

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по Архетипам: Контроль Чернокнижник и Фатиг Чернокнижник

10.10.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по колодам Контроль и Фатиг Чернокнижника

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

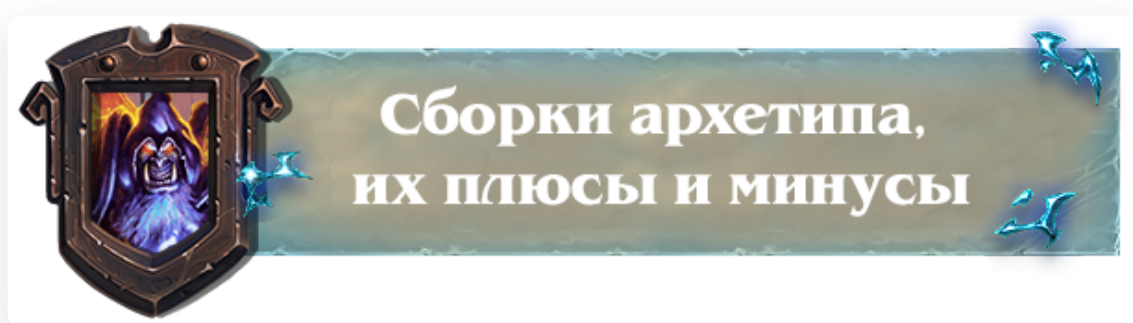
Не так давно на сайте вы могли найти голосование за следующий архетип, которому будет посвящен гайд. Читатели помогли собрать ценные сведения о том, какие архетипы им более интересны. Одними из них стала пара Контроль Чернокнижник и Фатиг Чернокнижник (он же Милл Чернокнижник).

Действительно, данный класс в мете Рыцарей Ледяного Трона еще не достаивался гайда, что, пожалуй, несправедливо. Сейчас в мете целых два конкурентоспособных и мощных архетипа Чернокнижника - быстрый и медленный, а среди них еще и несколько отличающихся друг от друга разновидностей. В данном гайде речь пойдет как раз о такой в чем-то похожей, а в чем-то не очень паре.

Контроль Чернокожники радует изобилием непохожих друг на друга сборок: можно выделить классическую его версию, сборку, похожую на старого Хэндлока с Горными великанами и Сумеречными драконами, анти-агро версию и, наконец, Фатиг Чернокожника, так полюбившегося многим игрокам из-за оригинального геймплея и плана на игру. Во всем этом многообразии видов и подвидов, а также их сборок и поможет разобраться данный гайд. Кроме этого, как и всегда, вы найдете советы по муллигану, стратегии игры и поведению в конкретных матч-апах, а также другие полезные сведения о Контроль Чернокожнике в мете Рыцарей Ледяного Трона.

Вашему вниманию представляются следующие разделы гайда:

- *Сборки архетипа, их плюсы и минусы*
 - *Основные карты*
 - *Оptionальные и технические карты*
 - *Муллиган*
 - *Стратегия игры*
1. *Выживание*
 2. *Давление на средней стадии игры*
 3. *Давление на поздней стадии игры*
 4. *«Аутвэлью» или извлечение большей выгоды*
 5. *Уничтожение ключевых ресурсов оппонента*
- *Особенности игры Фатиг (Милл) Чернокожником*
 - *Карты со случайным эффектом*
 - *Матч-апы*
 - *Как играть против Контроль Чернокожника?*
 - *Заключение*





















Сборок Контроль Чернокожника очень и очень много, это связано и уже с упомянутым разнообразием подвидов архетипа, и с его относительной непопулярностью. По сути, у каждого профессионального игрока, когда он берется за данный архетип, получается своя собственная сборка. А тот факт, что Контроль Чернокожником играют не столь часто, еще больше усложняет процесс поиска идеальной сборки.


С одной стороны, из-за этого возникают некоторые проблемы у любителей «нетдекинга», то есть заимствования готовой сборки для продвижения по ладдеру, потому что непонятно, какую именно колоду выбрать. С другой стороны, у вас есть

богатый выбор среди множества разных и непохожих колод, а еще вы можете совершенствовать свои собственные навыки декбилдинга, подстраиваться под мету и ваш стиль игры.

Контроль Чернокнижник (Хэндлок)


Контроль Чернокнижник (Хэндлок)


 <p>Мастерская проклятия Предсмертный хрип: восстанавливает 4 ед. здоровья обоим игрокам.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Демон Бездны Провокация</p> <p>1 / 3</p> <p>Demon</p> <p>x2</p>	 <p>Илидана Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если это убьет существо, вы берете карту.</p> <p>1 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Мгла крови Талисса Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2 / 1</p> <p>1</p>	 <p>Похищение души Похищение жизни. Наносит 2 ед. урона выбранному существу.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Зомби в костюме Боевой клич: Находясь по обе стороны существа, получает способность «Провокация».</p> <p>2 / 3</p> <p>x2</p>
 <p>Осквернение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.</p> <p>2 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Служитель Земли Боевой клич: восстанавливает 3 ед. здоровья.</p> <p>3 / 3</p> <p>3</p>	 <p>Адреналин Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>4 / 2</p>	 <p>Сумеречный дракон Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4 / 1</p> <p>Dragon</p> <p>x2</p>	 <p>Безликий шаркан Провокация. Боевой клич: копирует здоровье и атаку вашего выбранного существа.</p> <p>4 / 1</p> <p>x2</p>	 <p>Гадкий патрешим В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>5 / 5</p> <p>Demon</p> <p>x2</p>
 <p>Вытягивание души Уничтожает существо. Восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>6 / 2</p> <p>x2</p>	 <p>Молучий абиссал Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем прочим персонажам.</p> <p>7 / 6</p> <p>Demon</p> <p>x2</p>	 <p>Король-лун Провокация. В конце своего хода вы кладете в руку случайную карту рандома смерти.</p> <p>8 / 8</p> <p>8</p>	 <p>Александра Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>9 / 8</p> <p>Dragon</p> <p>8</p>	 <p>Кроулоппица Гуллан Боевой клич: призывает оскоро 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>



MANACOST
kolodahearthstone.ru

9280

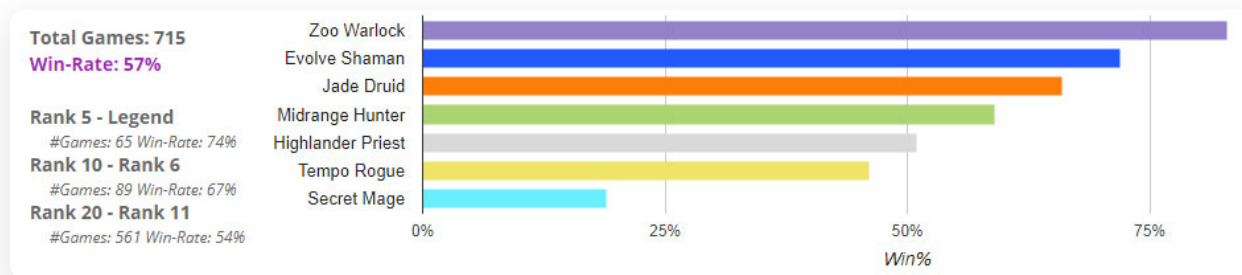




КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Одна из наиболее конкурентных колод Контроль Чернокнижника (Хэндлока) согласно статистике (за последние 7 дней):



Контроль Чернокнижник от Gaara



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

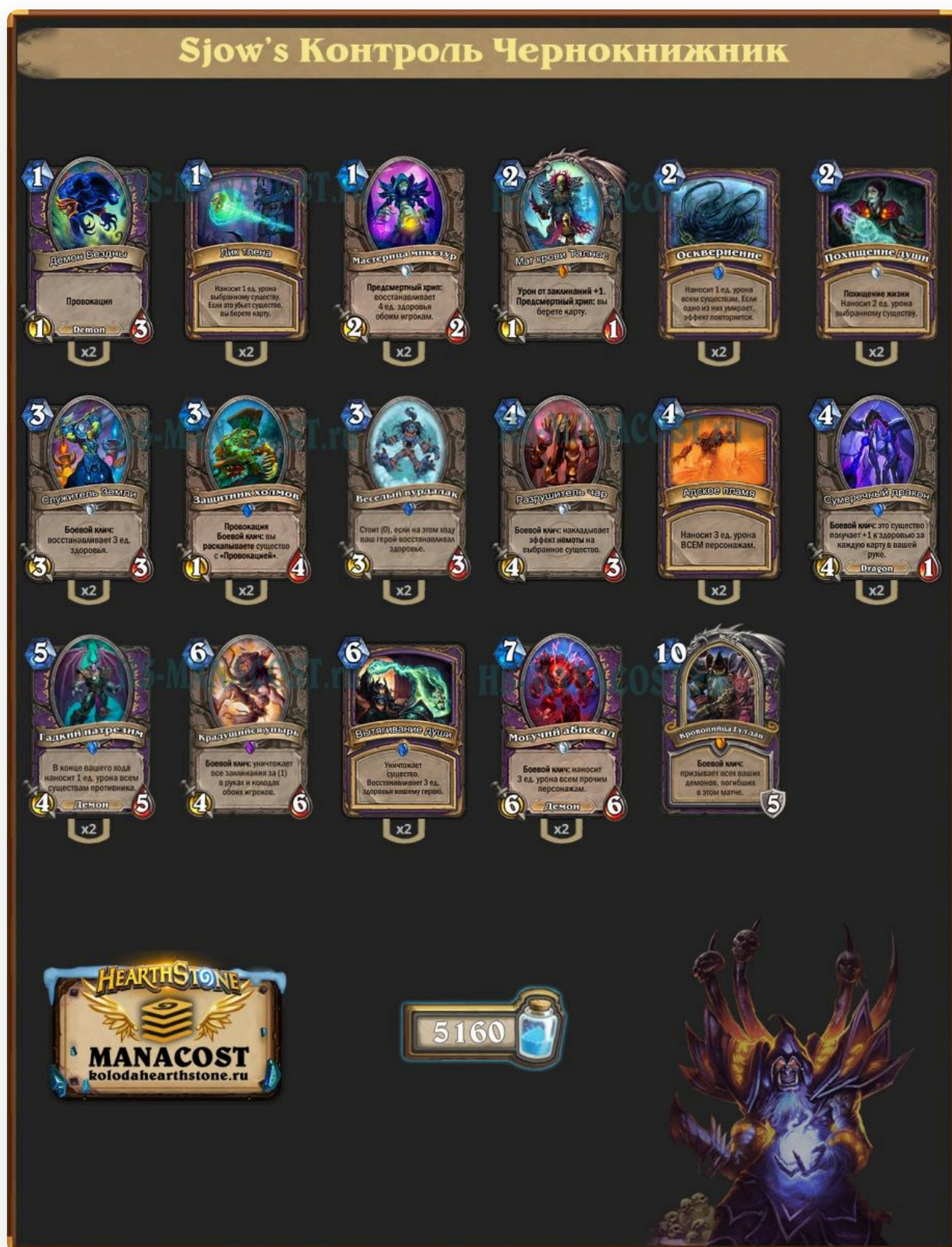
Чаще всего вы, вероятно, встретите похожую на эту сборку Чернокнижника при встрече медленной колоды данного класса. Здесь есть и достаточная синергия демонов, и масса AoE эффектов, и некоторые популярные технические карты (Ползун Голакка,

Разрушитель чар), а также мощные угрозы для медленных матч-апов – Сумеречный дракон и Горный великан. Предполагается, что одна из этих карт выйдет на стол на четвертый ход, когда ответить на нее крайне трудно. Особенно это касается Казакус Жреца, у которого есть всего лишь одна карта в колоде для ответа на Сумеречного дракона (Немота) и одна для ответа на Горного великана (Слово Тьмы: Смерть). Любопытный выбор – Защитник холмов, он хорош как третий дроп, потому что не лишает вас карты в руке, то есть в ключевой 4й ход вы все равно сможете разыграть ваши крупные угрозы без потери эффективности.



Плюсом данной сборки является ее универсальность и гибкость: здесь есть и анти-агро карты, и инструменты для борьбы с медленными оппонентами. К минусам можно отнести то, что все эти карты не делают быстрые или медленные поединки особенно выигрышными. Вы вроде бы можете справиться с каждым, но и проиграть можно каждому.

Контроль Чернокнижник от Sjow



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Версия от Sjow далеко не такая тяжелая, как первая, в ней вы найдете массу технических карт для борьбы за стол на раннем этапе игры, здесь помимо AoE эффектов есть и масса темповых инструментов, например, **Веселый вурдалак**. Поскольку сборка

очень легкая, победить медленных противников достаточно трудно, поэтому-то в сборке есть Крадущийся упырь, улучшающий матч-ап с Джейд Друидом, а отчасти и с Казакус Жрецом. С последним также может помочь бороться Сумеречный дракон.



Плюсом этой версии является в первую очередь очень хорошее противостояние с агрессивными колодами. Но в этом случае соответственно **ослабляется** противостояние с контроль архетипами, несмотря на карту Сумеречный дракон и карту Крадущийся упырь.

Контроль Чернокнижник от Sjoesie

Sjoesie's Контроль Чернокнижник

1 Демон Кровь Провокация 1 Демон 3 x2	1 Предсмертный хрип: восстанавливает 4 ед. здоровья обоим игрокам. 2 2 x2	2 Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту. 1 1 x2	2 В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. 0 7 x2	2 Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется. 2 2 x2	2 Позволяет жить. Наносит 2 ед. урона выбранному существу. 2 2 x2	3 Боевой клич: накладывает эффект немоты на выбранное существо. 2 1 Wildfire 1
3 Боевой клич: если у вашего противника есть 4 или более существ, их здоровье падает на 1 ед. в каждый следующий ход. 3 3 x2	3 Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаке. 3 3 x2	3 Наносит 4 ед. урона выбранному существу. 3 4 x2	3 Провокация Боевой клич: вы раскрываете существо с «Провокацией». 1 4 x2	4 Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (4), получаете «Позволение жизни» «Провокацией». 4 4 x2	5 В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника. 4 5 Демон 5 x2	6 Боевой клич: уничтожает все заклинания за (1) в руках и колодах обоих игроков. 4 6 x2
6 Уничтожает существо. Восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою. 6 6 x2	7 Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем противникам. 6 6 Демон 6 x2	8 Уничтожает всех существ. 8 8 x2	9 Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15. 8 8 Дракон 8 x2	10 Боевой клич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче. 5 5 x2		

MANACOST
kolodahearthstone.ru

9980

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта сборка буквально переполнена техническими картами на любой вкус. Примечательна она не только использованием карты Принц Валанар (из-за этого вместо Разрушителя чар выбирается Железноклюв как альтернативный источник немоты), но и карты Алекстразы – этого дракона вы не так часто встретите. Смысл Алекстразы в колоде Контроль Чернокнижника в том, что архетип, во-первых, порой нуждается к экстренном исцелении, а, во-вторых, способен добить оппонента с 15 единицами здоровья с помощью силы героя Кровопийцы Гул’дана или призванных им демоном. Любопытно то, что Sjoesie взял карту Защитник холмов, хотя ни Сумеречного дракона, ни Горного великана у него нет.



Плюс данной сборки в том, что она достаточно неплохо отбивается и от быстрых колод, и от медленных, играющих от стола (например, Джейд Друид). Плюс ко всему масса неожиданных технических карт может помочь получить преимущество в совершенно разных ситуациях. Главный **минус** – слабость в противостоянии с Казакус Жрецом, эта версия будет стараться выжить в данном матч-апе с помощью исцеления, однако получится это далеко не всегда.

Контроль Чернокнижник от jainaishot

Контроль Чернокнижник от jainaishot

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

11120

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

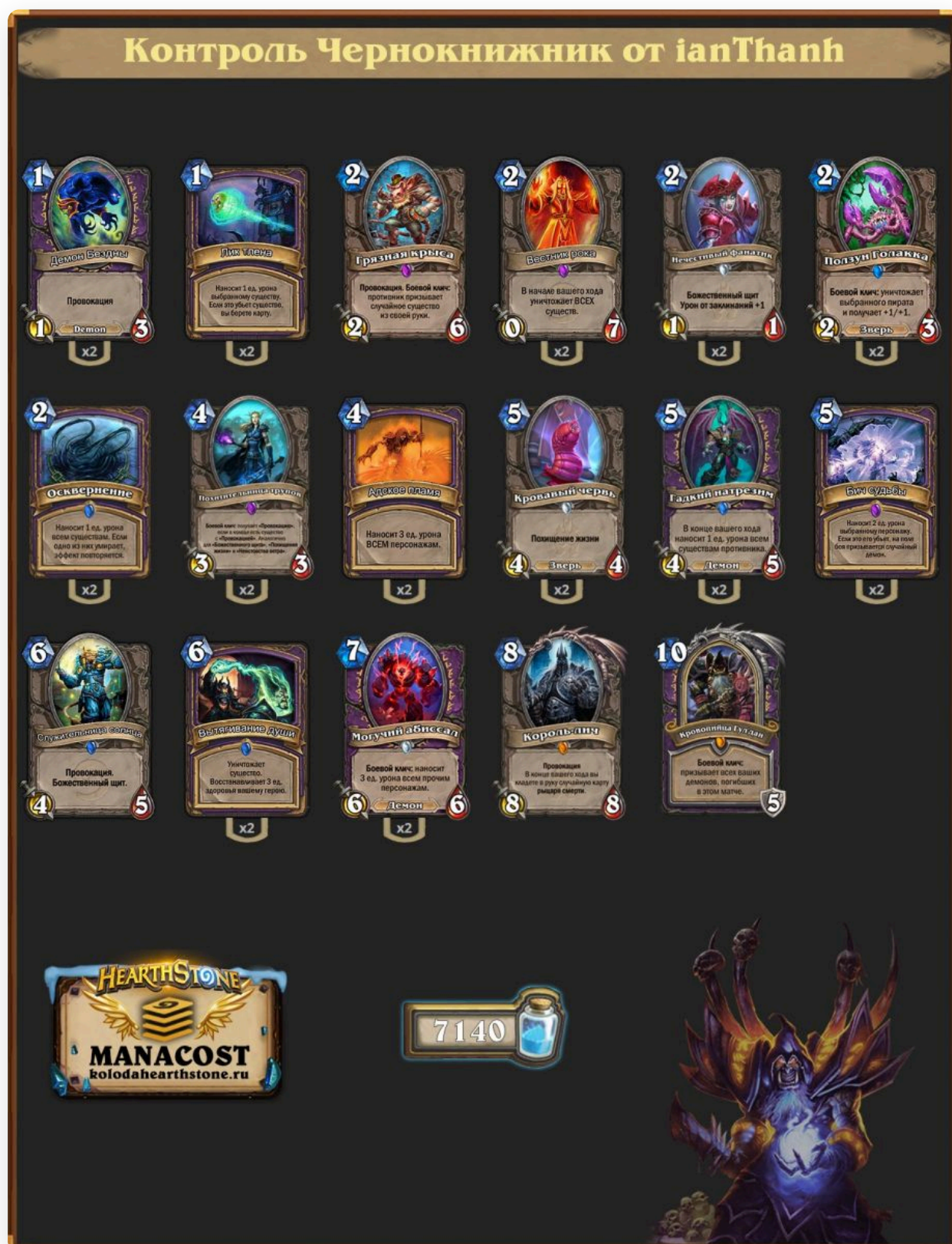
нажми чтобы скопировать в буфер

Эта версия чем-то похожа на предыдущую, разве что она примечательна своей невероятной жадностью: здесь масса тяжелых дропов, обеспечивающих вам солидные шансы в поединке с контролем архетипами: вы планируете задавить их массой, совершая темповые перевороты с помощью комбинации Атиеша и Кругверти Пустоты (зачистка стола + розыгрыш восьмого дропа).



Ее **плюс** – огромное количество тяжелых угроз, на которые будет непросто ответить и Джейд Друиду, и Казакус Жрецу, и другим контроль оппонентам. Также в сборке дополнительно есть и Крадущийся упырь, и Сумеречный дракон – неприятные угрозы для всех популярных контроль колод. Очевидный **недостаток** этой сборки – опять же ее тяжесть, из-за которой вам будет трудно в агрессивных поединках.

Контроль Чернокнижник от ianThanh



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Необычная версия Контроль Чернокнижника с Похитительницей трупов, вокруг которой выстраивается целая колода: в ней появляются дополнительные провокаторы, божественные щиты и существа с похищением жизни. Такой подход окупается в первую

очередь в ситуациях, когда вы все-таки находите карту **Похитительница трупов** к четвертому ходу – продать вас становится очень трудно. А вот в медленных поединках, где исцеление так рано ничего не значит, такая версия не окупает себя, даже несмотря на дополнительные тяжелые угрозы.




В целом данная версия, пожалуй, самая авантюрная из всех, представленных в данном разделе: здесь есть и **Похитительница трупов**, и **Грязная крыса**, и даже **Бич судьбы**.

Фатиг Черно книжник

Фатиг Черно книжник от StanCifka

Милл Черно книжник от StanCifka

1 Икс Улево Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если это убьет существо, вы берете карту. x2	1 Мастерница Инкабур Предсмертный крик: восстанавливает 4 ед. здоровья обоим игрокам. x2	1 Оскаренный крокодил Предсмертный крик: призывает на поле боя порождение тени 1/1. 1 1	1 Демон Вездры Провокация Демон 1 1 3 x2	2 Маскроси Талима Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту. 1 1	2 Ползуи Волакка Боевой крик: уничтожает выбранную карту и получает +1/+1. 2 2 3 x2	2 Восхитим Дима В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. 0 7 x2
2 Грязная крыса Провокация. Боевой крик: противник призывает случайное существо из своей руки. 2 6 x2	2 Осквернение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется. x2	2 Гномферату Боевой крик: противник убывает верою карту своей колоды. 2 3 x2	3 Вероломство Вы передаете ваше выбранное существо противнику. 3 6	3 Воющая тварь Когда это существо получает урон, вы сбрасываете случайную карту. Демон 3 6	4 Принц Валлар Боевой крик: если в вашем колоде нет карт за (1), получаете «Провокация» вместо «Провокация». 4 4	5 Непроходимый лабиринт Боевой крик: замешивает в колоду запечатанный комплект карт Ум Торо. 5 5
5 Гадкий патренич В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника. 4 5 x2	6 Крадишкин амузьер Боевой крик: уничтожает все заклинания за (1) в руке и колоде обоих игроков. 4 6	6 Вытягивание души Уничтожает существо. Восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою. x2	8 Круговорот Пузаты Уничтожает всех существ. x2	10 Провоциция Бут-дот Боевой крик: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче. 5		

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

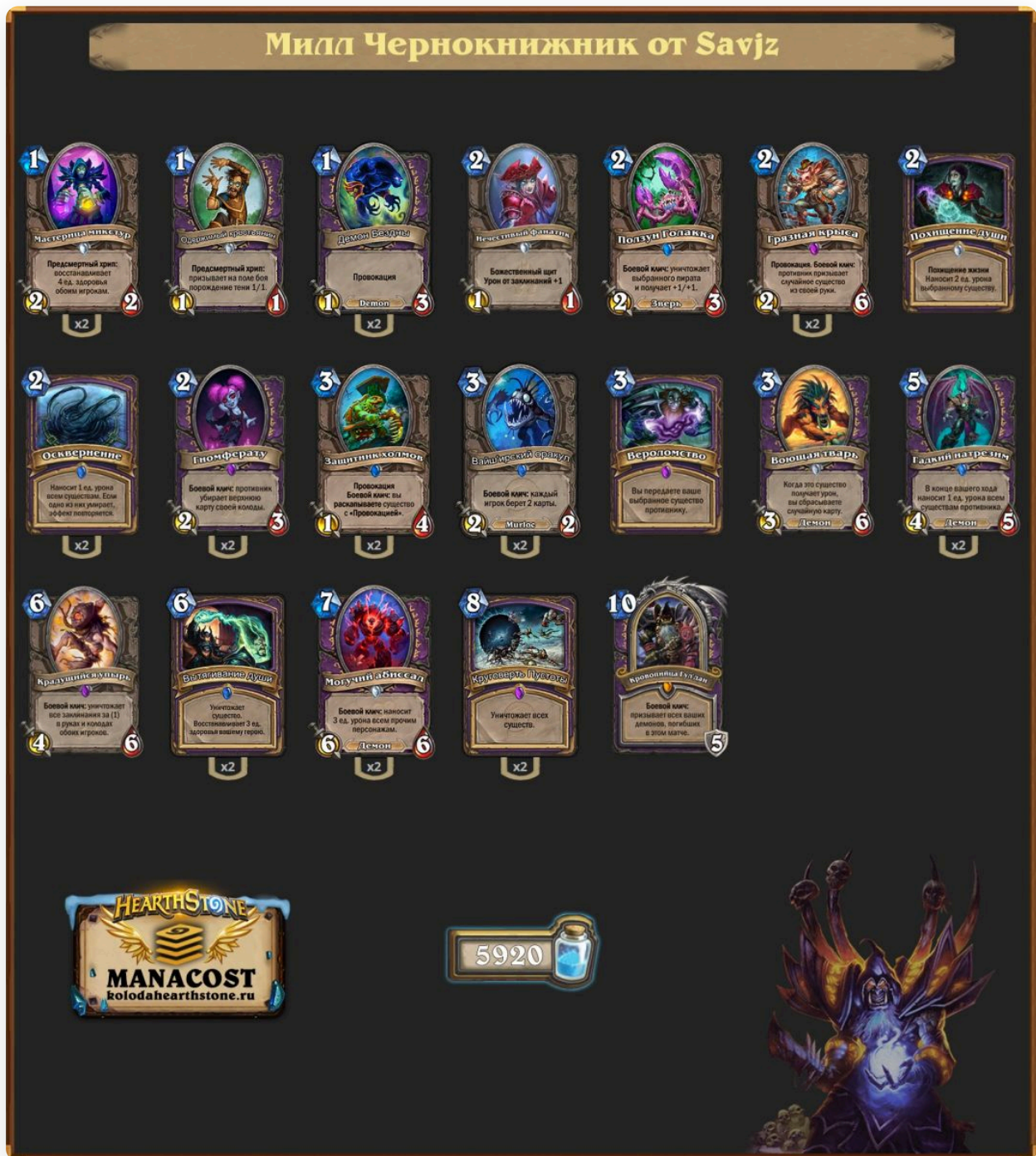
Фатиг Чернокнижник – ответвление от обычного Контроль Чернокнижника, призванное привнести альтернативный способ победы в первую очередь в медленных матч-апах. Дополнительными инструментами Фатиг Чернокнижника являются следующие карты: [Одержимый крестьянин](#), [Гномферату](#), [Грязная крыса](#), [Вероломство](#) и [Воющая тварь](#). Также в сборках Фатиг Чернокнижника всегда используется [Крадущийся упырь](#).

Важно поговорить о плюсах и минусах Фатиг Чернокнижника в сравнении с более традиционными версиями.

- Фатиг Чернокнижник с помощью комбинации [Воющая тварь](#) + [Вероломство](#) способен сбросить огромное количество карт из руки оппонента. Также лишить его ресурсов могут [Гномферату](#) и [Грязная крыса](#). Таким образом, вы способны лишить оппонента массы полезнейших карт, что особенно эффективно в медленных матч-апах против колод с несколькими важными и незаменимыми картами ([Казакус Жрец](#), [Джейд Друид](#), [Контроль Маг](#), [Контроль Чернокнижник](#), [Биг Жрец](#), [Квест Маг](#) и другие медленные колоды). Так, матч-апы с этими архетипами значительно улучшаются в сравнении с более традиционными версиями Контроль Чернокнижника.
- Проблема в том, что вы никак не контролируете уничтожение карт оппонента: вы лишаете его случайных инструментов, так что вам нужно будет «попасть» в ключевые карты (например, [Раза Плененный](#), [Темный жнец Андуин](#) и [Пророк Велен](#) – важнейшие инструменты [Казакус Жреца](#), без которых он едва ли победит), а тут многое зависит от вашей удачи (хотя как-то повлиять на данный фактор можно, но об этом подробнее в разделе «стратегия игры»).
- Еще одна проблема Фатиг Чернокнижника – в агрессивных матч-апах этот способ победы не очень хорошо работает, так как, во-первых, он медленный, а во-вторых, большинство карт агро колод выполняют схожие функции, так что нет чего-то особенно важного, что вы могли бы уничтожить для победы. С другой стороны, сам по себе Контроль Чернокнижник неплохо справляется с агрессией, особенно версия от Stancifka.

Эта сборка Фатиг Чернокнижника, пожалуй, самая оптимальная из всех существующих.

Фатиг Чернокнижник от Savjz

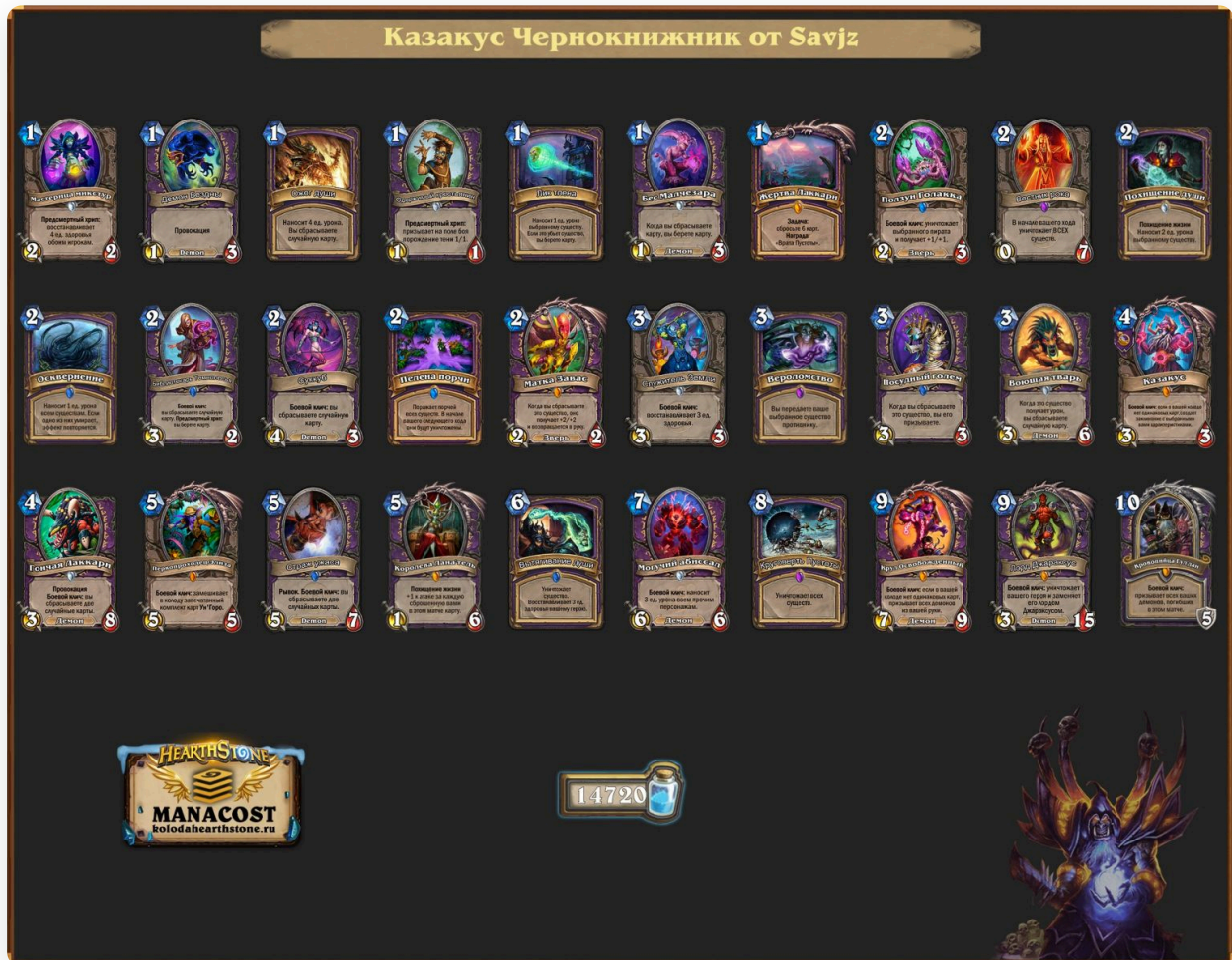


КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Хотя есть и другие сборки Фатиг Чернокнижника, например, эта от Savjz, где дополнительно появляется и Вайш'ирский оракул - еще один способ сжечь карты медленным архетипам. Такая версия, пожалуй, гораздо хуже справляется с агрессивными оппонентам, из-за меньшего количества технических карт против них, так что играть ею в ладдере должно быть труднее. Впрочем, появляются и некоторые дополнительные гибкие и опциональные карты, которые способны помочь вам в любых противостояниях.

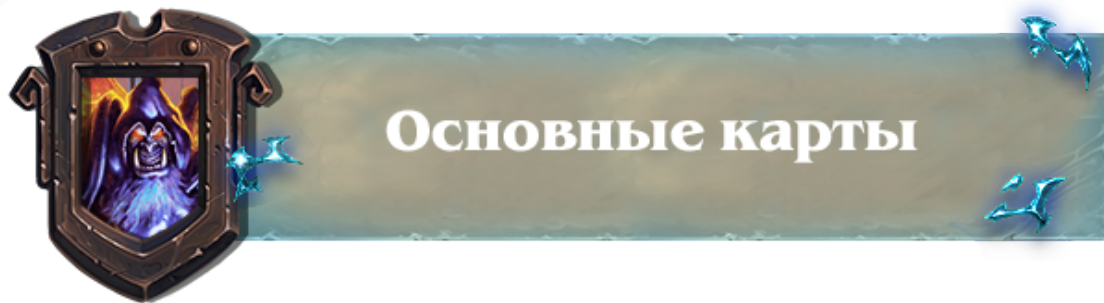
Казакус Чернокнижник от Savjz



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


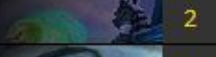



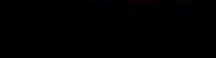
нажми чтобы скопировать в буфер

Это уже, пожалуй, совсем другой Контроль Чернокнижник, совсем не похожий на все остальные сборки в данном разделе. Казакус Чернокнижник представлен здесь в первую очередь как интересная и необычная колода для тех, кто хочет расслабиться и поиграть в своё удовольствие.



Основа колоды – это карты, присутствующие во всех или почти во всех сборках. Удивительно, что у Контроль Чернокнижника невероятно мало таких карт, всего лишь 11 штук и то с некоторыми оговорками.

Выбрано 11 / 30 карт

1	Демон Бездны		2
1	Лик тлена		2
2	Осквернение		2
5	Гадкий натрезим		2
6	Вытягивание души		2
10	Кровопийца Гулдан		

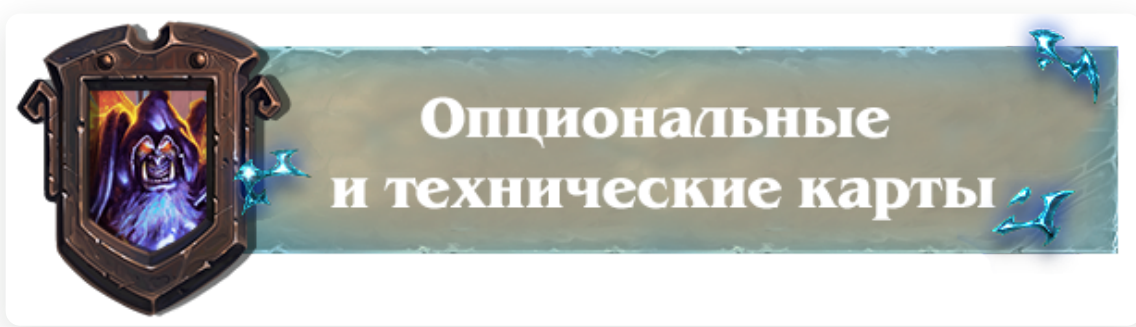
Большую часть основы колоды составляют демоны и синергия с ними, а также ремувалы (один невероятно мощный AoE эффект и один по сути единственный достойный точечный). Помимо них можно найти **Лик тлена**, однако в некоторых сборках даже это заклинание не встречается.

Именно из-за столь незначительного количества основных карт и становятся возможные такие разнонаправленные вариации, у игроков есть огромный выбор опциональных и технических карт, которые буквально полностью определяют специфику колоды.

В основу входит одна легендарная карта - Кровопийца Гул'дан, представить себе архетип без нее сейчас буквально невозможно, настолько хороша и она, и присутствующие в основе демоны. Даже многие сборки Зоолока используют Кровопийцу Гул'дана, так что создать его - обязательное условие, если вы хотите играть данным классом.

Вопрос: почему в основных картах нет Могучего абиссала?

Ответ: *Могучий абиссал* - отличная карта для Контроль Чернокнижника, это и крупная угроза, и мощнейший AoE эффект, и демон для синергии с Кровопийцей Гул'даном. Однако некоторые игроки все же отказываются от этой карты, считая, что Демона Бездны и Гадкого натрезима вполне достаточно для воскрешения рыцарем смерти. С ними можно согласиться: один демон дает вам провокацию, второй - AoE эффект, а *Могучий абиссал* - ничего. Если его воскресить, это просто крупная угроза, а порой вы рассчитываете победить иными путями (например, в случае с Фатиг Чернокнижником или если у вас есть масса других тяжелых угроз).





Фатиг (Милл) набор (Одержимый крестьянин, Гномферату, Грязная крыса, Воющая тварь, Вероломство) – о плюсах и минусах Фатиг Чернокнижника вы уже могли прочитать в разделе выше, здесь же важно обозначить сами карты, нужные для создания данной колоды. Важно взять в сборку одного Одержимого крестьянина, он поможет скомбинировать Воющую тварь с **Осквернением**, дабы сбросить противнику много карт. В быстрых матч-апах вы можете играть Одержимого крестьянина в темп на первый ход, дабы он помог вам в борьбе за стол. Вам всегда нужно по одной копии Воющей твари и Вероломства, а **Гномферату** и Грязной крысе – по две. В сборку также следует добавить Вестников рока и Крадущегося упыря, можно обзавестись и Вайш'ирским оракулом, хотя острой необходимости в нем нет.

Похищение души – гибкое и полезное во многих ситуациях заклинание. Оно особенно полезно в нынешней мете, так как агрессивные колоды часто используют существ с 1-2 единицами здоровья. С этой картой рекомендуется использовать в комбинации больше АоЕ эффектов и Веселого вурдалака.

Стрела Тьмы – еще один дешевый ремувал, подойдет в первую очередь для более защитных и пассивных сборок, рассчитывающих перевернуть игровую ситуацию на позднем этапе игры.

Адское пламя – этот АоЕ эффект можно брать почти всегда, если у вас нет Принца Валанара, только вот выбрать одну или две копии – ваше решение. **Адское пламя** в первую очередь помогает в агрессивных матч-апах, хорошо оно с какими-то источниками урона от заклинаний.

Бич судьбы – если вы хотите какую-то дополнительную синергию с Кровопийцей Гул'даном, это заклинание – ваш выбор. Хотя он, разумеется, немного рискованный, так что, если вы считаете, что вам никогда не везет, брать **Бич судьбы** не стоит.



Могучий абиссал – уже многое было сказано об этом демоне выше. Если у вас есть альтернативный план победы против медленных колод (не связанный с синергией демонов и рыцаря смерти), можно обойтись и без этой карты.

Круговерть Пустоты – ваш единственный ультимативный AoE ремувал, очень хорошо синергирующий с Хранителем Медивом. Хотя **Круговерть Пустоты** используется и без него в одном или даже двух экземплярах, это в первую очередь зачистка против медленных колод, если ваша сборка с более-менее пассивным или медленным способом победы (не Горные великаны или масса демонов). Вам не стоит брать слишком много AoE эффектов в вашу сборку, так что выбирайте между Адским пламенем и Круговертью Пустоты, также учитывать нужно и Могучего абиссала.

Мастерица микстур – это существо в первую очередь помогает в агрессивных матчапах, хотя лишний источник исцеления вам пригодится в любом противостоянии хотя бы из-за постоянно наносящего урон **Жизнеотвода**.

Вестник рока – еще одна анти-агро опция, обязательная для использования только в сборках Фатиг Чернокнижника. Хотя многие другие колоды тоже используют эту карту: она хороша и на старте, и позднее в комбинации с AoE эффектами (дать **Круговерть Пустоты** и поставить потом Вестника рока – отличный способ не дать врагу выставить новые угрозы и перехватить инициативу).

Грязная крыса – встречается и не в Фатиг Чернокнижнике, неплохой способ улучшить ваши AoE эффекты, особенно хороша **Грязная крыса** против Джейд Друида и Квест Мага.

Маг крови Талнос/Нечестивый фанатик – часто одну копию какой-то из этих карт есть в сборке, так как урон от заклинаний великолепно синергирует с **Осквернением**. Что вам важнее – лишний «тик» Осквернения с 2 единицами урона от Нечестивого фанатика или дополнительная карта с Мага крови Талноса – вопрос интересный и трудный. Многие игроки все-таки предпочитают Мага крови Талноса, если, конечно, в сборке нет **Похитительницы трупов**.

Ползун Голакка – отличный выбор для текущей меты с огромным количеством пиратов. Можно использовать вместе с Вестниками рока и другими анти-агро картами.

Веселый вурдалак – вам нужно много дешевых источников исцеления, чтобы заставить Веселого вурдалака работать, он поможет вам в агрессивных матч-апах, так как даст невероятное количество темпа: агро колоде будет трудно захватить стол. Слаб в медленных матч-апах.

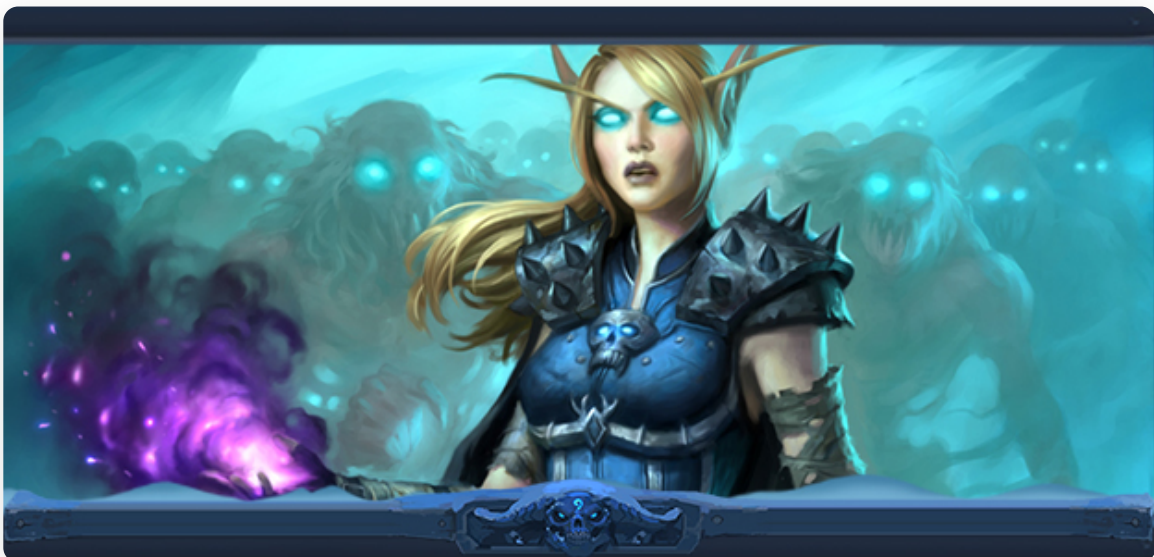
Защитник холмов – сила этой карты в том, что ее можно поставить на третий ход, а потом – на четвертый – выставить Горного великана или Сумеречного дракона с большим количеством здоровья, так как вы не лишитесь карты в руке. У Чернокнижника есть 5 существ с провокацией, которые вы будете раскапывать в четыре раза чаще, чем других (Демон Бездны, Страж Скверны, Гончая Лаккари, Смоляной скрытень). Подробнее о Защитнике холмов читайте в разделе «Карты со случайным эффектом».

Железноклюв/Разрушитель чар – эффект немоты полезен в нынешней мете, так что взять какую-то из данных карт – неплохая идея. Если у вас нет Принца Валанара, берите Разрушителя чар, в противном случае ваш выбор – **Железноклюв** или отсутствие данных технических карт.

Прожорливая слизь – самый актуальный ремувал оружия для Контроль Чернокнижника, берите, если часто встречаются Пират Воины и сборки с Хранителем Медивом.

Служитель земли – еще один дешевый источник исцеления, использующий в первую очередь в сборках с Веселым вурдалаком. Хотя вы можете взять Служителя земли и без другого третьего дропа, если у вас защитный план на игру в матч-апе с **Казакус Жрецом** (пережить его).

Безликий шаркун – техническая карта для сборок с Горным великаном и Сумеречным драконом, которая улучшит ваши шансы в матч-апах с Джейд Друидом и **Казакус Жрецом** в первую очередь.



Набор Похитительницы трупов (Нечестивый фанатик, Кровавый червь, Служительница солнца) – набор с Похитительницей трупов достаточно рискованный, он улучшает в первую очередь агрессивные противостояния.

Принц Валанар – отличная анти-агро карта, дающая и исцеление, и защиту, и неплохие характеристики в матч-апах со Жрецом. Минус его в том, что вы не можете брать в

колоду другие мощные четвертые дропы (Адское пламя, Сумеречный дракон, Разрушитель чар, Похитительница трупов), порой это стоит того, порой нет – все зависит от специфики вашей колоды.

Сумеречный дракон – в нынешней мете эта карта хорошо показывает себя в первую очередь в матч-апе с Казакус Жрецом, которому крайне трудно убрать дракона с 4 единицами атаки (даже при наличии Немоты ему еще нужно будет нанести 4/1 угрозе 1 единицу урона). Сумеречный дракон помогает и в других медленных противостояниях, но во всех остальных куда эффективнее Горный великан, если вы планируете задавить оппонента рано мощнейшим четвертым ходом.

Первопроходец Элиза – дополнительный источник выгоды, полезный в первую очередь в Фатиг Чернокнижнике, хотя вы можете задуматься об этой карте и в обычной медленной сборке, нацеленной на извлечение большого количества выгоды на поздней стадии игры.

Опытный охотник – если вы ищите дополнительный точечный ремувал, именно это существо станет лучшим выбором: оно является идеальным ответом на Гидру Горьких Волн и некоторые другие тяжелые угрозы в нынешней мете.

Крадущийся упырь – если у вас нет проактивного плана на игру в матч-апе с Джейд Друидом и Казакус Жрецом, рекомендуется взять это существо, дабы не дать Малфуриону извлекать бесконечный потенциал, а Андуину наносить слишком много урона со своей силы героя (Жрец может потерять 4 карты, если вы вовремя используете Крадущегося упыря). Это существо также помогает в матч-апах с Токен Шаманом. Помните, что вы уничтожите ваши Лики тлена, разыграв Крадущегося упыря (если они, конечно, есть в вашей сборке и вы их не использовали), но редко когда вам не стоит ставить 4/6 угрозу, дабы сохранить ваши Лики тлена.

Король-лич – тяжелая и медленная угроза, нужная для дополнительного давления в медленных матч-апах. Важно, чтобы в вашей сборке были другие крупные угрозы помимо Короля-лича, иначе на него оппоненту будет достаточно легко ответить. Подробнее о Короле-личе читайте в разделе «Карты со случайным эффектом».

Хранитель Медив – например, вот это существо – та самая крупная угроза, которую можно взять вместе с Королем-личом. Важно взять в вашу сборку также тяжелые заклинания по типу Кроговерти Пустоты, дабы эффективнее реализовывать Атиеш.

Горный великан – многие по привычке считают, что Горный великан всегда используется в сборках вместе с Сумеречным драконом, однако из-за засилья Жрецов в ладдере Сумеречный дракон стал встречаться и автономно от данной угрозы. Но взять можно и его, особенно если вам нужно улучшить так же и матч-ап с Джейд Друидом – в нем ранняя 8/8 угроза незаменима.



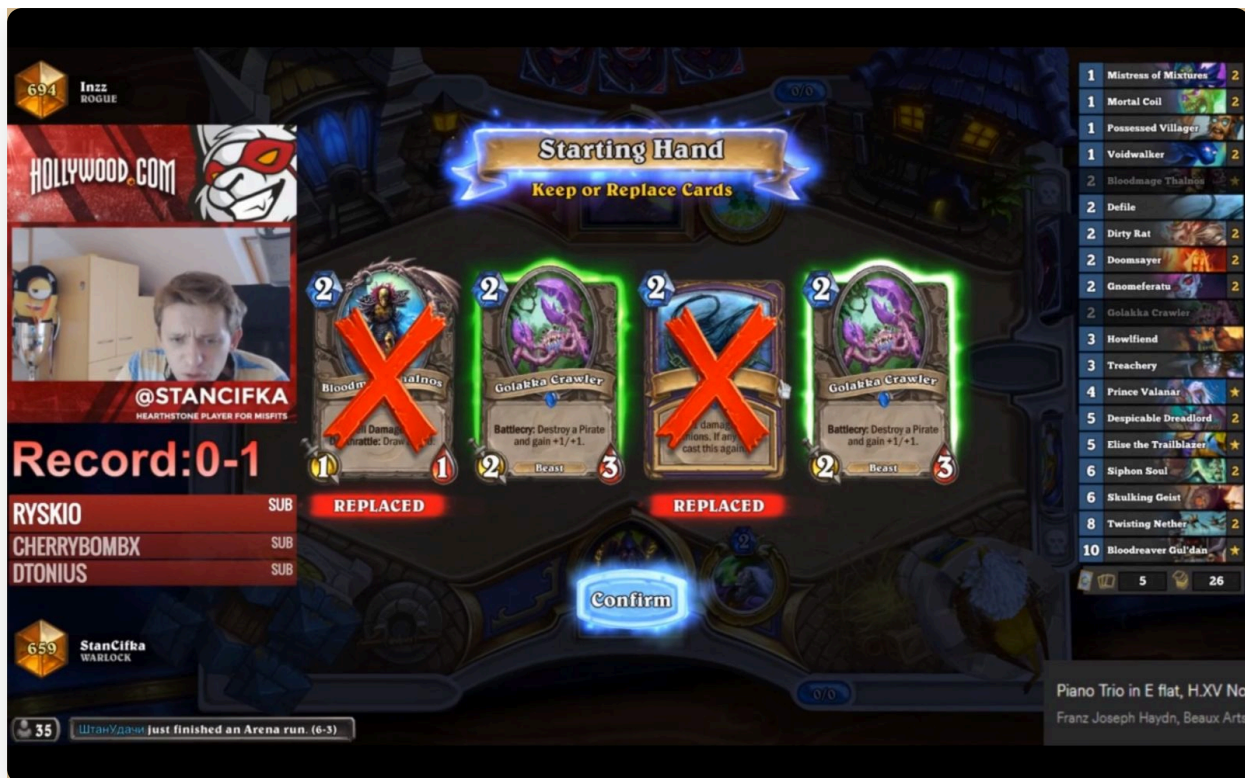
Из-за большого количества разнообразных сборок очень трудно дать четкие инструкции для стадии муллигана. Выбор стартовой руки во многом будет зависеть от ваших технических карт и доступных планов на игру. Вы найдете советы по выбору конкретных карт, встречающихся или во всех, или в некоторых версиях Контроль Чернокнижника, а позже некоторые рекомендации для противостояний с конкретными классами.

Демон Бездны – этот первый дроп нужен вам в первую очередь в быстрых противостояниях, хотя и то не во всех, а лишь в которых вы ожидаете первые дропы с 1 единицей здоровья (Охотник, Разбойник, Воин).

Вестник рока – еще одна карта для агро матч-апов, но нужная уже при любых раскладах в поединках с Воинами, Паладинами, Охотниками, Шаманами, Разбойниками и Магами.

Ползун Голакка – оставляйте и ищите, если вы ожидаете поединки с пиратами. Против Разбойников и Воинов можно даже агрессивно искать данный второй дроп, в остальных же (Шаман, Охотник) просто можно оставить эту угрозу в стартовой руке, но сбрасывать другие неплохие опции не стоит.

Осквернение – отличная карта для любых агрессивных матч-апов (Воин, Паладин, Охотник, Шаман, Разбойник). С Монеткой можно оставить это заклинание и против Чернокнижника.



В стартовой руке против Разбойника вы, безусловно, хотите видеть двух Ползунов Голакка, но вот что еще? В результате StanCifka решает оставить все четыре карты, хотя насчет Мага крови Талноса и Осквернения долго думает, поскольку хороший старт обеспечивают уже два первых дропа, по темпу он едва ли сильно просядет в первые ходы.

Маг крови Талнос/Нечестивый фанатик – оставляйте в руке только тогда, когда у вас уже есть **Осквернение** и вам нужно это заклинание.

Сумеречный дракон – агрессивно ищите это существо в матч-апе со Жрецом, также оставляйте его в противостояниях с Магами, Друидами и, может быть, Чернокнижниками, но с последним классом все трудно.

Горный великан – агрессивно ищите это существо в матч-апе с Друидом, оставляйте в руке в поединке со Жрецом и, может быть, Чернокнижником.

Мастерица микстур – оставляете в любом агрессивном матч-апе, но лишь тогда, когда в руке не остается и **Демон Бездны**, два первых дропа вам не нужно.

Похищение души – можно оставить в матч-апе с Охотником.

Гадкий натрезим – оставляете с Монеткой в поединке с Жрецом или с хорошей стартовой рукой в быстрых матч-апах.

Защитник холмов – можно оставить в руке при наличии других хороших карт в стартовой руке.

Стрела Тьмы – оставляйте с Монеткой или с другими хорошими картами в матч-апе с Воином, Охотником, Шаманом, Паладином, Магом.

Адское пламя – всегда оставляйте в матч-апе с Шаманом. В других агрессивных противостояниях – или с Монеткой, или с 1-2 другими хорошими картами.

Гномферату – можно оставить в агрессивных противостояниях просто как неплохой второй дроп, если альтернативного в вашей руке нет.

Крадущийся упырь – всегда оставляйте в матч-апе с Друидом. Можно задуматься об этой карте и в поединке с Жрецом, если у вас нет Сумеречного дракона или Горного великана в сборке.

Кровопийца Гул’дан – очень жадно оставлять десятые дропы в руке, но в некоторых матч-апах невероятно найти этого рыцаря смерти, а риск, что он будет лежать на дне колоды, неоправдан. Оставляйте эту карту в матч-апах с Жрецом, если у вас нет Сумеречного дракона и Горного великана в сборке.



Несколько слов об ожидаемых в текущей мете противостояниях с конкретными классами:

Воин – вы ожидаете исключительно Пират Воина, так что ищите в первую очередь Ползуна Голакку, а с ним и другие анти-агро карты.

Паладин – опять же ожидается агрессивный Мурлок Паладин, вам разве что не понадобятся технические карты против пиратов, зато очень хорош **Вестник рока**.

Охотник – невероятно сильным в данной поединке будет **Осквернение**, также могут пригодиться **Адское пламя** и **Демон Бездны** (последний особенно хорош, если вы ходите первыми).

Друид – ожидается Джейд Друид, так что вам нужны или тяжелые «четвертые» дропы (**Сумеречный дракон** и **Горный великан**), или **Крадущийся упырь** – в их поиске вы агрессивно муллиганите.

Разбойник – в матч-апе с Темпо Разбойником очень не помешает **Ползун Голакка**, также хорошими картами станут **Демон Бездны**, **Вестник рока**, **Осквернение** и **Адское пламя**.

Шаман – невероятно ценны в первую очередь AoE эффекты (**Адское пламя** и **Осквернение**), их вы и стараетесь найти.

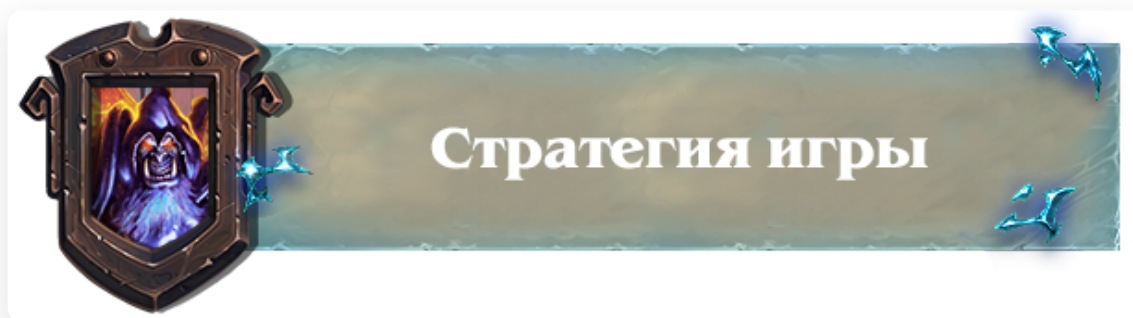
Маг – трудно определить, какого именно Мага вы встретите, так как в мете встречаются целых три архетипа (Квест Маг, Контроль Маг и Секрет Маг). Старайтесь муллиганить,

отталкиваясь от матч-апа с Секрет Магом, так как он самый трудный: ищите в первую очередь Вестника рока.

Жрец – невероятно хорош **Сумеречный дракон** или другие угрозы с 4 единицами атаки, а также **Горный великан** – ищите агрессивно эти карты. Если их нет, можно задуматься о Крадущимся упыре или Кровопийце Гул’дане.

Чернокнижник – Контроль Чернокнижник и Зоолок встречаются примерно в равной пропорции, хотя у агрессивного архетипа есть неплохие шансы перегнать по популярности героя статьи. Пока что вы можете рисковать и искать карты или для агро, или для контроль матч-апа на ваш выбор. К сожалению, нет каких-то универсальных карт, хороших и против одного, и против другого.

И, наконец, следует отметить то, что вам не всегда нужны вторые копии одной и той же карты. Исключение могут составить, пожалуй, только **Сумеречный дракон** и **Горный великан** в контроль матч-апах и некоторые особенно хорошие в данном противостоянии карты. А обычно вы все-таки ищите что-то для следования по кривой маны, хотя здесь необходимо учитывать и вашу силу героя.



В данном разделе, как и в прошлом, появляются значительные проблемы, связанные с разнообразием различных сборок Контроль Чернокнижника. Впрочем, какие-то общие моменты выделить все же можно, а об очень специфичных особенностях Фатиг Чернокнижника вы узнаете в следующем разделе.

Начать следует, как и всегда, с определения способов победы. Они часто будут разными у разных сборок Контроль Чернокнижника, но вот первый – универсальный для всех.

• Выживание



Каким бы ни был ваш Контроль Чернокнижник, часто ему придется выживать, когда вы будете встречать агрессивные противостояния. Делать это можно с разной степенью успешности, зависящей и от вашей сборки, и от захода карт у вас и оппонента, и от ваших действий. Играя от защиты, важно грамотно расходовать ресурсы, стараться не отдать все и сразу: если вы отдадите все AoE эффекты, противнику просто нечего будет бояться, он выставится на стол по максимуму и задавит вас.

Дабы не допустить этого, постарайтесь почаще использовать силу героя. Да, получать -2 единицы здоровья еще и от [Жизнеотвода](#) в матч-апах с Пират Воином или Мидрейндж Охотником зачастую не очень хочется, однако ресурсы в вашей руке очень часто важнее вашего здоровья. Вам не следует использовать силу героя уже только тогда, когда оппонент может убить вас со стола или гипотетической комбинацией карт.

Важно подчеркнуть и то, что одним выживанием партия редко сможет ограничиваться, рано или поздно вам нужно будет сломить агрессию противника и перейти в наступление. Проще всего это сделать с вашим рыцарем смерти, но порой это слишком медленная опция. Сделать это раньше могут помочь вам комбинации AoE эффектов и Вестников рока на пустой стол, так ваш противник не сможет выставиться и пропустит ход, инициатива перейдет в ваши руки. Аналогично совершить переворот может даже один-единственный [Могучий абиссал](#), если его боевой клич зачистит стол. Также может помочь элементарное истощение ресурсов оппонента, хотя нынешние агрессивные колоды очень хороши в распределении своих угроз до поздней стадии игры.

У Контроль Чернокнижника много исцеляющих эффектов, однако применять их лучше только тогда, когда стол оппонента пуст, в противном случае вы быстро потеряете все здоровье, что восстановили.

Давление на средней стадии игры



Этот способ победы применим в медленных противостояниях и чаще всего лишь в том случае, если у вас специально подобрана сборка: в ней должны быть крупные угрозы, которые вы сможете выставить на четвертый ход, если до этого не будете разыгрывать карты, а только силу героя.

Здесь, правда, есть оговорка: если вы ходите первым, план осуществить легче: первый ход вы пропускаете, затем используете [Жизнеотвод](#), затем еще один и на четвертый ход вам доступен [Горный великан](#) или [Сумеречный дракон](#) с 9 единицами здоровья. Если вы хотите вторым, карт у вас будет слишком много к четвертому ходу, а на третий можно выставить только Сумеречного дракона чуть послабее через Монетку, но не Горного великана. Важно понимать, что стратегия "1-й ход – пас, 2-й – сила героя, 3-й – сила героя" не очень хорошо сработает с Монеткой в руке, вы сожжете карты к четвертому ходу, но этого можно избежать, не разыгрывая ничего на 3-й ход или разыграв в него же 1-й дроп и [Жизнеотвод](#).

С крупной угрозой на четвертый ход вы сможете нанести очень много урона по оппоненту, хотя зачастую нужно будет добавить что-то еще для быстрого (относительно) завершения партии.

• Давление на поздней стадии игры



У Контроль Чернокнижника есть еще один способ выставить очень крупные угрозы для определенной стадии игры. Это Кровопийца Гул'дан, некоторые оппоненты просто не смогут справиться с массой воскрешенных демонов, которыми вы сможете без особых проблем закончить партию. Правда далеко не у всех медленных оппонентов не будет способа зачистить стол, к ним можно отнести разве что Джейд Друида, хотя многие другие контроль колоды тоже будут испытывать трудности с зачисткой, что даст вам дополнительное давление.

Важно, конечно же, найти много демонов до розыгрыша Кровопийцы Гул'дана, да и его самого разыграть вовремя, желательно на пустой или незначительный стол. Хотя провокация от Демонов Бездны очень поможет вам защитить не только вашего героя, но и других демонов на столе поопаснее.

• «Аутвэлью» или извлечение большей выгоды



Если всё же план с давлением не срабатывает, вы в принципе можете сыграть еще медленнее, то есть попросту извлечь из вашей колоды больше выгоды, чем это сделает оппонент. Обычно Чернокнижники не очень хороши в этой ипостаси, но Кровопийца Гул'дан очень помогает своей невероятно мощной силой героя. Проблема с данным планом может случиться в нескольких случаях.

Во-первых, нужно не уйти к усталости слишком быстро, что может случиться при чрезмерном использовании [Жизнеотвода](#). Во-вторых, некоторые оппоненты способны убить вас не со стола, например, [Казакус Жрец](#) или [Квест Маг](#) способны совершить ОТК ход (в случае с Магом уж точно, а Жрецу будет чуть труднее, однако это все равно возможно). Если противник может так сделать, вы редко что-то сможете сделать, особенно в случае с [Квест Магом](#), а вот от [Жреца](#) еще можно спастись огромным количеством исцеления и ранним розыгрышем Кровопийцы Гул'дана.


• Уничтожение ключевых ресурсов оппонента



Этот способ победы доступен в первую очередь Фатиг Чернокнижнику, так как именно он способен лишать противника многих карт как в руке, так и в колоде. Особенно актуально это в матч-апах с [Казакус Жрецом](#), [Квест Магом](#), [Джейд Друидом](#) и другими контроль колодами. Подробнее о стратегии Фатиг Чернокнижника читайте в следующем разделе.

Грамотно выбрать план на игру - важнейшая ваша задача, но она порой бывает достаточно трудной. Дело все в том, что многое зависит не только от матч-апа, но и от вашей стартовой руки и действий противника. План на игру может меняться со временем в зависимости от обстоятельств: если не получается один, можно попробовать осуществить другой, если какой-то, например, выживание, уже выполнен, можно переходить к следующему (переигрывание по ресурсам).

Кроме верного плана на игру необходимо отметить и некоторые другие важные моменты геймплея, о которых всегда нужно помнить.

 Во-первых, помните о некоторых особенностях **Осквернения**. Это мощнейшее заклинание работает не так, как многие другие. Дело в том, что между срабатываниями Осквернения всегда есть время для других событий, например, смерти существа и реализации его предсмертного хрипа или других особенностей. Важно перед применением этого заклинания точно рассчитать, что же случится, дабы при необходимости подкорректировать здоровье существ на столе заклинаниями или атаками.

Еще важна синергия урона от заклинаний и Осквернения. С Магом крови Талносом у вас будет один усиленный «тик», а с Нечестивым фанатиком – два, правда первый должен для этого убить какое-то существо с 1-2 единицами здоровья. Разгонять **Осквернение** можно и с помощью Одержимого крестьянина, он один даст вам три гарантированных «тика».

❖ Во-вторых, постарайтесь максимизировать использование **Жизнеотвода** в любом матч-апе, особенно в медленных, когда на это у вас точно будет время. В идеале вы должны «тапаться» каждый ход, так вы постоянно будете в преимуществе по картам в руке.

Когда начинается ваш ход, до каких-либо действий вы должны ответить на два вопроса: «сколько карт в моей руке?» и «останется ли у меня 2 кристалла маны после всех действий, которые я хочу сделать?». Ответив на них, вы поймете, следует ли использовать **Жизнеотвод** – делать это лучше в начале хода, так как у вас будет больше информации об имеющихся ресурсах.

❖ В-третьих, когда карт в вашей колоде останется мало, самое время использовать **Кровопийцу Гул’дана**, хотя делать это можно, конечно же, и намного раньше, хоть к 10 ходу, если на то есть необходимость. Учитывайте то, что у вас больше не будет **Жизнеотвода**, то есть источника дополнительных карт, так что вы рискуете остаться без ресурсов. С другой стороны, поможет извлекать много выгоды новая сила героя, а также воскрешенные демоны.

Перед тем, как разыграть Кровопийцу Гул’дана, вы можете пожертвовать всеми имеющимися на вашем столе демонами, так как они воскреснут с полным количеством здоровья после. Не забывайте и о том, что Гадкие натрезимы нанесут AoE урон, если они, конечно, уже были разыграны и убиты на вашей половине стола.



В данной ситуации как раз и можно разменяться обоими демонами (Гадкий натрезим бьет в Разрушителя чар, а Демон Бездны и дракон 1/1 в Агента ШРУ. Затем через Монетку разыгрывается Кровопийца Гул'дан, а вновь появившийся Гадкий натрезим в конце хода добьет Агента ШРУ 3/1.



Фатиг Чернокнижник – необычный архетип с новым и оригинальным планом на игру. Сначала необходимо поговорить о самой комбинации.

Ее основа – синергия Воющей твари и Вероломства, благодаря которым можно лишить оппонента многих карт в руке. Правда вам в этот же ход нужно разыграть еще что-то, дабы нанести Воющей твари урон несколько раз. В этом помогут атаки ваших существ, Лик тлена или Осквернение. «Разогнать» Осквернение поможет Одержимый крестьянин или другие существа на столе.

Потенциально вы можете сжечь оппоненту до 6 карт, однако идеального сценария ждать не стоит, часто хватит даже трех «дискардов» для успешной реализации комбинации. Важно выбрать и момент, когда комбинация станет максимально эффективной, в этом поможет знание специфики архетипа оппонента и чтение его руки.

Не во всех матч-апах вам нужно реализовывать комбинацию, в случае необходимости можно зачистить стол связкой Вестник рока + Вероломство. Правда в этом случае Воющая тварь превратится в совершенно мертвую карту, которую вам ни при каких обстоятельствах (кроме самых экстремальных) не стоит выставлять на стол.

Стоит поговорить и о Гномферату: у вас не очень много способов повлиять на ее эффективность – все в руках рандома, однако шансы все-таки можно улучшить, если перед применением Гномферату вы разыграете Крадущегося упыря. Это поможет, конечно же, только в матч-апах, в которых у оппонента есть заклинания за 1 кристалл маны (Казакус Жрец и Джейд Друид в первую очередь). Вообще только в агрессивных матч-апах Гномферату нужно ставить рано, на второй ход, например, а в медленных порой лучше просто использовать Жизнеотвод.

Еще одна интересная карта – Грязная крыса, она также помогает избавиться от каких-то угроз оппонента. Например, в матч-апе с Казакус Жрецом вы можете убрать Разу Пленного. Важно удостовериться, что это существо есть у него в руке, и тогда ставить Грязную крысу на четвертый ход. Вы можете определить наличие Разу Пленного по муллигану оппонента: Жрец, скорее всего, оставит эту карту на муллигане, но, разумеется, не сможет разыграть в первые четыре хода – если вы встречаете что-то такое, смело ставьте Грязную крысу. В других ситуациях это может быть рискованно, так как выставить на стол можно Пророка Велена – если эту угрозу не убить, вы, вероятно, проиграете.



Разыгрывать ли Грязную крысу сейчас? Жрец не оставил в стартовой руке карту, которую еще не разыграл, так что StanCifka решает не играть этот второй дроп сейчас, к тому же он боится Пророка Велена, на которого нет никакого ответа. Вместо этого чешский игрок ставит Гадкого натрезима, ведь это хорошая карта и в данной ситуации, и против Жреца в целом.



У Контроль Чернокнижника достаточно карт со случайным эффектом, однако большинство из них опциональны и встречаются далеко не во всех сборках. Знать все вероятности в любом случае стоит, дабы не только грамотно пользоваться этими картами, но и взвесить все за и против включения их в колоду.

Защитник холмов – в Стандартном режиме у Чернокнижника четыре классовых провокатора, что приятно, три из них – демоны, так что их воскресит Кровопийца Гул’дан. Всех классовых провокаторов вы будете раскапывать в 4 раза чаще, чем не классовых, так что готовьтесь встречать карты **Демон Бездны**, **Гончая Лаккари**, **Страж Скверны** и **Смоляной скрытень** чаще. Беда в том, что **Гончая Лаккари** – не лучшее существо из-за сбрасывания двух карт, да и **Страж Скверны** слаб до того, как у вас появится 9-10 кристаллов маны, вот после его без зазрений совести можно брать.

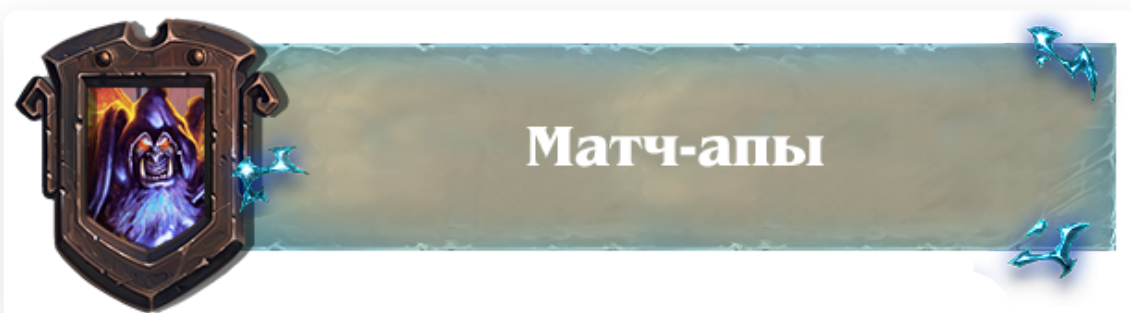
Помимо этих демонов вам доступно 39 провокаторов.

Король-лич – может дать вам одну из восьми карт в конце каждого хода, всех их вы найдете на иллюстрации ниже. Соответственно, шанс найти конкретную карту рыцаря смерти – 1 к 8. Особенно хочется обратить внимание на Армию мертвецов: ее использовать, конечно же, рискованно, но всё-таки порой это оправдано, особенно если Кровопийца Гул’дан и Вестники рока не остались в вашей колоде. А так существ у вас больше, чем заклинаний, так что шансы действительно создать армию порядочные.



Хранитель Медив – Атиеш призывает существ после того, как заклинание было применено, так что особую выгоду вы получите с Круговерти Пустоты. **Подробную информацию о существах за каждый кристалл маны вы найдете в этой статье.**

Первопроходец Элиза – многовариативное существо, пусть и не само по себе, а благодаря карте, которую оно замешивает в колоду. В Экспедиции в Ун’Горо появилось 135 новых карт, однако не все их вы можете получить с Комплекта Ун’Горо непосредственно в самой партии. Недоступны вам будут все легендарные задачи, то есть в вашем распоряжении останется лишь 126 карт. К сожалению, нельзя точно сказать, с какой вероятностью вы получите ту или иную карту, так как случайный их выбор при открытии Комплекта Ун’Горо происходит по какой-то сложной схеме, которую разработчики так и не раскрыли. Они лишь сказали, что хотя бы одна карта из пяти точно будет эпического качества, а легендарные карты не будут редкостью.



Данный раздел принимает во внимание последние опубликованные мета-отчеты, благодаря которым доступна информация о популярности классов и архетипов в ладдере, а также о типовых их сборках.



Воин

Поединок с **Пират Воином** достаточно простой, пусть и напряженный. Многое, конечно же, зависит и от вашей сборки, и от вашего захода. С хорошими или неплохими картами для старта особых проблем в данном матч-апе не будет: от всех угроз можно избавляться, а потом закрываться провокациями и восстанавливать здоровье исцеляющими эффектами. Не забывайте о том, что провокации не всегда являются надежным защитным источником, так как большинство Пират Воинов используют двух Разрушителей чар.

Зато они же пользуются сборками с картой Принцм Келесет, так что вы можете не бояться дополнительного взрывного урона картой Удар героя.

Встретив **Фатиг Воина**, старайтесь быстро продавать его. Не стесняйтесь использовать **Жизнеотвод**, он поможет вам быстрее найти нужные ресурсы. С другой стороны, в руке не стоит держать слишком много карт, дабы вас не наказал Вайш'ирский оракул.



Паладин

С **Паладином на Мурлоках** играть проще, чем с Пират Воином, так как у этой агрессивной колоды почти нет источников взрывного урона без стола, очень действенны и провокаторы, и AoE эффекты. **Адское пламя**, например, зачистит мурлоков перед важным ходом с розыгрышем карты **Кроткий мегазавр**. Также хорошо работает и **Осквернение**, так как мурлоки Паладина часто выстраивают «лесенку» по здоровью, особенно теперь, с ослабленной картой **Мурлок-полководец**.

Вы способны отбиваться и от крупных угроз, и от заспама стола на поздней стадии игры, особенно если у вас есть **Круговерть Пустоты** – незаменимая карта в данном матч-апе на позднем этапе.



Охотник

Мидрейндж Охотник – достаточно грозный оппонент с массой опаснейших угроз, на которые вы, впрочем, всегда можете найти ответ в теории. Невероятно эффективно **Осквернение**, также сияют **Разрушитель чар**, **Адское пламя**, **Гадкий натрезим**. У Охотника много мелких угроз уже с первых ходов, всех их легко убивать даже минорными AoE эффектами. Куда труднее будет с крупными угрозами, особенно опасен **Высокогрив саванны**. К моменту выхода этого существа вам нужно постараться не очень сильно отставать по темпу от вашего противника, иначе **Высокогрив саванны** похоронит вас. Проблемы может доставить и **Псарь**, перед четвертым ходом нужно постараться убрать всех зверей со стола.

Если вы разыгрываете Вестника рока, попробуйте выставить еще какую-то мелкую угрозу вместе с ним, дабы **Смертельный выстрел** мог промахнуться с 50% шансом. Это заклинание доставит очень много трудностей, если под него на четвертый ход попадет **Сумеречный дракон** – такую потерю в темпе вы едва ли благополучно переживете.



Друид

Справиться с **Джейд Друидом** можно разными способами. Первый – пережить все его угрозы, и если у вас есть **Крадущийся упырь** и **Круговерть Пустоты**, сделать это вполне реально. Второй – задавить Джейд Друида быстрее благодаря или вашим «четвертым» дропам (**Сумеречный дракон** и **Горный великан**), или демонам с Кровопийцы Гул’дана. Последний план рискованнее, так как Джейд Друид все-таки может перевернуть ситуацию, а Чернокнижнику трудно зачищать только половину оппонента, не нанося вред своей. С этим справляется по сути только **Вытягивание души**, да некоторые другие карты.

С помощью Вестников рока старайтесь выиграть инициативу, выставляйте их на пустой стол после AoE зачисток, иначе трудно эффективно реализовать этих существ.

Осквернение на поздней стадии вы можете скомбинировать с какими-то другими AoE эффектами (с Адским пламенем, например), дабы приблизить крупные угрозы Друида к радиусу поражения Осквернения. Хотя это заклинание вы можете реализовывать и пораньше, когда оно эффективно и само по себе.



Разбойник

Темп Разбойник способен действовать очень и очень быстро, так что вам будет трудно угнаться за ним. Хотя на начальной стадии все ответы и нужные карты у вас должны быть, а вот к середине игры могут появиться проблемы: **Костяная кобыла** – настоящая катастрофа для вас, очень трудно обыграть эту карту. Аналогично трудно и закрепиться на столе, все ваши крупные угрозы будут ликвидированы с помощью карты **Кровожадный злолист**.

Поэтому в первую очередь вам помогут заклинания-ремувалы, остается только не сильно просесть по здоровью и количеству карт в руке. Разбойник вполне может задать такой высокий темп, что на **Жизнеотвод** у вас не хватит маны.

Старайтесь найти Ползунов Голакка, а ими «съесть» крупных пиратов (**Капитан Южных морей**, **Нага-корсар**), а не мелкие угрозы 1/1. Контроль Чернокнижник – один из немногих архетипов, способных ответить на карту **Шаку Собиратель** до его атаки Адским пламенем. Если это возможно, не жалеите данное заклинание.



Шаман

Токен Шаман – лучший матч-ап для Контроль Чернокнижника в игре, Тралл играет исключительно от стола и исключительно мелкими угрозами (по крайней мере до какого-то момента), с чем совладать очень просто массой AoE эффектов, доступных Гул'дану.

Реальный способ победить для Шамана – **Доппельгангстер** + **Эволюция**, до восьмого хода Чернокнижник не сможет ответить на все угрозы, но самую опасную реально устранить Вытягиванием души. Всегда помните о Жажде крови, старайтесь не допустить летального урона с этим заклинанием в руке противника. Не рассчитывайте, что первая крупная угроза закрепится на столе, ее, вероятно, ослабит **Инволюция**.



Маг

Секрет Маг – невероятно трудный оппонент, в матч-апе с которым вам нужен не только идеальный контроль стола с первых ходов, но и масса исцеления, дабы вы не были убиты взрывным уроном Джайны. Усложняется все тем, что все существа Мага обладают значительным количеством здоровья, так что **Осквернением** их достать трудно.

Очень важная карта в данном матч-апе – **Вестник рока**, так как с ее помощью можно ответить на секрет Отраженная сущность. Хотя нынешние Секрет Маги порой и не

шансы. Есть они, впрочем, даже у самых пассивных версий, правда вам потребуется очень много исцеления, а еще возможность как-то избавиться от Пророка Велена до того, как тот будет разыгран. Это сделать может **Грязная крыса**. А вот сам Жрец, если сохранит данную легендарную карту, сможет за один ход нанести вам очень много урона, так что только на 30 единицах здоровья у вас, вероятно, будет шанс. Не давайте существам Андуина атаковать вашего героя, старайтесь держать инициативу, делайте ставку на угрозы с 4 единицами атаки, у вас их достаточно много. Особенно хорош, конечно же, **Сумеречный дракон**, так как его не убивает и **Зелье драконьего огня**. Оно, кстати, не добивает и Крадущегося упыря.



Комбинация **Воющая тварь** + **Вероломство** не так хороша, если у вас нет способа тут же нанести урон по Воющей твари, так что в этой партии разыграть ее уже, к сожалению, не получится. Оставлять Воющую тварь на своей половине стола тоже нельзя, так как все другие карты слишком важны. Зато в крайнем случае можно отдать Вестника рока оппоненту, правда едва ли у него еще остались какие-то угрозы в руке, так что StanCifka просто каждый ход использует силу героя, не давая **Казакус** Жрецу какой-либо цели для оставшихся в его руке заклинаний (там может быть **Немота**, **Слово Тьмы: Боль** и другие заклинания, которые нельзя разыграть без существ на столе, то есть лишний раз перезарядить силу героя).

Против **Биг Жреца** очень важно запастись ремувалами: помогут и **Вытягивание души**, и **Круговерть пустоты**. Ими вы должны избавляться в первую очередь от Изеры, Короля-лича и И'Шараджа, а Обсидиановую статую порой можно и проигнорировать, так как она наносит не очень много урона. У Биг Жреца очень много ремувалов, так что приготовьтесь к напряженной борьбе за стол.

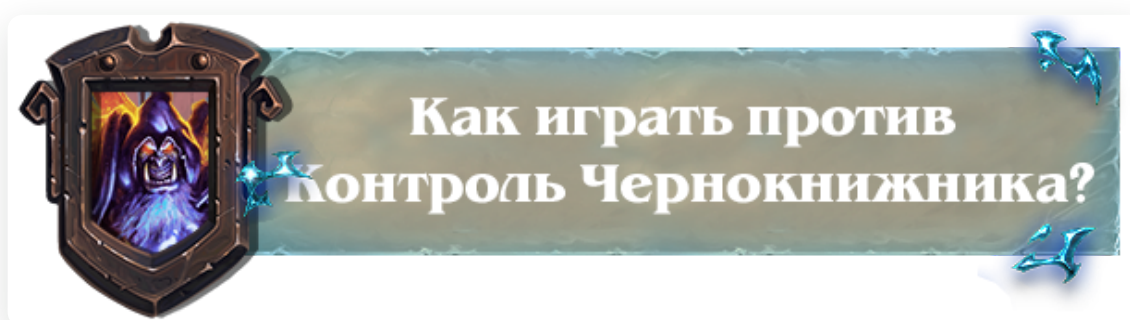


Чернокнижник

Зеркальный поединок двух **Контроль Чернокнижников** – любопытное противостояние. Преимущество будет у версии с Горным великаном и Сумеречным драконом, хотя их еще необходимо найти. Если же и у того, и у другого Чернокнижника есть эти карты, в выигрыше будет тот, кто начал без Монетки. Старайтесь выставить Вестника рока перед четвертым ходом Контроль Чернокнижника, дабы помешать ему разыграть крупную угрозу на четвертый ход.

Не столь эффективны мелкие угрозы, исцеляющие эффекты, **Осквернение**, зато в цене ультимативные ремувалы, рыцарь смерти, крупные демоны и большие угрозы по типу Хранителя Медива, Короля-лича и других.

Матч-ап с **Зоолоком** диаметрально противоположен, здесь очень ценны дешевые ремувалы, а также **Осквернение**. В целом вы способны хорошо бороться с Зоолоком, правда пятый ход со Стражем Ужаса от противника может доставить хлопоты. Старайтесь моментально избавиться от **Беса Малчезара** в первую очередь, а только потом от других угроз даже с большим количеством атаки. На седьмой ход ожидайте Костяную кобылу, а на поздней стадии – рыцаря смерти.



Контроль Чернокнижник, возможно, и не самая популярная колода в мете Рыцарей Ледяного Трона, однако встречать вы ее все-таки будете. Поэтому важно научиться противостоять данной колоде.

- В первую очередь вам важно определиться со сборкой архетипа оппонента, ведь Контроль Чернокнижников, как уже неоднократно было сказано выше, очень и очень много. Когда вы узнаете специфику колоды оппонента, против нее намного проще будет играть.
- Лучший архетип для борьбы с любым Контроль Чернокнижником – Секрет Маг, в этом противостоянии у Гул’дана очень мало шансов из-за способностей наращивать огромный темп и наносить массу взрывного урона заклинаниями оппонента. Подробнее о Секрет Маге вы можете прочитать в [отдельном гайде](#), посвященном этому архетипу.
- Пользуйтесь слабостями Контроль Чернокнижника. Например, этот архетип не очень хорош в самоисцелении, пока не будет разыгран рыцарь смерти. Значит, вам

относительно легко продавить оппонента взрывным уроном. Правда многие источники (рывки и оружие) могут быть остановлены провокаторами – с этим у Чернокнижника проблем нет. А вот предотвратить разыгрывание заклинаний ваш оппонент не может никак. Это одна из причин, почему против Контроль Чернокнижника так хорош Секрет Маг.

- Грамотно обыгрывайте **Осквернение** – у оппонента всегда будет 2 копии этой карты в колоде: не ставьте существ в «лесенку» по здоровью. Только когда у вас все хорошо, вы также можете обыграть комбинацию Осквернения с другими картами (источники урона от заклинаний, **Лик тлена**, **Похищение души** и другие), в большинстве же случаев делать этого не стоит.
- 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.
- Пользуйтесь тем, что Контроль Чернокнижник не очень хорошо справляется с крупными одиночными угрозами, для них у него есть только две копии Вытягивания души – это заклинание еще нужно найти, да и оно стоит очень много маны, так что вместе с этим выставить какую-то крупную угрозу оппонент не сможет.
- Если вы ожидаете сборку с Крадущимся упырем (чаще всего, когда в колоде нет Горного великана и Сумеречного дракона), старайтесь как можно быстрее разыграть ваши заклинания за 1 кристалл маны, даже если они не принесут так много выгоды, как обычно.
- Держите в уме AoE эффекты, наносящие 3 единицы урона, старайтесь обыгрывать и их, делая ставку на существ с 4+ единицами здоровья.
- Если вы встретили Фатиг Чернокнижника, как можно быстрее разыгрывайте ключевые карты или, если вам надо собрать комбинацию, держите в руке что-то еще, например, чтобы **Грязная крыса** вытащила не Архимага Антонидаса у Квест Мага, а Вестника рока.
- Встретив Контроль Чернокнижника, вы можете выставить Вестника рока перед четвертым ходом оппонента даже на пустой стол, так ваш противник не сможет разыграть Горного великана или Сумеречного дракона.





Контроль Чернокнижник, пожалуй, самый разнообразный архетип в мете Рыцарей Ледяного Трона, да и, возможно, вообще в Hearthstone. Действительно редко встречаются такие колоды, какой бы период игры не рассматривался. Это уже отличная причина, чтобы поиграть Контроль Чернокнижником прямо сейчас, тем более это очень и очень интересный архетип, которого можно собрать на ваш вкус.

Особенно любопытен Фатиг Чернокнижник – уникальное явление для данного класса. Опять же, это уникальный случай в истории игры: вы способны разрушать все задумки оппонента совершенно наглым и беспрецедентным образом, лишая его карт и в руке, и в колоде, для этого даже не обязательно превышать максимум карт в руке противника.

Не упускайте возможности сыграть за эту веселую и не такую уж слабую колоду в мете Рыцарей Ледяного Трона, Контроль Чернокнижник может приятно порадовать вас.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!

