Чернокнижник против Охотника.

Чернокнижник и Охотник, оба, используют во время боя своих питомцев. Также, как и Охотник, Чернокнижник может выбрать, кого развивать сильнее – себя или питомца. Тактики боя будут различаться, если сошлись Бистмастер и Демонолог или если сошлись Колдун и, скажем, тот же Бистмастер. Опишу основные моменты, которые необходимо знать в любом случае.
не подпускайте к себе питомца, используйте макрос на Страх для него, либо пошлите на него своего демона (одно с другим, кстати, успешно сочетается)
если вы Колдун, навесьте все ДоТы, которые у вас есть, на самого Охотника в первые секунды боя, после этого навесьте минимум Вытягивание Жизни и Порчу на Питомца
старайтесь находиться с вашим собственным демоном в разных местах, лучше, чтобы вы были с одной стороны Охотника, а ваш демон – с другой
во время боя внимательно следите за цветом противника, если он использует берс, используйте все возможные средства для сохранения своей жизни и жизни питомца
имеет смысл, если вы демонолог, после прохождения берса, направить демона на самого Охотника, а его питомца просто постоянно контролировать Страхом
если ваш демон не способен серьезно навредить, пусть продолжает атаку зверя.
Чернокнижник против Друида.

В бою мы можем столкнуться с двумя типами друидов: совухами и медведями. Если нам встретилось дерево, тактика будет похожа на убийство Светлого Жреца, о чем читайте ниже. Совухи для нас страшны своим ДоТом, который методично будет убивать нас в течении нескольких секунд, независимо от того, чем занят сам совух. Медведи опасны ближним боем, который для варлока в девяти случаев из десяти фатален. Поэтому:
не подпускаем к себе медведя Страхом, а совуху мешаем накладывать ДоТы, тем же страхом, либо Охотником Скверны,
будьте готовы к тому, что в любой из форм, друид рано или поздно вернется к той, которая необходима для лечения, в данном случае, к своей обычной расовой форме, в этот момент друид крайне уязвим, если вы успеете помешать ему наложить лечение и перекинуться обратно, у вас в течение нескольких секунд будет вполне реальный шанс убить его безо всякого сопротивления,
будьте также готовы и к тому, что друид способен отхилить себя в любой момент, наносите ему урон, но так разумно используйте Ману и спелы с большим откатом, ждите подходящего момента для них.
Чернокнижник против Мага.

Любая ветка мага чем-то напоминает Чернокнижнику самого себя. Прежде всего, тем, что маги так, как и варлок, уязвимы к физической атаке. Используйте Стража Скверны, если вы демонолог, а себя как постоянного контролера. Помните:
маг будет как ненормальный использовать порт от вашего демона, старайтесь всегда обновлять страх, чтобы он не успевал нажать даже порт,
маг заточит себя в ледяную глыбу, и это прекрасное время для восстановления собственного хп и мп,
ледяной маг обязательно использует двойников, либо в самом начале боя (тогда он слишком самонадеян, а мы в тельняшках, у нас есть камень здоровья и Похищение Жизни, а хп пока достаточно чтобы выжить), либо в конце, поэтому будьте готовы к колоссальному предсмертному удару со стороны врага,
маг также уязвим, как и вы, постоянно держите на нем ДоТы, если вы Колдун, и он сам отбросит коньки, главное, фирьте,
вы можете стать овцой или пингвином, вас может спасти Страж Скверны, и этого большинство магов не знают,
вы можете взять с собой суккуба, и маг вообще ничего не поймет от Соблазнения и Страха.
Чернокнижник против Жреца.
Темный Жрец.

Самый сложный бой, благодаря темной форме. В ней жрецу наносится 70% того дамага, который должен был быть нанесен изначально. Это без учета защиты и т.п. А мы помним, что от темной магии жрец защищен на 130 по умолчанию. Используем огонь, от которого жрец Не защищен. Плохо то, что восстановить жизнь за счет жреца мы почти не сможем, а ему для восстановления жизни достаточно будет нажать любой хилящий спел. Но вот здесь-то и обнаруживается наше преимущество. В не теневой форме (которая будет сброшена ради хила) жрец уязвим и наносит меньше урона. Помним, что:
жрец используем защиту от страха, откат которой в среднем (есть модификации) составляет 3 минуты, значит, скорее всего, только один раз за бой,
у жреца есть броня на 20-32 удара, которая прибавляет ему одновременно силу урона от заклинаний, если ваш суммон нанесет жрецу более 32 ударов, защита слетит, для ее обновления жрецу придется тратить Ману и время,
в обычной форме жрец не так страшен, но может использовать хилящие заклинания,
в самый последний момент жрец может использовать Слияние с Тьмой, что сделает его на 90% иммунным ко всему,
жрец может восполнить Ману своим «питомцем», который будет наносить вам почти неощутимый урон, но восполнять много манны хозяину, убейте его – это легко.
Светлый Жрец (и хиллеры вообще).

Плохо, что:
они могут весь бой хилить себя и не заботиться о мане,
у них весьма высокий уровень спел. урона,
у них есть абилки временного бессмертия,

Хорошо, что:
при высоком показателе спел. Урона, их дпс очень низок,
большую часть боя они будут хилить себя, а не наносить урон по вам,
запрет чар будет для них смертельным во многих случаях,
у них никогда не бывает питомцев… ))
Жрец ветки Послушания:
у них неплохой дпс, они бьют светлой магией, от которой в мире существует всего несколько способов химической защиты, спросите алхимика,
ветка предусматривает огромную экономию манны,
в масс пвп жрецы послушания одновременно (одним спелом) дамажат и хилят,
стоит опасаться майнд контроля, который редко используют остальные жрецы,

Для жрецов используйте Охотника Скверны (если вы не демонолог) или Стража Скверны, не давайте жрецу хилить себя. Смотрите не на показатель хп, а на показатель манны, только когда закончится манна, вы сможете убить жреца.
Чернокнижник против Шамана.

У шамана нам страшны: лес деревянных тотемов и, возможно, элементаль. Помните, что этот класс сам по себе не слишком опасен, но в сочетании с тотемами составляет серьезную угрозу. Если перед вам элем. Шаман, убейте тотем. Если это мили-дд, держите его на расстоянии и грызите суммоном (ДоТами). Если это манаюзер, следите за показателем манны. Шаман будет хилить себя тем арсеналом, который доступен ему. В этом бой похож на бой со Жрецом. Но, в отличие от Жреца, у Шамана на теле Кожаный доспех, значит, урон от вашего суммона будет не настолько эффективным. Используйте суккуба, либо Охотника Скверны. В первом случае Соблазняйте врага, во втором используйте запрет чар. Дезориентировав таким образом шамана, вы с легкостью можете убить его.
Чернокнижник против Воина.
Воин-танк.

Самый затяжной бой, в котором у вас мало шансов. Используйте ДоТы, суккуба и Страх. Воин не может себя отхилить, и это хорошо. Но воин может использовать очень много способностей для защиты, в том числе уменьшение урона на 60%, увеличение здоровья на 30% и т.п. Старайтесь запоминать анимацию каждого конкретного скилла, хотя в случае с воином это тяжело, у кастеров анимация более впечатляюща.
Дд-танк.

На мой взгляд, один из самых опасных поединков для Чернокнижника. Контрольте вара и не подпускайте к себе, это главное правило. Если он доберется до вас, то спасти может разве что суккуба с ее Соблазнением.
Чернокнижник против Разбойника.

«Убийца магов». Коротко – контролируйте его. Это единственная возможность выжить. Рога будет использовать дезориентацию, стан, отравит вас. Используйте все что можно, что этого не произошло, а если это произошло – контролируйте рогу демоном. Советов мало, потому что рога как класс наиболее эффективен именно против тряпок. Его физическая защита не так уж велика, но часто она ему не нужна. Можете использовать щит от демона бездны, он поможет в первые несколько секунд.
Чернокнижник против Паладина.

Контролируйте паладина Страхом, Суккубой. Либо используйте, как и в случае с рогой, Демона Бездны. Паладин в пвп будет, как правило, ретро. Это означает высокий физ. Урон, впечатляющие показатели защиты и несколько противных абилок фактического бессмертия. Пусть на паладине всегда висят ДоТы – медленно вытягивайте из него жизнь, а вслед за ней – Ману. Во время использования паладином «супер»-абилок тактически отступайте (читай – бегите), это спасет вам жизнь, наверное…