагмента души в колоду. Порча: вы берете карту. x2</p>
 <p>Истерия Выберите существо противника. Оно атакует случайным существом, пока не погибнет. x2</p>	 <p>Ядовитый скорпид Яд. Боевой клич: вы раскрываете заклинание. Зверь x2</p>	 <p>Каскад бедствий Уничтожает случайное существо противника. Порча: уничтожает 2 существа. Выберите порчу: уничтожает 3 существа. x2</p>	 <p>Телан Фордринг Провокация. Божественный щит. Предсерийный щит: вы берете существа с максимальной стоимостью. x2</p>	 <p>Огромант Когда противник применяет заклинание, вызывает скелета 2/2 с «Провокацией». x2</p>	 <p>Вилетткус Боевой клич: вы убираете 5 карт из колоды. Порча: маэстро вас это делает противника. Демон</p>	 <p>Душесборщик с ядом Боевой клич: кризисует душу 3/3 с «Ядовитым» за каждый фрагмент души в колоде. x2</p>
 <p>Спящий Провокация. Порча: стоит 0. x2</p>	 <p>Кружокверь Пустоты Уничтожает всех существ. Тьма</p>	 <p>Дракон Боевой клич: обесцвечивает героя или существа. Восстанавливает 8 ед. здоровья, если это союзник. Наносит 8 ед. урона, если это противник. x2</p>	 <p>Пора Джараксу Боевой клич: снижает вас Кровяным Невисновом 3/0. x2</p>	 <p>Ишарезин Омега рингтон Боевой клич: вы кладете в руку копию всех карт «Над поверхностью» из колоды противника. Если стоит 0/0 на этом поле. x2</p>		

8400



Огроманты улучшат матч-апы со Spell Магами и Token Друидами. Их особенно много на низких ранга и в Легенде. В сборке появляется Ядовитый скорпид, который сделает Чернокнижника чуть гибче. К тому же зверь с ядом отлично работает с Истерией.

Контроль Чернокнижник с Кислотными слизнюками от Nik1taStar



Пара **Кислотных слизнюков** помогут во многих метовых поединках. Оружие есть у Охотника на демонов, Фейс Ханта, Паладинов, Воинов и даже других Чернокнижников

(Лорд Джараксус).

Нужно ли два Кислотных слизняка — вопрос открытый. Но одна копия вполне уместна в сборках.



Жадный Контроль Черно knjижник

Жадный Контроль Черно knjижник

<p>Боевой мимс: каждый герой получает 4 ед. брони.</p> <p>1 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мимс замещает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p>1 мана / 3 здоровья</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 3 ед. урона существу. Замещает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p>2 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Пожизненно жизнь Наносит 3 ед. урона существу.</p> <p>2 мана / 3 здоровья</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>Яд. Боевой мимс: вы раскрываете заклинание.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>Вы берете 2 существа. Если оба реализуются дикими, их стоимость уменьшается на (2).</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p>	<p>Когда вы применяете заклинание Тьмы за (3) или больше, вы кладете в руку его копию за (0).</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p>
<p>Наносит 2 ед. урона всем существам. Замещает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мимс замещает 2 фрагмента души в колоду. Порча: вы берете карту.</p> <p>3 мана / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Выберите существо противника. Оно атакует случайных существ, пока не погибнет.</p> <p>3 мана / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Уничтожает случайное существо противника. Порча: уничтожает 2 существа. Повторяет эффект 3 существа.</p> <p>4 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Предельный крик: вы замещаете в колоду 3 случайных существа или случайная существа.</p> <p>5 мана / 4 здоровья</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	<p>Провокация. Боевой мимс: вы берете существа с максимальной стоимостью.</p> <p>5 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мимс: вы убираете 5 карт из колоды. Порча: вместо вас это делает противник.</p> <p>6 мана / 8 здоровья</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>
<p>Провокация. Порча: стоит (0).</p> <p>7 мана / 6 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мимс: прокладывает путь 3/3 с «Мимозы» за каждый фрагмент души в колоду.</p> <p>7 мана / 5 здоровья</p> <p>x2</p>	<p>Уничтожает все существа.</p> <p>8 мана / 3 здоровья</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>		<p>Боевой мимс: снижает вас Кровельным Невноством 3/8.</p> <p>9 мана / 8 здоровья</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	<p>Боевой мимс: вы кладете в руку копию всех карт «Ива» противника, различных стана и экип карты. Она стоит (0) на этом поле.</p> <p>10 мана / 10 здоровья</p>	

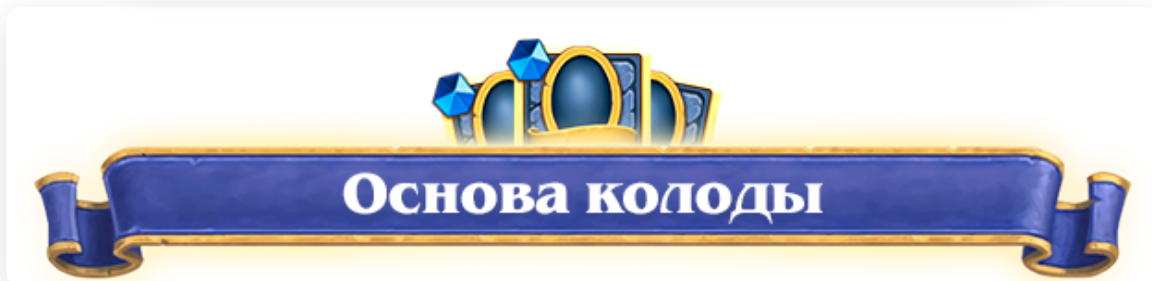
HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

9980



Тяжелая версия Контроль Чернокнижника нацелена на зеркальные матч-апы и другие медленные противостояния. Вряд ли оптимальный выбор для актуальной меты, но и набор медленных карт может быть полезен в некоторых ситуациях.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех версиях архетипы. У Контроль Чернокнижника достаточно обширная основа колоды в 23 карты. Тут есть и синергии фрагментов душ, и ключевые ремувалы, и традиционные способы победы.

Основа - Контроль Чернокнижник (23/30)

Стоимость основы колоды - 7440 пыли

 Боевой клич: каждый герой получает 4 ед. Броня. x2	 Боевой клич заманивает 2 фрагмента души в колоду. Демон x2	 Наносит 3 ед. урона существу. Заманивает 2 фрагмента души в колоду. x2	 Позвоните жизни. Наносит 3 ед. урона существу. Тяжба x2	 Когда вы примените заклинание Рыба из (1) или больше, вы кладете одну его копию за ОВ. x2	 Наносит 2 ед. урона или существо. Заманивает 2 фрагмента души в колоду. x2	 Боевой клич заманивает 2 фрагмента души в колоду. Порча: вы берете карту. x2	 Выберите существо противника. Если оно не случайным образом, то оно не погибнет. x2
 Провокация. Единственный клич. Предварительный клич: вы берете существа с максимальной стоимостью. x2	 Боевой клич вы убираете 5 карт из колоды. Перед нанесением этой карты вы делаете противника. Демон x2	 Провокация. Порча: стоит (0). x2	 Боевой клич призывает душу 3/3 «Матриксом» за каждый фрагмент души в колоде. x2	 Уничтожает всех существ. Тяжба x2	 Боевой клич старжает вас. Кривизна. Неустойчивость 3/8. x2	 Боевой клич вы кладете в руку копию себя как «Ива, первая» — персонажа или в колоду. Это стоит (0) на этом заклинании. x2	

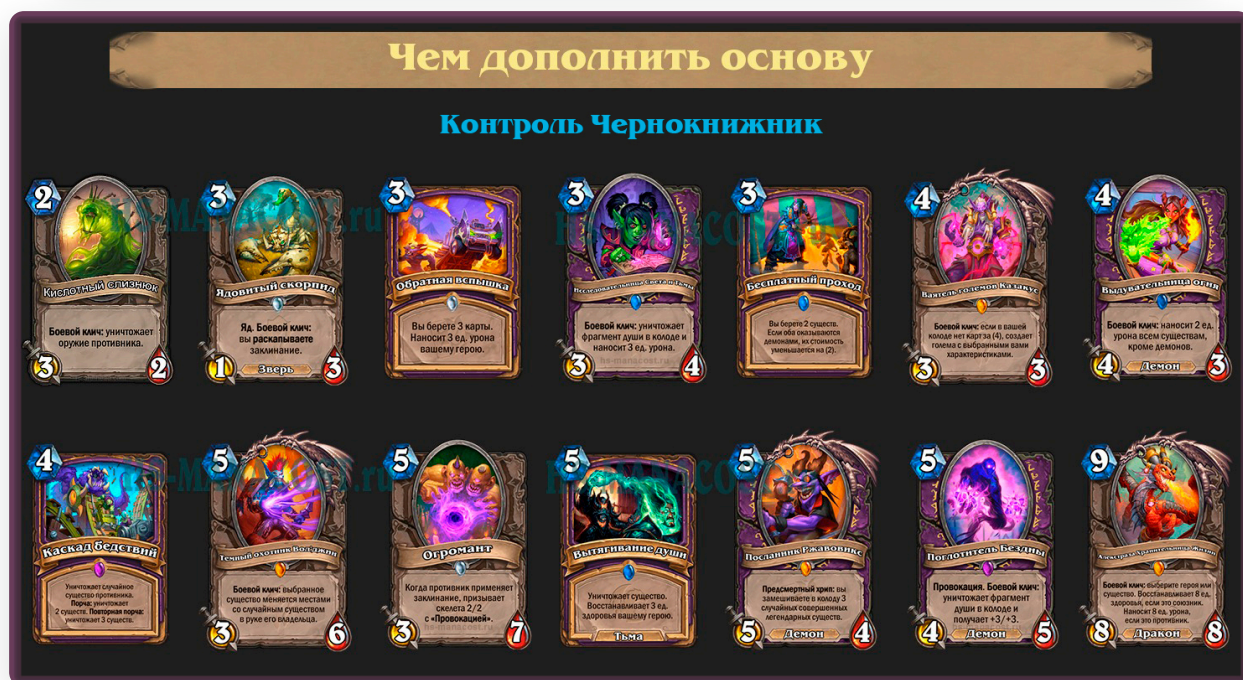
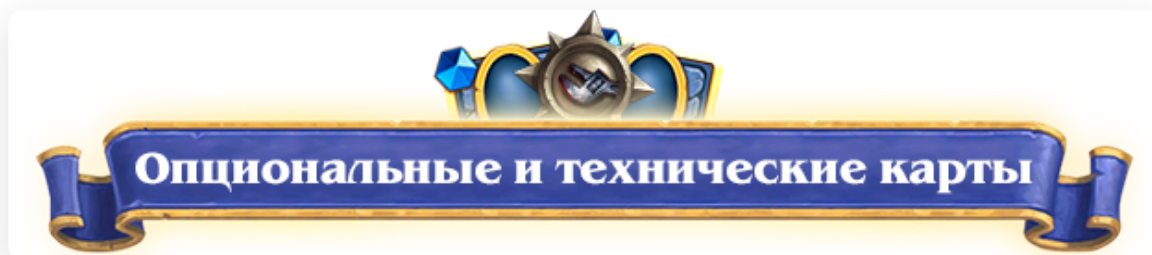
КОД ОСНОВЫ:



Контроль Чернокнижники редко отказываются от каких-то карт из основы. Если это делать, колоду нужно серьезно перестраивать, но других таких же мощных

синергий в коллекции нет.

Чаще всего основу колоды дополняют **Каскад бедствий** и **Огромант**. Но есть и другие интересные опциональные карты — далее о них.



Кислотный слизнюк — ремувал оружия полезен во многих матч-апах, хотя редко оружия противника так сильны, что их просто необходимо уничтожить. Исключением станет разве что поединок с Агро Разбойником, но пока что они не так популярны. Поэтому **Кислотного слизнюка** далеко не всегда берут в колоду.

Бесплатный проход — дополнительный источник добора, который поможет в агро матч-апах и в лейтгейме после розыгрыша Лорда Джараксуса. В сборке не так много демонов, так что на удешевление существ лучше не рассчитывать.

Обратная вспышка — альтернативный источник добора с негативным эффектом. Урон по самому Чернокнижнику — дело не страшное, потому что исцеления в колоде достаточно. Проблема **Обратной вспышки** в том, что ее сложно реализовать в медленных матч-апах: в руке не всегда будет место для трех карт.

Исследовательница Света и Тьмы — темповая карта, но в сборках ей не хватает места — есть ремувалы лучше, и часто **Контроль Локу** не сложно убрать со стола одну мелкую или среднюю угрозу.

Ядовитый скорпид — гибкая и вариативная карта, которую можно без опасений играть в большинстве ситуаций. Она и замедлит противника, и даст вам что-то полезное. Используют часто, если в сборке остается место.

Ваятель големов Казакус — у Чернокнижника редко кончаются ресурсы в руке, его карты умеют делать все то же, что и Големы Казакуса, хотя и другими путями. Другая проблема — нужно отказываться от Каскада бедствия. Легендарку используют редко, хотя поэкспериментировать с ней можно.

Выдувательница огня — пока что в мете не так много угроз с 1-2 здоровья, да и в колоде уже есть Университетские привидения, поэтому Выдувательницу огня используют редко.

Каскад бедствий — популярное заклинание, которое появляется в большинстве сборок Контроль Чернокнижника. И все же иногда от заклинания можно отказаться.

Вытягивание души — дополнительный точечный ремувал и источник исцеления. Улучшит результаты Чернокнижника в темповых поединках.

Огромант — полезен даже после нерфов Спелл Мага: в мете все еще много архетипов, которые полагаются на заклинания. Чернокнижник хорош в зачистке стола в начале и середины игры, поэтому Огроманта часто получается сыграть на пустой стол.

Поглотитель Бездны — хорошая темповая угроза, но не всегда универсальная, а к тому же уязвимая для Стрел инволюции Спелл Мага. Поэтому используется редко.

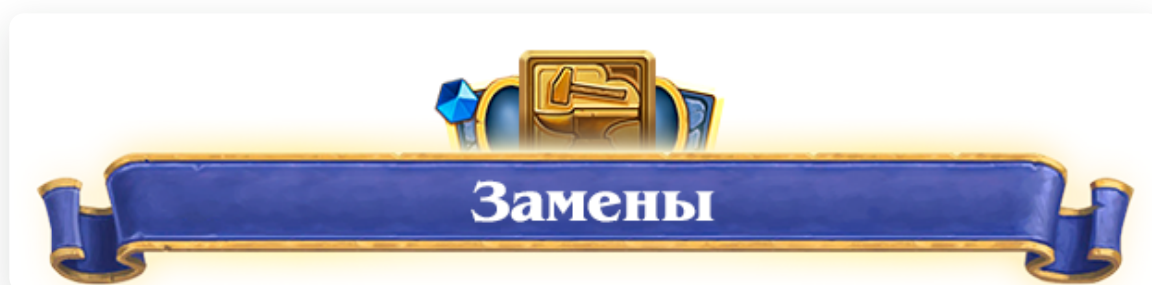
Посланник Ржавовикс — тяжелая и медленная легендарка, которая полезна в зеркальных и контроль матч-апах. Не оптимальный выбор для актуальной меты.

Темный охотник Вол'джин — скорее фановая опция для тех, кто хочет удивить противника и поиграть чем-то разнообразным. Можно использовать как на свои тяжелые угрозы (Билетикус, Душевед Коварнесса), так и на вражеские.

Алекстраза Хранительница Жизни — гибкая и универсальная карта, которой удобно активировать эффекты порчи Билетикуса, Силача и других карт. Часто берут вместо второй копии Круговерти Пустоты.

Менее популярные опциональные карты: Демоноведение, Лик тлена, Сквернософия, Дальняя застава, Канретад Чернодрев, Агент Орды, Манкрик, Сектант Мертвой Головы, Костлявый разрушитель, Натрезим в доспехах, К'Тун Расколотый и другие.

[к оглавлению](#)

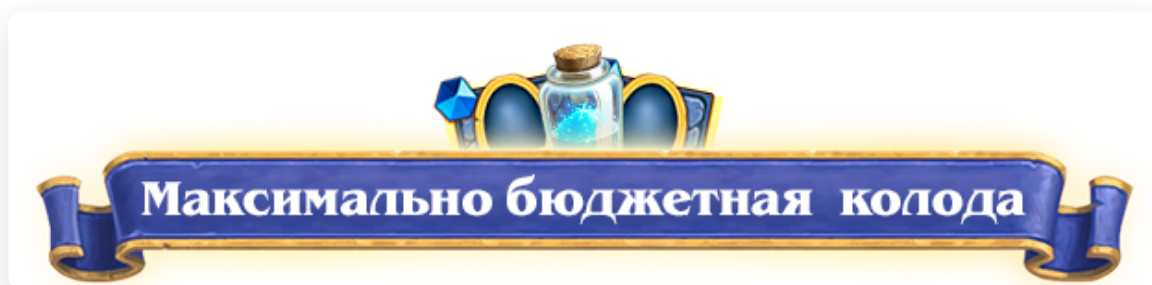


Контроль Чернокнижник — достаточно дорогая колода, которая требует несколько легендарных и эпических карт в коллекции. Далее о том, какие из этих карт обязательны, а какие можно заменить и как.



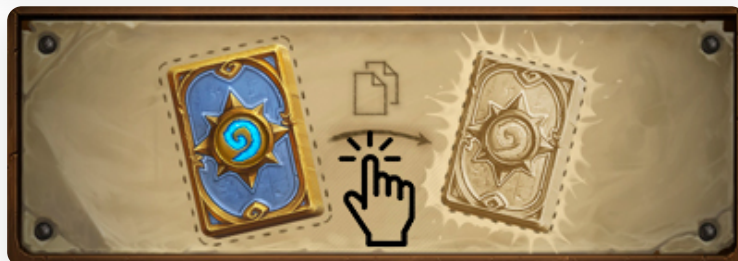
Тамсин Роум — необязательная легендарка, от которой проще всего избавиться. Заменить можно Ядовитым скорпидом или Вытягиванием души.

- ❌ **Каскад бедствий** — вместо этого заклинания можно взять **Ваятеля големов Казакуса**. Бюджетной опцией станет **Вытягивание души**, а если оно уже есть, то **Алекстраза Хранительница Жизни** или **Ядовитый скорпид**.
- ❌ **Билетикус** и **И'Шарадж Осквернитель** — обязательные легендарки, без которых **Контроль Чернокнижник** потеряет ключевой способ победы. Не играйте архетипом без этой пары.
- ❌ **Душевед Коварнесса** — в теории можно отказаться, хотя **Контроль Чернокнижник** многое потеряет без этой легендарной карты. Вместо берите вторую копию **Круговерти Пустоты** или **Алекстразу Хранительницу Жизни**.
- ❌ **Телан Фордринг**, **Круговерть Пустоты**, **Лорд Джараксус** — есть бесплатно в коллекции всех игроков благодаря **Основному набору карт**.



Максимально бюджетный **Контроль Чернокнижник**

Максимально бюджетный Контроль Лок



Максимально бюджетная версия Контроль Чернокнижника не обойдется без **И'Шараджа Осквернителя** и **Билетикуса**. Но это единственные дорогостоящие карты, которые есть в сборке. Если они есть в коллекции, собрать Контроль Лока будет очень просто.




В первую очередь постарайтесь дополнить сборку **Душеведом Коварнессой** и **Каскадом бедствий**. **Тамсин Роум** и другие легендарки крафтить не обязательно.




Муллиган


Муллиган Контроль Чернокнижника достаточно сложный и вариативный. В разных матчах вы должны оставлять разные карты. Во многом это зависит от того, ожидаете ли вы агрессивного или медленного противника. Далее об общих правилах муллигана Контроль Лока.



-  Всегда оставляйте **Тюремщика духов**. Против агро или с Монеткой можно оставлять и две копии.
-  Если ожидаете темповое противостояние, оставляйте **Торговку доспехами**, **Срез души**, **Университетские привидения**, а часто и **Похищение души**. Все карты можно оставлять в двух экземплярах — особенно с Монеткой.
-  С очень хорошей рукой можно оставить **Душеведа Коварнессу** в большинстве матч-апов.

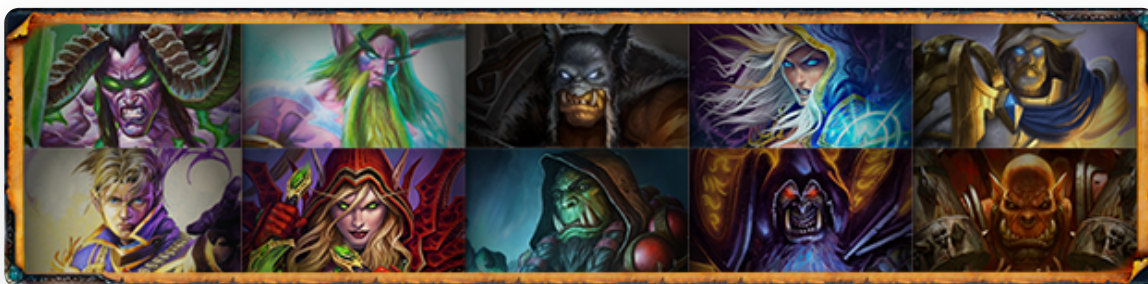
 **Душесборщик** полезен в стартовой руке, если у вас уже есть неплохие карты. Его можно оставить вместе с Тюремщиком духов и Душеведом Коварнессой. Вторая копия чаще всего не нужна.

 В некоторых темповых матч-апах можно оставить **Истерию** в одном экземпляре

 При встрече с контролем колодами вам понадобятся **Билетикус, Телан Фордринг**, а часто и **Лорд Джараксус**. Пусть карты тяжелые, но слишком важные, чтобы сбрасывать их.

 Другие карты в стартовой руке не оставляют.

Далее о том, что Контроль Черно книжник оставляет в стартовой руке при встрече с конкретными классами.



Охотник на демонов: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души.

Воин: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Похищение души, Университетские привидения. С хорошей рукой и Монеткой — Душевед Коварнесса.

Паладин: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Истерия, Университетские привидения. С хорошей рукой — Душесборщик. С очень хорошей рукой и Монеткой — Душевед Коварнесса.

Охотник: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Похищение души, Университетские привидения. С хорошей рукой — Душесборщик.

Друид: Тюремщик духов, Истерия, Срез души, Университетские привидения.

Разбойник: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Похищение души, Университетские привидения. С хорошей рукой — Истерия, Душевед Коварнесса, Огромант.

Шаман: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Срез души, Истерия, Университетские привидения, Похищение души. С хорошей рукой и Монеткой — Душевед Коварнесса.

Маг: Тюремщик духов, Торговка доспехами, Огромант, Душесборщик. С хорошей рукой — Душевед Коварнесса.

Жрец: Тюремщик духов, Билетикус, Лорд Джараксус, Огромант. С хорошей рукой — Душевед Коварнесса.

Чернокнижник: Тюремщик духов, Билетикус, Телан Фордринг, Лорд Джараксус.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры



Суть архетипа

Контроль Чернокнижник — классическая контроль колода с целым рядом защитных инструментов. В Закаленных Степях у Чернокнижника есть много оборонительных опций: исцеление, точечные и массовые ремувалы, провокации, угрозы с натиском. Контроль Лок отлично борется за стол, а если на него не давят, то даже захватывает его мелкими и средними угрозами.

Защитные опции в колоде разного калибра. Есть как дешевые [Срез души](#) или [Похищение души](#), так и мощные [Круговерть Пустоты](#) и [Вытягивание души](#). Их дополняют и другие ремувалы: [Истерия](#), [Каскад бедствий](#) и [Университетские привидения](#). В каждом поединке Чернокнижник по-разному использует ремувалы: где-то их нужно беречь для ключевых ходов оппонента, а где-то отдавать как можно быстрее, чтобы освободить место в руке. Многие ремувалы выполняют сразу несколько функций: не только чистят стол, но и восстанавливают здоровье или активируют эффекты порчи других карт.

Как и всегда, Чернокнижник силен в **доборе**. Карт с добором немного: [Душесборщик](#), [Телан Фордринг](#) и реже заклинания за 3 маны. Зато в арсенале класса всегда есть его сила героя — [Жизнеотвод](#). Использовать ее каждый ход не получается даже в самых медленных матч-апах, но это и излишне. Карты у Чернокнижника редко заканчиваются даже в темповых поединках. Тем более из-за обилия фрагментов душ использование [Жизнеотвода](#) не обязательно оставит Чернокнижника с меньшим количеством здоровья, чем до розыгрыша силы героя.

Самое важное в колоде Чернокнижника — это то, как он побеждает. За это ответственны три ключевые карты: [Билетикус](#), [И'Шарадж Осквернитель](#) и [Лорд Джараксус](#).

[Билетикус](#) и [И'Шарадж Осквернитель](#) — мощная комбинация карт, которая полезна во всех матч-апах за исключением самых агрессивных. Иногда хватает одного [Билетикуса](#),

а древний бог за 10 маны уже не обязателен. Но есть матч-апы, где важно уничтожить 10 карт оппонента. Уничтожение карт противника важно не только потому, что вы можете сжечь ключевые карты противника, но и потому, что так вы приближаете оппонента к усталости. После двух **Билетикусов** мало кто сможет соревноваться с Контроль Чернокнижником в лейтгейме: оппонент намного быстрее придет к усталости, чем Гул'дан.

Лорд Джараксус станет самым тяжелым способом победы. Его сила героя медленная, но в долгосрочной перспективе способна переиграть по выгоде любую колоду. К тому же есть и 3/8 оружие, которое опять же не быстро, но нанесет 24 урона — часто большая часть отправится в героя противника.

Геймплей Контроль Чернокнижника во многом **зависит от матч-апа**, с которым он столкнулся. В некоторых поединках важно только захватить стол и восстановить достаточное здоровье. В других как можно быстрее нужен **Билетикус** под эффектом порчи. Есть поединки, где помимо этого необходимо и давление со стола с помощью тяжелых угроз.

Далее подробно о том, как Контроль Чернокнижник выигрывает в партиях и в каких условиях использует те или иные способы победы.

[к оглавлению](#)



Способы победы



1.

Защита от агро

Простой и понятный способ победы актуален в самых быстрых матч-апах: с Фейс Охотниками, Агро Разбойниками, Секрет Паладинами и другими.

Многое зависит от того, как много взрывного урона у оппонента. Чем его больше, тем хуже для Контроль Чернокнижника. Вы отлично справляетесь с давлением со стола, но

оружие, наносящие урон заклинания и боевые кличи — не то, к чему Чернокнижник готов.

Если оппонент давит преимущественно со стола (Токен Друид, Паладины), обилие точечных и массовых ремувалов должно сделать свое дело. Главное играть эти ремувалы аккуратно: не слишком рано, но и не слишком поздно. Вы не должны остаться без ресурсов в руке раньше оппонента, но нельзя допускать и неожиданного «летала» с помощью массовых баффов атаки, а они почти всегда есть у агро колод, которые играют со стола (Приговор, Одеревенение).

Не спешите играть ранние ремувалы за 2-3 маны на слабых существ, например на первые дропы. Старайтесь ставить своих существ на игровое поле и размениваться ими. Лучше всего делать это после того, как вы сыграли какие-то зачистки. Так вы перехватите инициативу в борьбе за игровое поле.

Если у оппонента много взрывного урона, полагайтесь на провокации и исцеления. С таунтами не так просто: есть Телан Фордринг и Силач, а реже Огромант. Старайтесь ставить эти угрозы на пустой стол, чтобы с ними легко не разменялись существа оппонента.

Исцеления у Контроль Чернокнижника много, но оно не всегда прямое и легко реализуемое. Вы можете замешать 10+ фрагментов души в колоду, но они ничего не сделают, пока вы не доберете их. Старайтесь чаще использовать Жизнеотвод — так вы не только восстановите здоровье, но и найдете больше карт с исцелением. В тяжелых ситуациях Похищение души и Вытягивание души можно играть на собственные мелкие угрозы.

Если с исцелением все плохо, старайтесь как можно быстрее закончить партию самостоятельно с помощью существ на столе. В этом помогут Душевед Коварнесса, Билетикус и Силачи.



1. **Два Билетикуса**

Билетикус — ключевая карта в колоде. С ее помощью вы будете переигрывать многие метовые архетипы, например, почти все не сверхагрессивные. Не стоит думать, что вокруг **Билетикуса** построен весь геймплей Контроль Чернокнижника, но часто это самый простой и очевидный способ победы. По крайней мере в ситуациях, когда **Билетикус** заходит в руку рано.

В разных матч-апах **Билетикус** полезен по разным причинам. В одних поединках важно сжечь ключевые способы победы оппонента (часть ОТК-комбинации, части К'Туна Расколотого или сам К'Тун Расколотые, какие-либо тяжелые карты, в том числе и **Билетикус** оппонента) — тут нужно полагаться на удачу. В других матч-апах важнее тот факт, что вы уберете 5 карт из колоды противника — так он станет ближе к усталости, чем Гул'дан.

В самых медленных контроле поединках **Билетикуса** нужно сыграть даже дважды, чтобы приблизить оппонента к усталости. Например, это поединок с Контроль Жрецом.

Второго **Билетикуса** даст **И'Шарадж Осквернитель**, но для этого нужно выполнить несколько условий. Первое — сыграть **Билетикуса** под порчей ранее. Второе — найти и сыграть **И'Шараджа Осквернителя**. Третье — освободить достаточно места в руке для всех копий карт с порчей. Среди них может быть не только **Билетикус**, но и другие: **Силач**, **Каскад бедствий** и **Душесборщик**.

Сложной задачей может стать активация эффекта порчи **Билетикуса**. Делают это лишь несколько тяжелых карт: **Силач** без порчи, **Душевед Коварнесса**, **Круговерть Пустоты**, **Лорд Джараксус** и **И'Шарадж Осквернитель**. В некоторых сборках есть и **Алекстраза Хранительница Жизни**.

Активировать порчу **Билетикуса** не всегда получается **Силачом**, да и его розыгрыш за 7 маны — слабый и не темповый ход. Редко хочется активировать порчу **И'Шараджем Осквернителем**, потому что в этом случае сам древний бог не даст вторую копию **Билетикуса**. Хотя она бывает нужна не всегда.

Если противник может каким-либо образом помешать вам в розыгрыше **Билетикуса**, лучше не делать очевидных слабых ходов. Например, **Круговерть Пустоты** на слабый стол или **Силач** за 7 маны. Так вы ясно даете понять противнику, что **Билетикус** в руке. Впрочем это не всегда важно. Многие противники не смогут как-либо остановить выход **Билетикуса**.

Если у оппонента осталось меньше 5 карт в колоде и вы используете **Билетикуса**, он не получит урон от усталости. **Билетикус** только сжигает карты, но не заставляет противника добирать их.



1.

Давление со стола

Контроль Чернокнижник может победить не только с помощью **Билетикуса**. Иногда легендарка не заходит вовремя, иногда только ее недостаточно для победы.

Чернокнижник вполне может сыграть и в классическом стиле: захватить стол и задавить оппонента тяжелыми угрозами. Иногда получается сделать это обычными существами из колоды: **Силачом**, **Душеведом Коварнессой**, **И'Шараджем Осквернителем**. Все это крупные и темповые угрозы, на которые враг обязан ответить.

Но если ответы есть, выходом станет Лорд Джараксус — источник бесконечной выгоды за счет своей силы героя. Призыв 6/6 угрозы каждый ход доставит проблемы любой контроле колоде. Рано или поздно ответы у врага кончатся. До этого времени Чернокнижнику нужно не умереть самому от взрывного урона, комбинаций или стола оппонента.

Лорд Джараксус опасен не только из-за своей силы героя, но и из-за 3/8 оружия. Оно медленное, но в долгосрочной перспективе наносит массу урона герою противника. Как правило Джараксус атакует оружием именно героя, а разменивается с существами с помощью ремувалов и собственных угроз — по крайней мере это актуально в случаях, если у вас осталось мало здоровья и исцеления.

Единственная проблема Лорда Джараксуса — вы лишаетесь источников добора. Это не всегда так уж критично, но карты в руке могут кончиться. К тому же вы медленнее будете «топдекать» фрагменты души и восстанавливать здоровья. Поделаться с этим что-то сложно: играйте карты аккуратнее и старайтесь не разбрасываться ими.

Если в руке мало ресурсов, а ключевые карты вы еще не добрали, задумайтесь о том, чтобы не играть Лорда Джараксуса.

[к оглавлению](#)



Как играть ключевые карты и комбинации

-  **Билетикус**

Разумеется, всегда используется только после порчи. В какой момент — зависит от матч-апа. Желательно разыграть **Билетикуса** до того, как у оппонента останется 4 и менее карт в колоде. Исключение — если вы хотите сжечь **К'Туна Расколотого**.

Внимательно следите за тем, какие карты вы сжигаете. Эта информация поможет в будущем играть от того, что осталось, а не того, что вы уничтожили.

Активировать **Билетикуса** можно несколькими картами. Чаще всего **Душеведом Коварнессой**, **Круговертью Пустоты** или **Лордом Джараксусом**. Реже — **Силачом** и **И'Шараджем Осквернителем**. Если у противника есть какой-то способ остановить **Билетикуса**, старайтесь активировать его порчу не очевидным путем. Например, не играйте в темп **Силача** или **Круговерть Пустоты** на пустой стол.

-  **И'Шарадж Осквернитель**

Перед использованием вспомните все карты, которые вы сыграли под порчей в этой партии. Среди них могут быть **Билетикус**, **Силач**, **Каскад бедствий** и **Душесборщик**. На все место в руке может не хватить. Старайтесь сначала избавиться от максимума карт в руке, особенно если с **И'Шараджа Осквернителя** вы ищете конкретную карту, например **Билетикуса**.

Не обязательно играть все полученные карты в этот же ход. **Силач** всегда будет стоить 0 маны, а другие иногда можно сыграть позднее за их стоимость — вы все равно получите много темпа. Не играть все сразу же актуально в ситуациях, если вы боитесь АоЕ способности противника или защитные инструменты понадобятся позднее.

Если вы сыграли карту без эффекта порчи, **И'Шарадж Осквернитель** не вернет ее в руку. Порой можно намеренно играть **Душесборщиков** до того, как вы их улучшите, чтобы они не мешали вернуть в руку **Билетикуса**, **Силача** и **Каскад бедствий**.

Каскад бедствий вернется в той форме, в которой вы его сыграли — во второй или в третьей.

-  **Истерия**

Заклинание с большим потенциалом, но сыграть правильно его сложно: нужно просчитывать, что могут сделать существа, атакуя друг друга.

Применений у **Истории** масса. Иногда это ультимативный ремувал вражеского стола, иногда — способ убрать провокацию противника и атаковать своими существами по герою.

Часто **Истерия** сделает или не сделает что-то с конкретным шансом. В этих ситуациях оценивайте ситуацию. Если все плохо, рискуйте. Если ситуация хорошая, лучше отдать более надежный ремувал и не рисковать попусту.

-  **Тамсин Роум**

Работает не со всеми заклинаниями в колоде Контроль Чернокнижника, но со многими. Не обязательно извлекать из **Тамсин Роум** огромную выгоду. Даже комбинация с одним заклинанием за 2-3 маны — уже хорошо. Не играйте **Тамсин Роум** в темп без заклинания школы Тьмы — это неправильное действие в большинстве ситуаций.

Заклинания школы Тьмы для синергии с **Тамсин Роум**



Если на столе есть **Тамсин Роум** и вы сыграете **Круговерть Пустоты**, вы потеряете легендарку на столе, но она все-таки даст бесплатную копию **Круговерти Пустоты**.

• **Телан Фордринг**

Контроль Чернокнижники используют эту легендарку, чтобы стабильнее находить **И'Шараджа Осквернителя**. Если он уже в руке, Телан Фордринг достанет из колоды **Алекстразу Хранительницу Жизни**, а далее **Душеведа Коварнессу** или **Силача** — всё это способы активировать порчу **Билетикуса**. Самого **Билетикуса** достать с Телана Фордринга получается не часто.

Не бойтесь играть этот пятый дроп даже против классов с эффектами немоты или ультимативными ремувалами, которые не активируют предсмертный хрип существ. У Контроль Чернокнижника нет других хороших целей для немоты, так что противник наверняка сбережет что-то в любом случае, если ответ есть в руке. Но такой бывает не часто: в мете мало способов убрать со стола Телана Фордринга, не активировав его хрип.

• **Душевед Коварнесса**

Перед розыгрышем посчитайте, сколько фрагментов души осталось в колоде. Информация написана и на самой легендаркой, если навести на нее курсором.

Не обязательно играть **Душеведа Коварнессу** с 6 фрагментами души в колоде и более. Легендарка сильная, даже если призовет 2-3 существа с натиском. Хотя у Контроль Чернокнижника часто достаточно фрагментов души в колоде. Если это возможно,

используйте замешивающие заклинания и существ за несколько ходов до выхода душеведа Коварнессы.

-  **Лорд Джараксус**

Розыгрыш карты за 9 маны, которая мало что делает при выходе, — достаточно медленный ход, в который вы потеряете много темпа. Это не так страшно в самых медленных матч-апах или в ситуациях, когда стол пуст. Но в более напряженные моменты Лорда Джараксуса использовать сложно.

Исправят ситуацию Монетка или **Силач**. Монетку можно сыграть на 10 маны после Лорда Джараксуса, чтобы хватило на новую силу героя. **Силача** же можно бесплатно поставить после розыгрыша героя, чтобы не просесть в темпе.

Старайтесь играть силу героя Лорда Джараксуса каждый ход. То же и с атаками оружия.

-  **Фрагменты души**

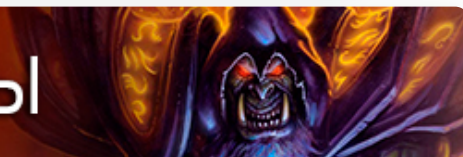
Фрагменты души — главный источник исцеления Контроль Чернокнижника. Проблема в том, что он не всегда надежный и стабильный. Вы не знаете, когда и сколько фрагментов души достанете из колоды. Если здоровья не хватает, старайтесь чаще играть **Жизнеотвод** и другие источники добора в надежде «топдека» фрагментов души — разумеется, если их в колоде достаточно.

Большое количество фрагментов души создает ощущение, что в колоде Чернокнижника еще много карт. Внимательно следите, что осталось в колоде, и не обманывайтесь.

[к оглавлению](#)



ТРУДНЫЕ МАТЧ-АПЫ





Фейс Хант

Трудный поединок, потому что у Фейс Ханта много взрывного урона. Хотя только его Охотнику едва ли хватит для победы. Значительный урон наносят и его существа: и у вас есть способы остановить их. Не жалейте ремувалы рано, чтобы убрать со стола мелкие угрозы. Ставьте что-то в темп сами в начале партии.

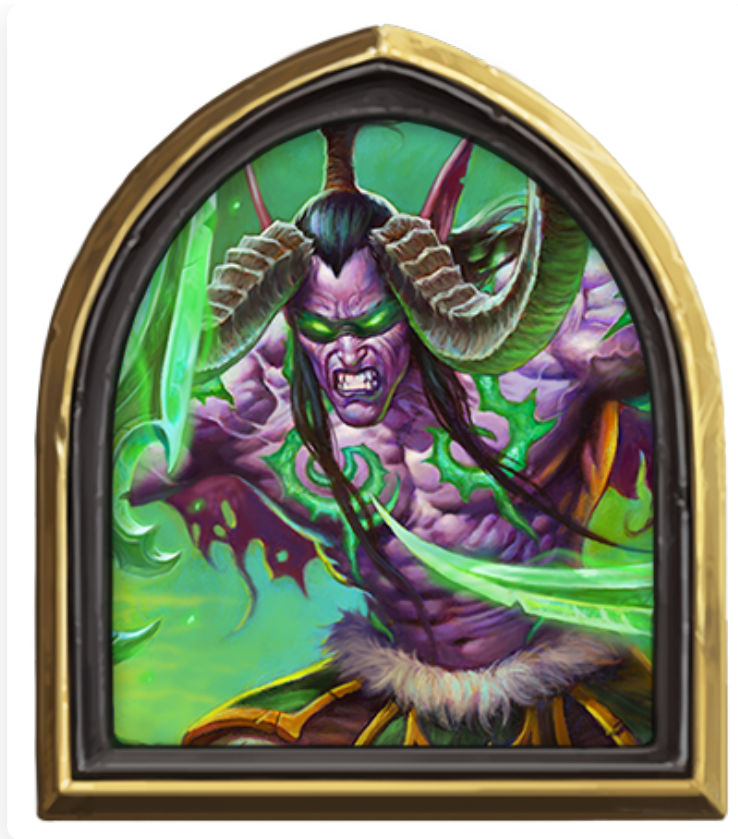
Проблемы доставит **Неистовый люторог**, особенно если Охотник ранее сыграет **Погонщицу Песни Войны** или какие-либо баффы зверя в руке. Постарайтесь не оставлять на столе хорошие цели для атаки **Неистового люторога** к 5 маны Охотника.

Берегите тяжелые ремувалы (**Каскад бедствий**, **Вытягивание души**) для ответа на самую крупную угрозу Охотника.

Генерируйте больше исцеления с помощью **Тамсин Роум**. Комбинируйте ее с **Похищением души** или **Вытягиванием души**.

Рассчитывайте на провокации: они делают многое в матч-апе с Охотником.

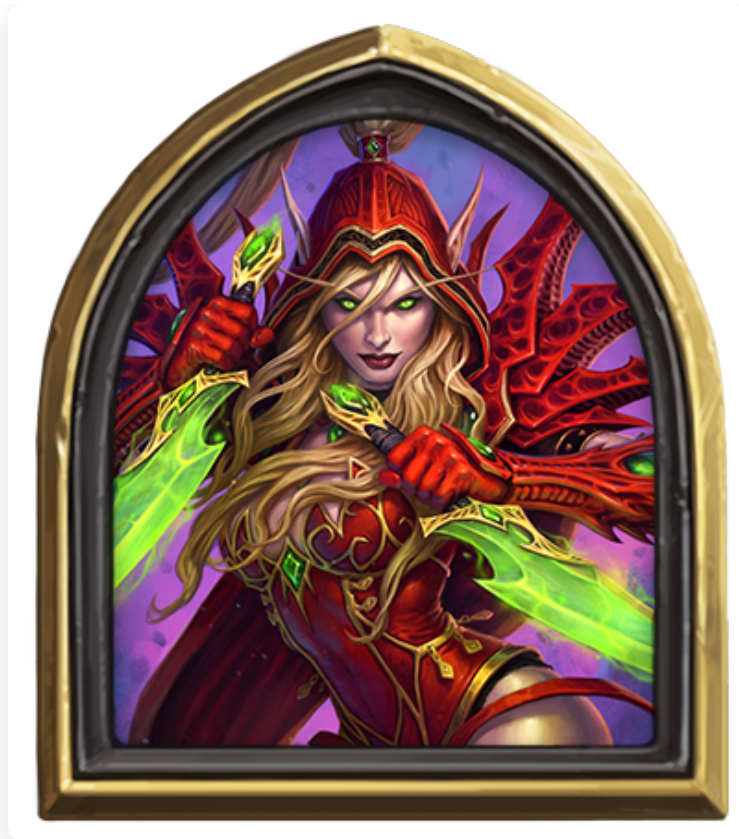
! Никогда не играйте Истерию на Неистового люторога !



Темпо Охотник на демонов

Опасен не столько существами, сколько атаками оружия. В этом поединке Чернокнижнику нужно сделать очень многое, чтобы победить. Просто затянуть партию до лейтгейма не получится, как в других агро матч-апах. Даже под конец игры Охотник на демонов нанесет очень много урона с помощью Иллидари-инквизитора, Гнева и других баффов атаки.

Закрывайтесь провокациями, восстанавливайте здоровье по максимуму и надейтесь на то, что Билетикус сожжет достаточное количество взрывного урона в колоде противника.



Агро Разбойник

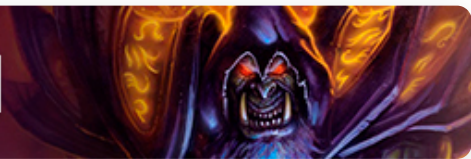
Опасен из-за атак оружием. Играет мало существ, но каждое из них нужно тут же убирать со стола, чтобы не получить дополнительный урон.

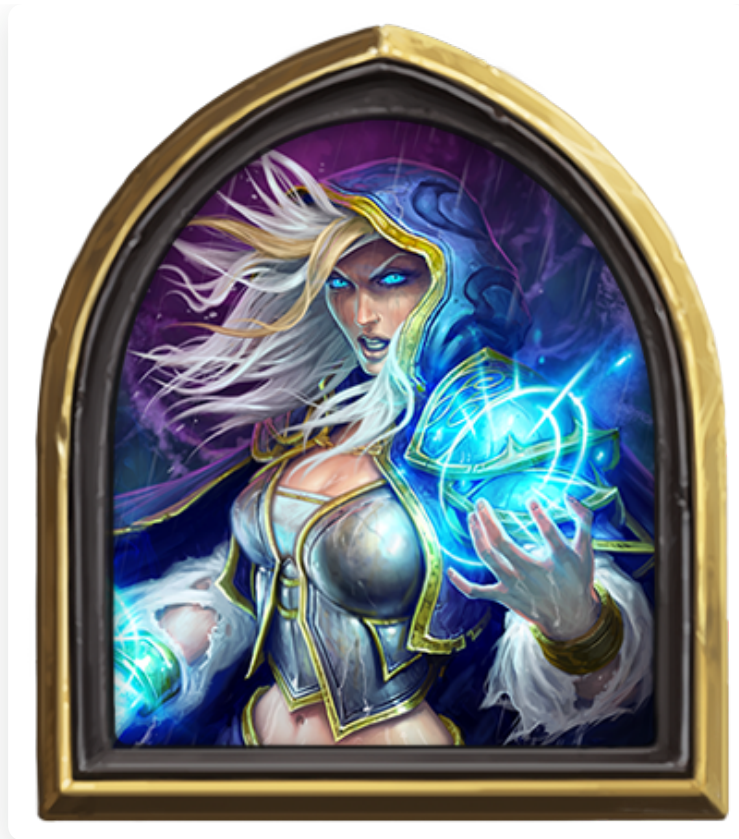
Если вы захватили контроль над столом, играйте провокации. Они замедлят оппонента или по крайней мере вынудят его потратить часть взрывного урона.

Если вы играете сборкой без **Кислотного слизнюка**, все атаки оружием придется пережить и восстановить достаточное количество здоровья.

Постарайтесь контратаковать со стола в мидгейме. Вы вполне можете закончить партию быстрее оппонента при поддержке исцеления, провокаций и своих тяжелых угроз.

РАВНЫЕ МАТЧ-АПЫ





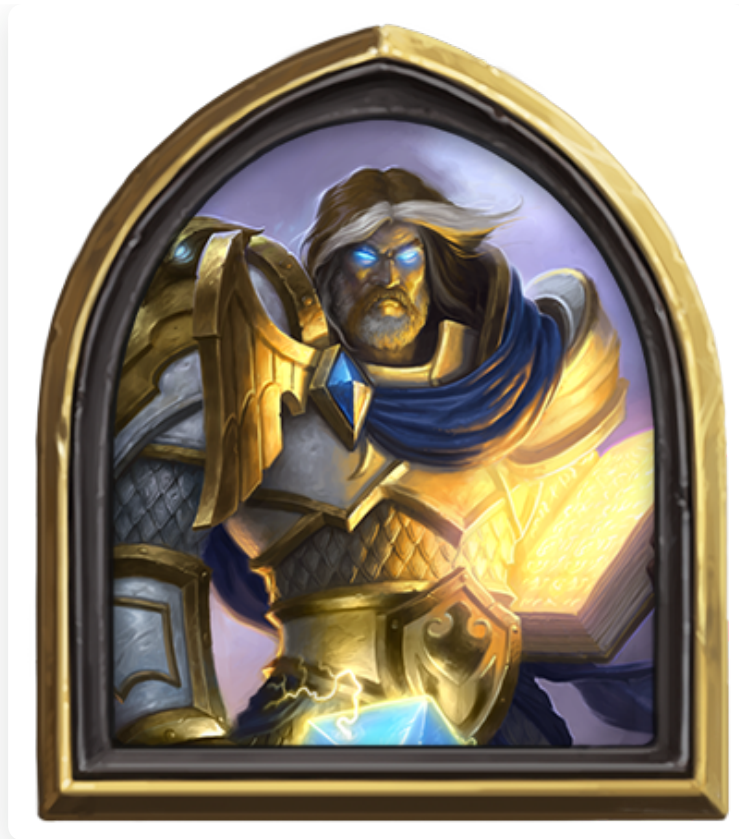
Спелл Маг

Спелл Маг после нерфов стал слабее, но все еще может доставить проблемы. Как и до патча, если оппонент рано находит [Колоду Безумия](#) и играет ее до [Колдовских потоков](#), у вас будут большие проблемы. [Гром в Награнде](#) и [Выживание сильнейших](#) нанесут очень много урона, да и другие дорогие заклинания станут проблемой.

Но если Спелл Магу не зайдут идеальные карты, победить его достаточно просто. Старайтесь постоянно держать существ на столе, чтобы [Маска К'Туна](#) не нанесла 10 урона по вашему герою. У Мага достаточно других источников взрывного урона: тут помогут источники исцеления — генерируйте их как можно больше с помощью [Тамсин Роум](#).

Старайтесь выманить [Стрелы инволюции](#) до того, как разыграете [Силача](#). Это существо под порчей считается угрозой за 0 маны, так что одна Стрела инволюции превратит его в 1/1 угрозу.

[Огромант](#) станет отличной картой в этом матч-апе. Старайтесь ставить его так, чтобы Маг не мог разменяться с 3/7 угрозой своими существами.



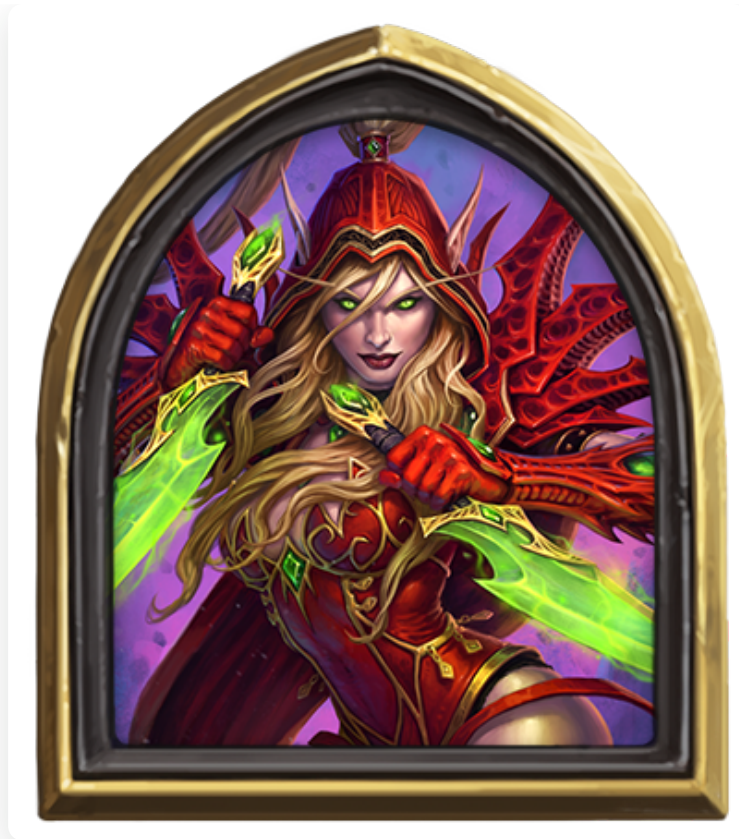
Секрет Паладин и Агро Паладин

В матч-апе с Секрет Паладином важно правильно играть вокруг секретов. Не спешите проверять **О мой Йогг!** с помощью монетки и дешевых заклинаний, если видите только один секрет — с большой вероятностью это что-то другое.

Другие секреты лучше в принципе не активировать. Если вы не можете убрать со стола все угрозы, далеко не всегда выгодно убирать одну, потому что так вы активируете **Отмщение**. Все просто со **Скачущим спасителем**: Чернокнижник легко может не играть 3 карты за ход в начале и мидгейме.

Секрет Паладин может нанести много неожиданного урона с помощью **Приговора**. Обыгрывайте это заклинание в мид и лейтгейме. Все остальные источники урона предсказуемые — в худшем случае вы получите урон **Молотом наару** или другим оружием.

Агро Паладин не будет мешать секретами, но в его распоряжении больше баффов и опасных угроз. Как и в случае с Секрет Паладином, опасайтесь баффа **Приговора**. У сборок без секретов с высокой вероятностью может быть и **Печать королей**. Бафф особенно опасен, если на столе есть **Всадник на крабе**.



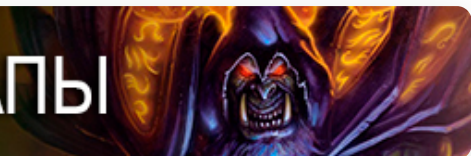
Миракл Разбойник

Матч-ап стал намного проще после нерфа [Метателя перьев](#). Теперь взрывного урона у Разбойника меньше, хотя он все еще есть. Проблемы доставят и заклинания Мага, и Злобный удар, а часто в сборках появляется [Алекстраза Хранительница Жизни](#) — ее Разбойник может возвращать в руку [Шагом сквозь тень](#).

В этом матч-апе важно заполучить как можно больше ресурсов в руку. Разбойник очень быстро переберет всю колоду и найдет ключевые карты. Чернокнижнику важно держать наготове ответы на [Связного](#), [Джандис Барову](#), [Алекстразу Хранительницу Жизни](#) и мелкие угрозы.

В матч-апе многое сделает [Огромант](#), если вы сможете поставить его на пустой стол.

ВЫГОДНЫЕ МАТЧ-АПЫ



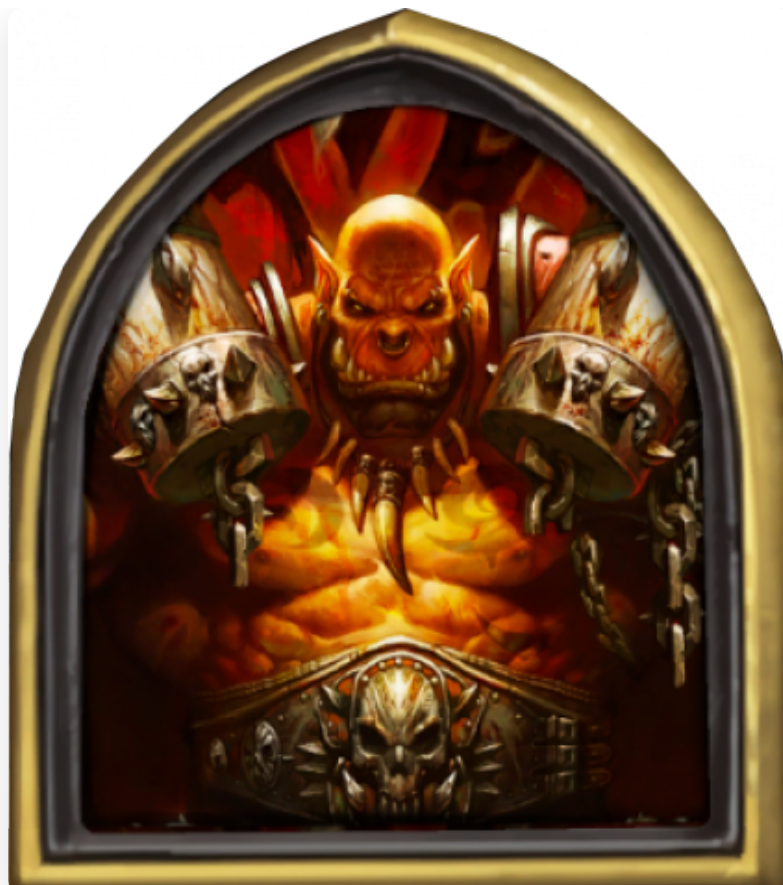


Контроль Жрец

Самый простой матч-ап в игре. Возможно, один из самых простых в истории Hearthstone. Со стола Жрец вас никогда не продавит, а [Билетикуса](#) он остановить никак не может.

Как только [Билетикус](#) появляется в руке, старайтесь тут же активировать эффект порчи. Пусть даже [Круговертью Пустоты](#) на пустой стол. Это важно, чтобы Жрец не смог сыграть [Мучительницу Иллюсию](#), а после сжечь вашу колоду [Билетикусом](#) без порчи. После активации порчи [Мучительница Иллюсия](#) уже не страшна.

Если [Билетикус](#) или [И'Шарадж Осквернитель](#) после не заходят, чтобы уверенно поставить точку в матч-апе, обращайтесь к Лорду Джараксусу. Но не играйте его слишком рано, если в руке мало карт. В этом случае ресурсы могут быстро кончиться — у Жреца появится шанс на победу.

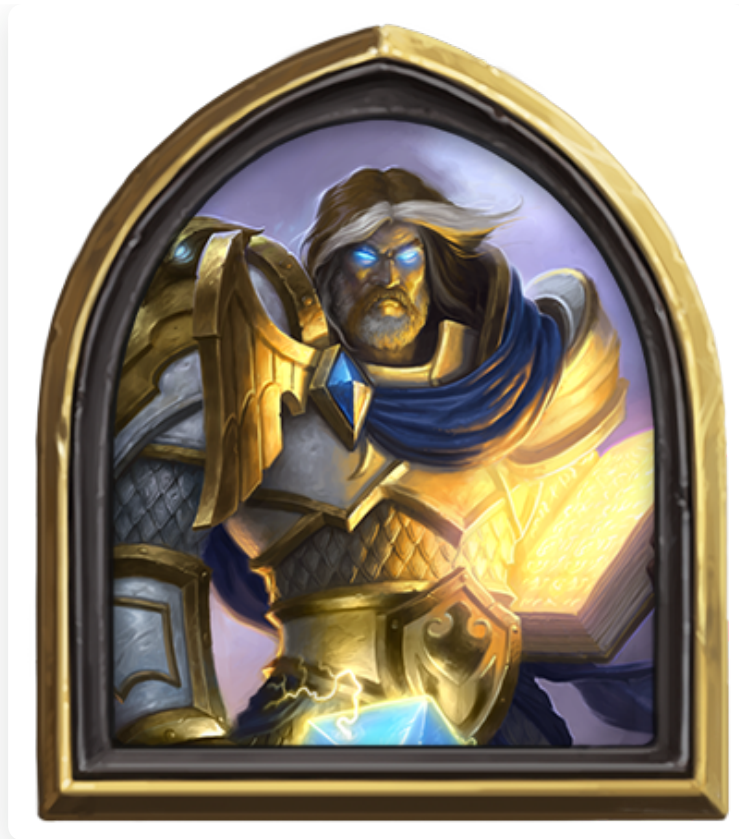


Раш Воин

Выгодный матч-ап, потому что у противника мало взрывного урона. Только на 8-9 маны и далее стоит опасаться [Хулигана](#) и [Алекстразу](#) Хранительницу Жизни — в остальном урон Раш Воина слишком предсказуем.

Все остальные угрозы Контроль Чернокнижник без особых проблем чистит своими ремувалами. Многое делает [Истерия](#), хотя она может сыграть злую шутку в сочетании с [Рокарой](#) или Властителем Рунтаком.

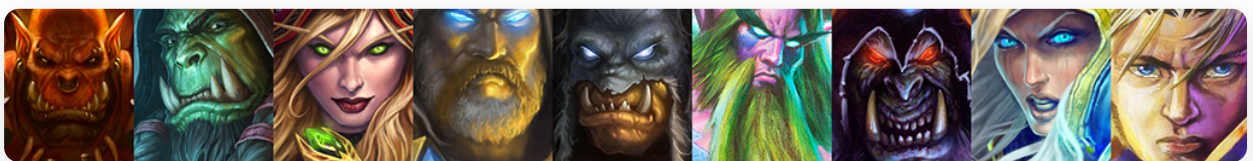
[Всадник на крабе](#) без баффов не так опасен, как в матч-апе с Паладинами. Постарайтесь не наносить ему урон, чтобы Воин не сыграл [Щит доблести](#).



Манускрипт Паладин

Теперь в арсенале Манускрипт Паладина нет взрывного урона, так что матч-ап стал выгодным. В контроле стола у Чернокнижника проблем нет, как обыгрывать секреты описано выше в описании матч-апа с Секрет Паладином. Вам остается только грамотно распорядиться картами, а в лейтгейме сжечь 5-10 карт [Билетикусом](#).

Да, вы не сможете как-то остановить [Манускрипты мудрости](#), но это не имеет особого значения, потому что Паладин сможет только бороться за стол, но не наносить урон вашему герою.



Другие контроль колоды

При встрече с медленной контроль колодой любого класса вашим основным источником победы станет [Билетикус](#). Например, в матч-апе с ОТК ДХ он сжигает ключевые части комбинации. А в поединке с Контроль Воином просто быстрее доводит оппонента до усталости.

Подумайте о том, как другая контроль колода может победить вас: с помощью [К'Туна Расколотого](#), ОТК комбинации или просто взрывным уроном. Старайтесь противодействовать этому с помощью вовремя сыгранного [Билетикуса](#) и другими способами.

Часто вы сможете просто задавить оппонента тяжелыми угрозами после розыгрыша Лорда Джараксуса.



Спасибо за внимание, до скорых встреч!