

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Рено Воин — лучшая контроль дека Мастерской Чудастера. Большой гайд по архетипу

21.06.2024

Гайды

Мастресская Чудастера

Рено Воин — лучшая контроль дека Мастерской Чудастера. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Герой гайда — Рено Воин в мете Мастерской Чудастера. Этот архетип пережил ротацию Стандарта и уверенно показывает себя на протяжении всего дополнения. В этом патче Рено Воин медленно захватил ладдер и стал самой популярной декой на высоких рангах.

Сегодня Рено Вар — не только самая популярная колода в ладдере, но и одна из самых успешных. Он не боится Магов, Паладинов, Разбойников и Друидов. Проблемными станут поединки со Жрецами и Охотниками.






В большом гайде по Рено Воину разбираемся, как работает этот архетип. Вы найдете топовые сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты.

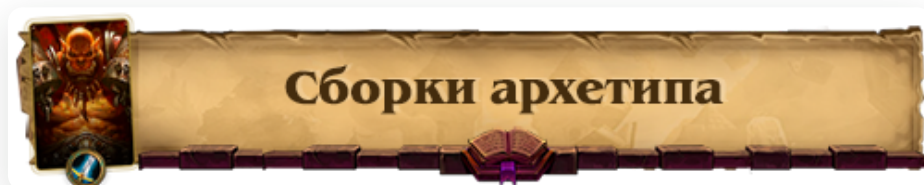
Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегию игры и популярные матч-апы меты в Мастерской Чудастера.

Обновили гайд 21 июня 2024 года. Список изменений:

-  Обновили колоды и описания к ним
 -  Дополнили раздел "Как собрать колоду"
 -  Изменили карты, нужные в стартовую руку некоторых классов
 -  Добавили описания новых матч-апов.

Разделы гайда:

-  **Сборки архетипа**
-  **Как собрать колоду**
 - - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Замены
 - - Максимально бюджетная колода
-  **Что искать в стартовую руку**
 - - Общие правила муллигана
 - - Муллиган против каждого класса
-  **Стратегия игры**
 - - Как работает колода
 - - Способы победы
 - - Все про Игниса
 - - Полезные советы
-  **Матч-апы**



Лучший Рено Воин в нынешней мете — вариант с Бум-боссом Тогруном, синергиями добычи и Изобретателем Бумом. Это оптимальный выбор в Стандарте — и единственный рабочий.

Далее мы представим самые результативные колоды Рено Воина в этом патче.

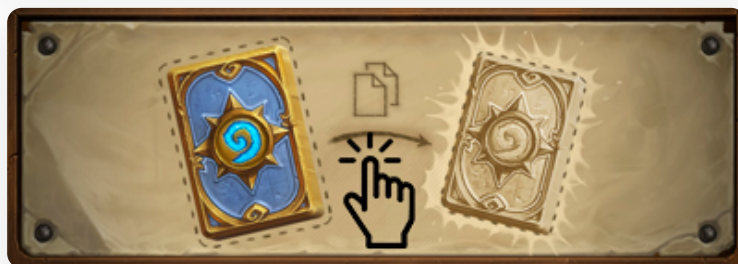


Рено Воин с Марином

Рено Воин

Банда ЕТС

Зиллиакс

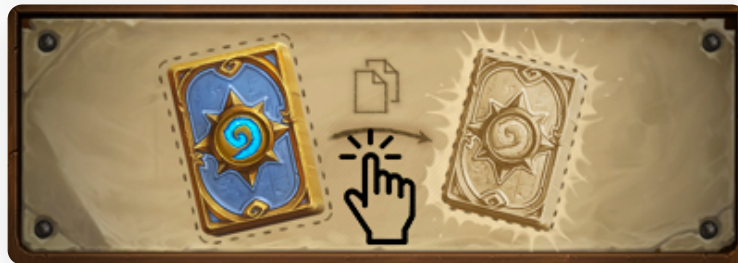
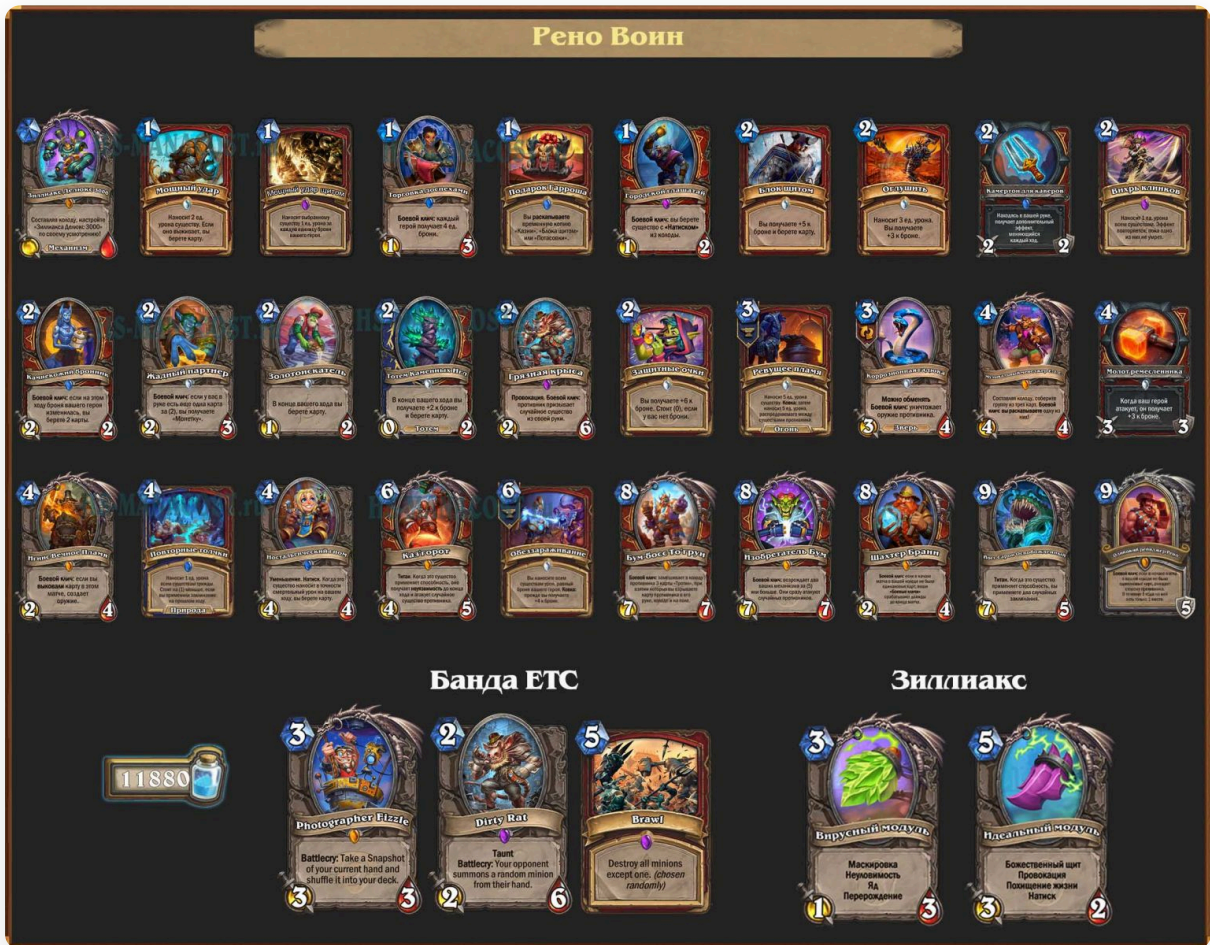


Менеджер Марин — новая карта, которая появилась только в последнем патче. Марин отлично вписывается в колоду Рено Воина: легендарка достаточно медленная, но Вар вполне может дотерпеть до 10 маны даже в быстрых матч-апах. К тому же у него много дорогих карт, так что опция на добор трех карт и их удешевление станет очень сильной. Воин почти всегда выбирает это сокровище с Марина.

•

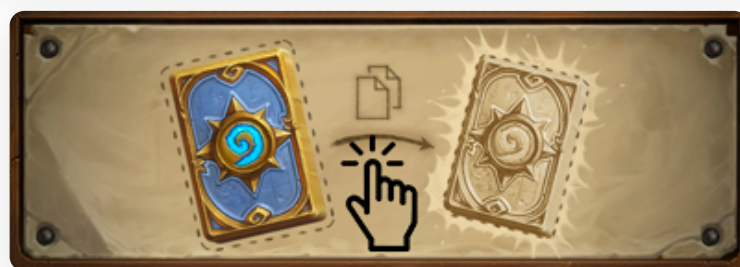
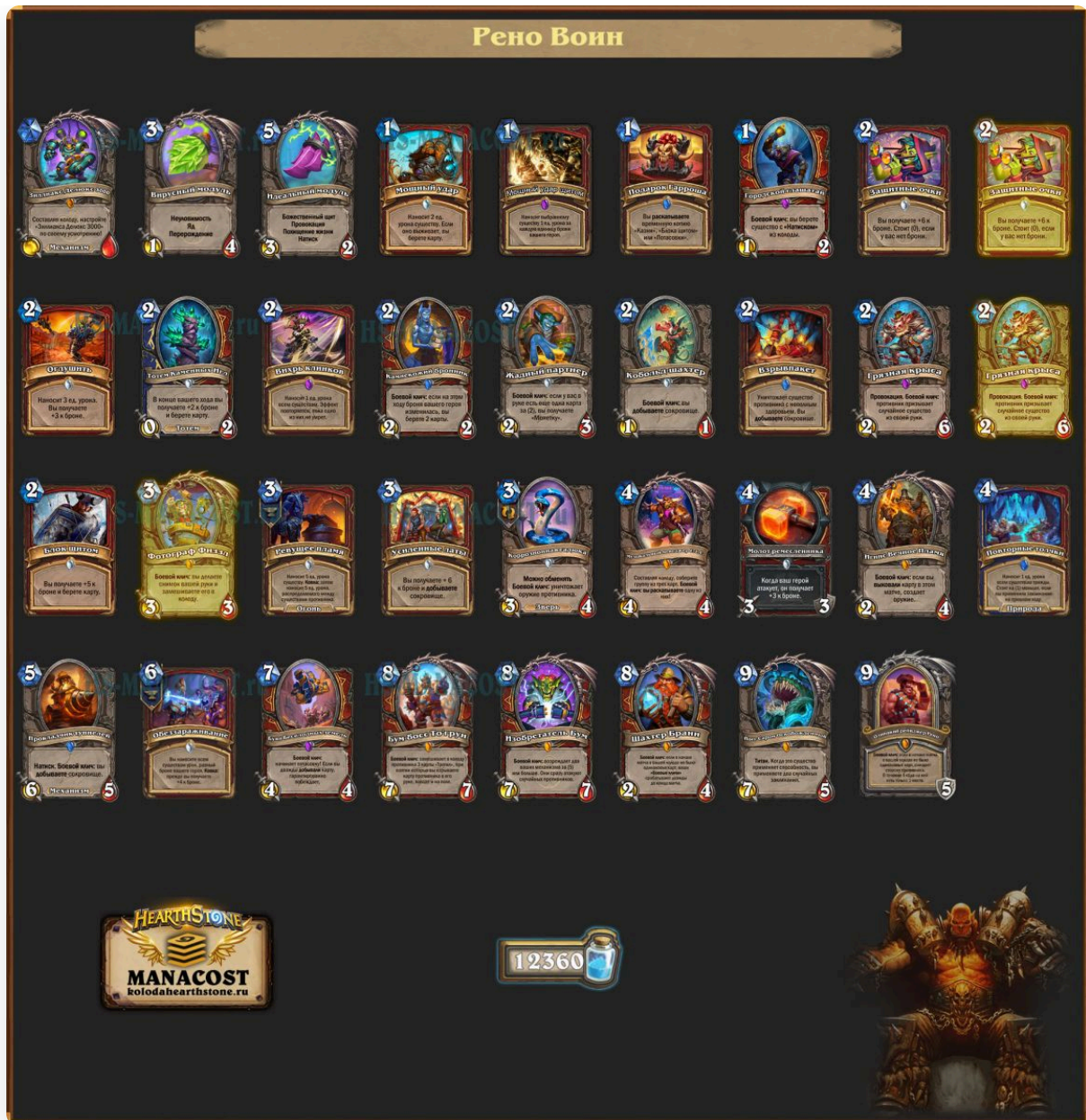


Темповый Рено Воин



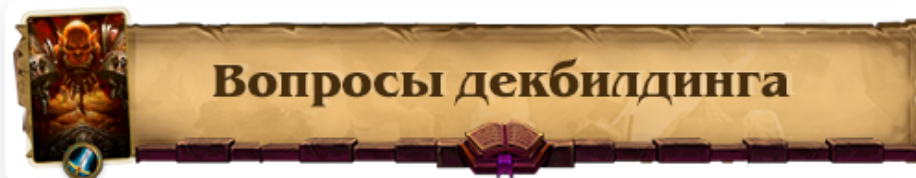
Главная фишка этой колоды — Ностальгический гном. Карта не делает чего-то особенного, это просто приятная опция для борьбы за стол и иногда перебора колоды. Еще одна интересная карта — **Камертон для каверов**. Карта особенно полезна в темповых матч-апах, например против Паладина или Разбойника.

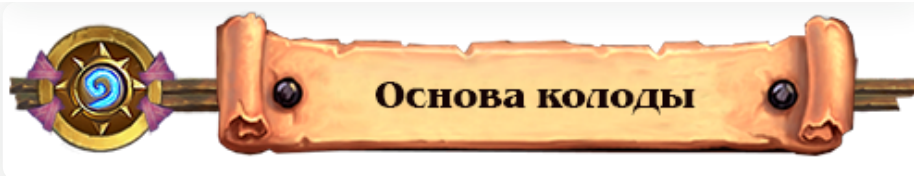
Рено Воин от VS



Классическая медленная колода Рено Воина, которая была лучшей в прошлой мете до релиза Менеджера Марина. Сейчас, вероятно, Марин улучшит эту сборку, но в целом можно играть и без него.

[наверх](#)





Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Рено Воина не так много карт в основе, несмотря на похожие топовые колоды — другие вариации Рено Вара существуют, просто используют их сейчас редко. Эти 17 кар должны быть в любой деке Рено Вара, а исключают что-то отсюда в основном из-за бюджетных соображений.



Код основы колоды:



Далее состав колоды зависит от того, какой сборкой вы играете. В основу берут дополнительные способы победы, а также просто универсальные наборы карт, например синергии добычи. Можно взять и самостоятельно сильные карты.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Выше представлены универсальные опциональные карты, которые можно взять в любую колоду Рено Воина. Они или работают самостоятельно, или нужны для синергий с другими картами — в основе и реже среди опциональных. Например, Изобретателя Бума берут вместе с Зиллиакасом Делюкс 3000, а Небесного проекциониста обычно включают в деки с Щупальцами хаоса, хотя есть и другие цели для этого боевого клича.



Зиллиакс Делюкс 3000 — почти всегда используется с 2 из 3 модулей, представленных здесь. Карта получается достаточно дорогая, но в начале партии у Воина есть другие способы защиты. Такая легендарка отлично работает с Изобретателем Бумом — и может даже нанести много урона герою противника.



Набор добычи — эти карты может взять любая дека Рено Воина. Их всегда используют вместе. Так у Воина появится дополнительный способ победы, а также источники ресурсов и просто полезные карты. Но поскольку в деку нельзя брать дубли карт, порой синергии добычи не придут одновременно — тогда они не такие сильные.



Бум-босс Тогрун — сейчас используется отдельно без **Привратницы с фонарем**, потому что теперь Тогрун замешивает Бомбы в колоду противника, а не вашу. Карта стала самостоятельной, а сильнее сделает ее только **Шахтер Бранн**. Хотя можно взять **Небесного проекциониста** и надеяться на то, что Тогрун переживет ход противника — тогда можно будет сыграть еще одну копию легендарки.

Менеджер Марин — отличная карта для **Рено Воина**, которую мы рекомендуем взять в колоду. Особенно хорош Марин в медленных матч-апах: со **Жрецом** и другими **Рено Воинами**. Но он будет полезен и в других матч-апах, если они затянутся. Как правило первой опцией всегда будет **Волшебная палочка** на добор 3 карт.

Йогг-Сарон Освобожденный — топовая карта патча, которую берут почти все колоды. Воин не будет исключением.

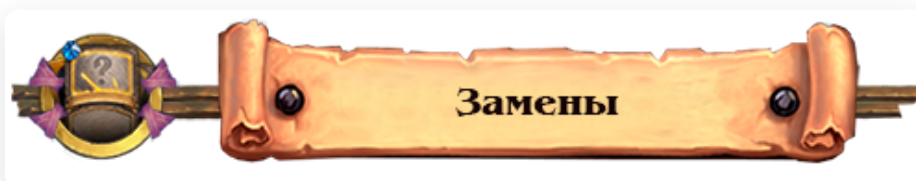















Щупальце хаоса + Око хаоса — эта комбинация больше не работает, потому что разработчики изменили пул заклинаний за 10 маны. Теперь там нет Закатного залпа, потому что он стоит 9 маны.

[наверх](#)



Рено Воин — достаточно дорогая колода с большим количеством легендарок. К сожалению, многие из них обязаны остаться в колоде, иначе она потеряет весь свой

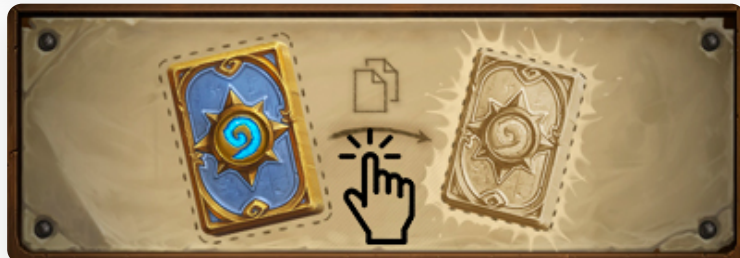
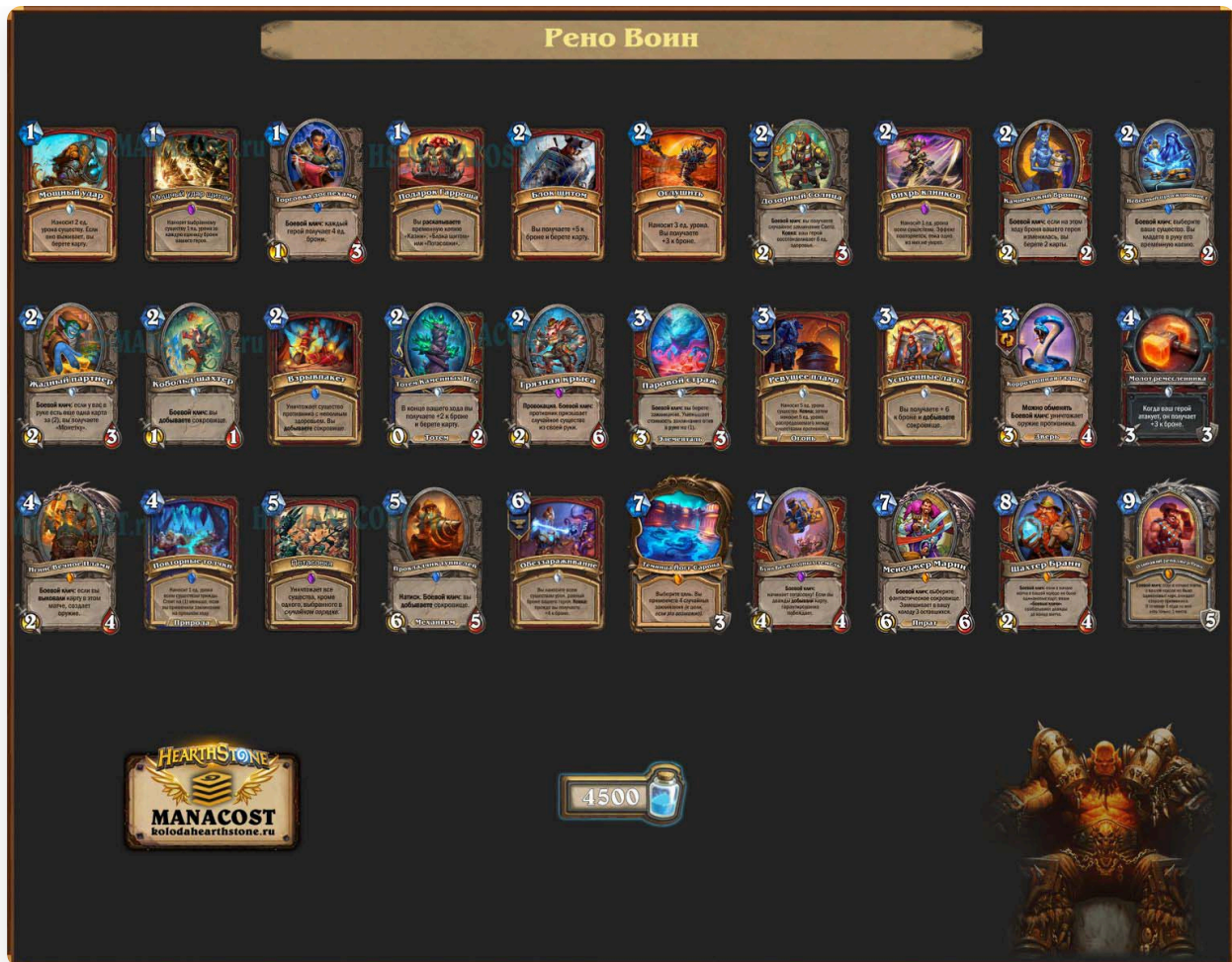
смысл. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

-  **Зиллиакс Делюкс 3000** — сильная, но не обязательная карта для Рено Вара. Все еще рекомендуем ее скрафтить, потому что она подходит большинству классов в игре.
-  **Игнис Вечное Пламя** — очень сильная карта для Рено Воина, которая может стать способом победы сама по себе. Но все же можно обойтись без нее, взяв вместо любую другую опциональную карту.
-  **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** — обязательная карта для Рено Воина с Щупальцами хаоса, но классическая версия может обойтись и без нее.
-  **Испытание огнем** — сильный эпик, но всё же не критически важный. Берите вместо любую опциональную карту, например **Потасовку**.
-  **Шахтер Бранн** — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.
-  **Буян Бесплодных земель** — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.
-  **Одинокий рейнджер Рено** — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.
-  **Бум-босс Тогрун** — способ победы в медленных матч-апах. Заменить очень сложно.
-  **Изобретатель Бум** — не обязательная карта, которую можно убрать вместе с **Зиллиаксом Делюкс 3000**. Вместо берите опциональные карты ниже стоимостью.

[наверх](#)

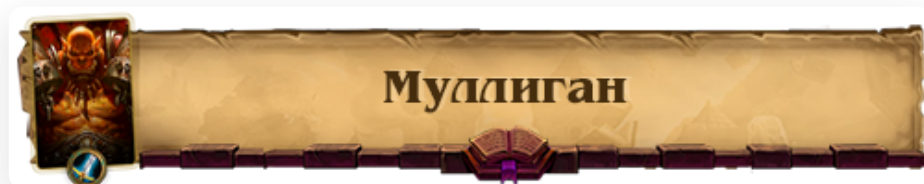


Максимально бюджетная версия

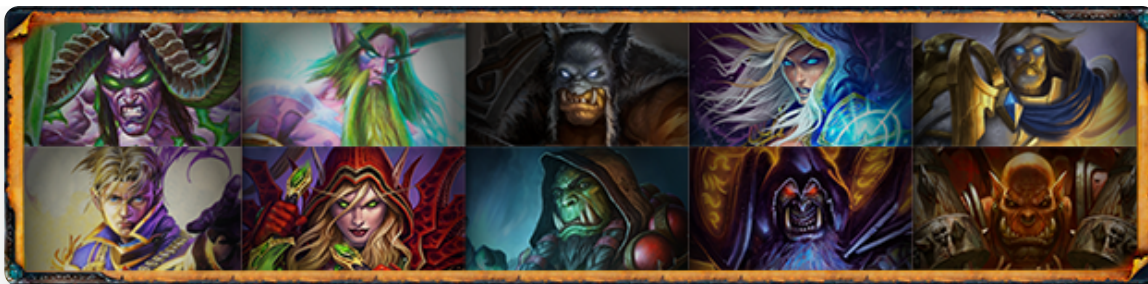


Рено Воина можно сделать дешевле, хотя многие легендарки все еще обязательны для архетипа. Такая колода может уверенно брать Алмаз, а при упорстве и двигаться далее до Легенды. В первую очередь создавайте [Музыкального менеджера Е.Т.С.](#)

[наверх](#)



Муллиган Рено Воина сейчас достаточно сложный: у класса много гибких карт, которые важны в одном матч-апе, но плохи в других. Мы предлагаем ориентироваться в первую очередь на классовый муллиган, хотя можно отметить и несколько общих правил.



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Одинокий рейнджер Рено, Обеззараживание, Повторные толчки. С хорошей рукой — Прокладчик туннелей.

Охотник на демонов: Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Коррозионная гадюка, Блок щитом, Повторные толчки, Молот ремесленника

Воин: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Грязная крыса. С хорошей рукой — Прокладчик туннелей.

Паладин: Одинокий рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Повторные толчки, Ревущее пламя, Вихрь клинков, Блок щитом.

Охотник: Одинокий рейнджер Рено, Городской глашатай, Вихрь клинков, Повторные толчки, Ревущее пламя, Мощный удар, Обеззараживание, Грязная крыса, Оглушить.

Друид: Одинокий рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Камнекожий бронник, Блок щитом, Кобольд-шахтер, Ревущее пламя.

Разбойник: Одинокий рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Повторные толчки, Грязная крыса. С хорошей рукой — Прокладчик туннелей.

Шаман: Шахтер Бранн, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Молот ремесленника, Блок щитом, Проходчик туннелей, Мощный удар, Повторные толчки.

Маг: Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Обеззараживание, Повторные толчки, Усиленные латы, Городской глашатай, Вихрь клинков, Кобольд-шахтер.

Жрец: Одинокий рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Камнекожий бронник, Кобольд-шахтер, Блок щитом. С хорошей рукой — Прокладчик туннелей.

Чернокнижник: Одинокий рейнджер Рено, Городской глашатай, Тотем Каменных Игл, Паровой страж, Кобольд-шахтер, Обеззараживание, Ревущее пламя, Повторные толчки.

[наверх](#)



Как работает колода

Рено Воин — медленная контроль колода, которая играет от обороны, рассчитывает на многочисленные зачистки стола, способы накопления брони и в целом на возможности затянуть партию в лейтгейм. Отметим, что вы играете Рено колодой, а значит всех карт в деке у вас только одна копия. Из-за этого Воин становится чуть менее стабильным: сложнее найти конкретную карту, особенно с уникальной функцией. Поэтому так важен правильный муллиган, а по ходу партии — способы перебора колоды и генерации ресурсов. С ними вы вернете своей деке стабильность.



Ключевая карта, благодаря которой архетип и существует, — новый **Шахтер Бранн**. Легендарка дает постоянный эффект удвоенных боевых кличей, что дает Воину безумное преимущество в лейтгейме. В любой сборке Рено Вара будет много боевых

ключей для защиты, нападения, перебора колоды и т.д. Победными станут комбинации удвоенных боевых ключей с **Игнисом Вечное Пламя**, **Азеритовым буйволом** или **Бумбоссом Тогруном**, но кроме них есть много других сильных ключей — например **Кобольд-шахтер** или **Буян Бесплодных земель**. Вокруг двойных боевых ключей строятся и все способы победы Рено Воина, которые могут быть разными в зависимости от сборки и матч-апа.



Еще одна важная синергия в колоде — **добыча**. Карт с добычей не так много — только 4, так что в обычных условиях получить финальную награду будет сложно. Но ситуацию делает проще **Шахтер Бранн**, благодаря которому можно дважды прокатать эффекты **Прокладчика туннелей** и **Кобольда-шахтера**. Финальная награда за добычу Воина — **Азеритовый буйвол**. Это лучший способ заспамить стол огромными статами, который тоже работает с удвоенными боевыми ключами **Шахтера Бранна**. Важно, что **Азеритовый буйвол** стоит всего лишь 4 маны, так что до его розыгрыша вы сможете зачистить стол от вражеских существ. Наконец, отметим и то, что **Азеритовый буйвол** часто дает существ, тут же влияющих на игровую ситуацию, — натиски, провокации, а если повезет, то **Рагнароса**.

Среди карт **добычи 1-3 уровней** нет чего-то особенно сильного или имбалансного для Рено Воина. Какие-то карты подойдут больше, другие меньше, но почти всё можно использовать в тот или иной момент.

Добыча 1 уровень



Сильные комбинации помогает реализовать Мешочек монет на 1 уровне, если вы сэкономите Монетки на следующие ходы.

Добыча 2 уровень



Добыча 3 уровень



Поскольку вы играете Рено колодой, никуда и без **Одинокого рейнджера Рено**. Это одна из самых сильных карт в игре, которая подходит и Воину. Особенно полезны силы героя Рено, которые будут влиять на игру куда больше, чем классические +2 к броне. Обычно Воин старается сыграть Рено как можно быстрее, не стоит держать его слишком долго в руке, дожидаясь 7 юнитов на половине противника. Тем более в деке много других массовых зачисток, хотя Рено — лучшая из них.

Боевой клич Рено будет всегда активен: его больше нельзя сломать с помощью Бум-босса Тогруна или картами Чумы Рыцаря смерти.



Важная синергия в деке Рено Воина в Мастерской Чудастера — **механизмы**. Мехов в

деке всего два: **Зиллиакс Делюкс 3000** и **Прокладчик туннелей** — но **Зиллиакса** на столе умрет 2-3 штуки в зависимости от того, сыграли ли вы **Шахтера Бранна** раньше или нет. Но важно, чтобы юниты были именно убиты, а не превращены, возвращены в руку и т.д.

Синергирует со всем этим **Изобретатель Бум**, который воскрешает механизмы и отправляет их в атаку. И атаковать могут и героя противника. Разумеется, сам **Изобретатель Бум** тоже работает с **Шахтером Бранном**, так что можно провернуть комбинации на внушительное количество урона. Считайте, кого призовет **Изобретатель Бум**, кто будет атакован, сколько здоровья вы восстановите.

Остальные карты в колоде нужны **Воину** преимущественно для того, чтобы дожить до ключевых тяжелых ходов и комбинаций.

Тут много **точечных и массовых ремувалов**, их использование будет разным в зависимости от матч-апа. В агрессивных поединках, например с **Токен Хантом**, можно отдавать всё как можно быстрее, лишь бы не получить слишком много урона и не потерять контроль над столом. В матч-апах медленнее ключевые зачистки стоит беречь для самых опасных существ противника. С точечными ремувалами всё проще, их можно играть в любой удобный момент, когда того требует ситуация.

[Наверх](#)



Способы победы

Можно отметить целый ряд способов победы, которыми может пользоваться **Воин**. Их выбор зависит от матч-апа и захода карт.

1. А под **Бранном**!



Под Бранном почти все боевые кличи становятся способами победы. Вы будете генерировать так много пользы со всего в руке, что порой покажется, что вы делаете что-то нечестное.

Самые сильные комбинации — с [Игнисом Вечное Пламя](#), [Зиллиаксом Делюкс 3000](#), всеми картами с добычей, [Изобретателем Бумом](#) и, конечно, [Бум-боссом Тогруном](#).

2. Бомбы, бомбы, бомбы





Это самый медленный способ победы, но эффективный — а еще веселый. Идея в том, чтобы уже под эффектом Бранна сыграть эту легендарку — и ждать смерти противника.

Такой способ победы лучше всего работает в зеркальных матч-апах, против Рено Жреца и других медленных оппонентов.

3. Изобретатель Бум бьет по лицу





Зиллиакс Делюкс 3000

Составляя колоду, настройте
«Зиллиакса Делюкс 3000»
по своему усмотрению!

Механизм



В колоде всего два механизма — [Зиллиакс Делюкс 3000](#) и [Прокладчик туннелей](#). Если эти юниты умрут на вашей половине стола, то позднее их призовет Изобретатель Бум. И если всё это случится под эффектом Шахтера Бранна, то вы нанесете огромный урон столу или герою противника.

Это станет ультимативным способом победы в темповых матч-апах, где порой достаточно даже одной копии механизма и одного прока боевого клича Изобретателя Бума. Хотя и в медленных поединках можно добить противника или перехватить инициативу на столе.

4. Давление со стола



Помимо Азеритового буйвола и Изобретателя Бума у Воина нет карт, которые бы очень хорошо спамил стол и создавали летальную угрозу для противника сами по себе. Но это еще не значит, что со стола нельзя играть. Порой хватает и не таких крупных угроз, чтобы залеталить противника, особенно если на его половине ничего не будет. Изначально существа в деке Воина не такие большие, но много статов можно сгенерировать с помощью добычи и других рандомных способов получить карты.

Азеритовый буйвол чаще всего появится в руке уже после того, как вы получите эффект Бранна. И значит, он заспамит стол 4 существами за 8 маны. Среди них много сильных опций, отдельно отметим следующих юнитов — Рагнарос, Громовержец, Кологарн, Громмаш Адский Крик. Из-за некоторых эффектов 8 дропов выгоднее всего играть Азеритового буйвола в начале хода до других действий, если это, конечно, не массовая зачистка стола, которую нужно давать раньше.

5. Оставить оппонента без карт



Эту идею можно понимать по-разному в зависимости от противника и захода карт. Если речь идет об агрессивных деках, то их без карт оставить можно просто с помощью массовых и точечных зачисток, а также в целом способов размениваться одной вашей картой с несколькими вражескими. Если же речь идет о медленных или комбо колодах, то их важно оставить без ключевых карт, которые приносят им победу. Это можно сделать как комбинацией с Бум-боссом Тогруном, так и Грязной крысой — и особенно под Бранном. Эти карты особенно полезны против других Воинов, а еще против Рено Жреца и других контроль дек.

6. Просто не умереть



Иногда задача Рено Воина — просто остаться в живых, пока противник играет самые опасные свои карты. Это могут быть как огромные характеристики, как у Паладина на добыче, так и взрывной урон, как у Сиф Мага или другого Рено Воина после розыгрыша [Одина главного куратора](#). Тут вам на помощь придут все зачистки стола и способы накопления брони. Не забывайте, что сначала нужно пытаться убрать всё со стола, а только после этого копить броню, иначе вы ее очень быстро потеряете.

[наверх](#)



Всё про Игниса



3

Ревущее пламя

Наносит 5 ед. урона существу. **Ковка:** затем наносит 5 ед. урона, распределяемого между существами противника.

Огонь





Игнис Вечное Пламя — важная карта в колоде, но сложная в реализации. Активировать Игниса можно только с помощью **Ревущего пламени** и **Обеззараживания**. Порой в сборках дополнительно появляется Дозорный солнца. Вы должны всегда активировать ковку хотя бы одной копии карты с этим эффектом, иначе Игнис может пролежать мертвым грузом в руке до конца партии.

Чаще всего Игниса играют уже в лейтгейме: после розыгрыша Бранна. И во многих ситуациях Воина интересует оружие за 10 маны. Так вы получите дополнительную сильную карту, которая станет финишером, даже если в руке не хватает способов накопления брони. Хотя оружия за 1 и 5 маны тоже можно брать в разных ситуациях.

Под эффектом Бранна можно выбрать оружия за разную стоимость, например за 1 и 10 маны — для разных ситуаций. Можно брать и 10 +10 или 1+1.



Оружие за 1 маны — берите, если нужно срочно убрать со стола противника опасного юнита с помощью яда — это особенно актуально в агрессивных матч-апах, где давят рано, а маны мало.

Оружие за 5 маны — самая редкая стоимость для раскопки. Обычно берут по кривой, то есть при розыгрыше Игниса на 4 ход, чтобы на следующий сыграть оружие — всё это делают, если карт лучше в руке нет, а сидеть сложа руки нельзя. Эту же опцию берут и на 5-8 ходах, если речь идет о выживании Воина и критически важных ходах.

Оружие за 10 маны — берут в медленных матч-апах ради извлечения большого количества выгоды. Важно, что в ход с розыгрышем оружия вы уже ничего другого не сыграете, так что у вас должна быть инициатива. Если все плохо и вы вынуждены обороняться, оружие за 10 маны станет плохим вариантом.

Если нет времени для розыгрыша оружия за 10 маны, рекомендуем делать это на следующий ход после [Одинокого рейнджера Рено](#). В свой ход противник не сможет сгенерировать опасный стол, так что можно потратить всю ману на оружие.



Среди первых свойств особенно ярко смотрится **неистовство ветра**, пусть Воин больше не играет с **Одином** главным куратором, это свойство все еще полезно из-за своего урона и возможности прокнуть следующий особый эффект дважды.

Остальные баффы помогают играть от обороны. Много выгоды дает **похищение жизни**. Так вы почти всегда восстановите себе полный запас здоровья.

На оружии за 1 маны хорош **яд**, особенно потому что вы можете убить существ противника боевым кличем или предсмертным хрипом оружия.



Боевой клич и предсмертный хрип на урон примечательны обычно только с баффом яда среди первых свойств.

Призыв существ — хорошая опция для тяжелого оружия за 10 маны, с которым можно переиграть по выгоде медленные деки.

Бафф брони — опция для выживания.

Дополнительный добор — редко используемая опция, обычно Воину хватает карт. Но если вы попали в ситуацию, когда добора нет, но есть Игнис, можно брать и этот бафф.

[наверх](#)



Полезные советы

- ❏ **Паровой страж** почти всегда достанет из колоды заклинание, но редко это будет заклинание Огня. Зато, если оно уже есть у вас в руке, **Паровой страж** сделает его дешевле. Эффект не такой яркий, но порой важный.
- ❏ **Повторные толчки** — топовая карта против агро колод. Не нужно пытаться специально удешевлять ее, рассчитывая сыграть на следующий ход: вы не знаете, что делает противник и какие у вас будут варианты хода.



- ❏ **Подарок Гарроша** — универсальная карта, с которой полезны все опции в зависимости от ситуации. Старайтесь не играть **Блок щитом** и беречь эту карту, если есть какие-либо другие варианты хода. И только если броня или добор

жизненно необходимы, раскапывайте этот spell. Когда будут нужны **Потасовка** или **Казнь** — догадаться просто.

⌵ **Буйя Бесплодных земель** хорош даже в обычной форме, но в улучшенной версии станет второй по силе зачистке стола после **Одинокого рейнджера Рено**. Важно, что события на столе могут случиться между первой и второй **Потасовкой**, если активен эффект Бранна. Например, сработает активация предсмертных хрипов противника.

⌵ **Одинокий рейнджер Рено** своим боевым кличем убирает со стола всё, что есть на половине противника, в том числе области, существ в спячке и т.д. И ничего не активирует свои предсмертные хрипы, ничего нельзя будет воскресить, что важно в зеркальном матч-апе из-за механизмов и Изобретателя Бума.

⌵ У Рено Воина нет четкого хода, в который он использует **Монетку**. Это можно сделать как в первые ходы, так и в лейтгейме. Часто стараются оставить Монетку для Шахтера Бранна или **Одинокого рейнджера Рено**.

⌵ Воин совершает много действий за ход: атаки существ и героя, добор карт, генерация случайных карт, зачистки стола и т.д. Почти всегда важно, в каком порядке вы это сделаете. Самый простой пример: сначала зачистить стол **Вихрем клинков**, а уже после ставить существ. Уже не такой очевидный пример: сначала добирать и генерировать случайные карты, а после совершать другие действия, обладая уже всей информацией о ваших возможностях. Примеров порядка действий очень много, и чаще всего правила там простые, но о них нужно постоянно помнить.

[наверх](#)



Рено Жрец



Вашими главными способами победы станут комбинации с Бранном и Бум-босс Тогрун. Старайтесь реализовать эти карты как можно быстрее, потому что Прист может вытащить их из вашей руки. Но в идеале тут же убить своего Шахтера Бранна, чтобы Жрец его не скопировал — это он может сделать рядом способов — и так станет куда сильнее вас. Убрать со стола нужно и своего Бум-босса Тогруна по тем же причинам.

Одинокий рейнджер Рено — ответ не только на юнитов Жреца, но и на опаснейший Кукольный театр.



Разбойник на добыче

Обычно не играет очень агрессивно со старта, что позволит Воину добраться до ключевых тяжелых карт и реализовать их, а также перебрать колоду. Поэтому матч-ап комфортный, хотя Рога может переиграть вас по выгоде, то есть оставить без сильных карт в руке. Боритесь с этим, не отдавая слишком много карт на не самых опасных юнитов. В матч-апе вполне можно получить какой-то урон по лицу, если в это время вы собираете или генерируете карты.



Рено Воин

В зеркальном матч-апе важны все способы помешать противнику в реализации ключевых карт — Шахтера Бранна и Бум-босса Тогруна. В этом должна помочь **Грязная крыса**, которую из-за миррона часто берут во втором экземпляре в банде Е.Т.С. Если их нет или они не зашли в руку, тогда весь матч-ап сводится к тому, кто раньше найдет ключевые карты, сыграет их и реализует полученное преимущество. Партия может уйти в глубокий лейтгейм, но вряд ли затянется до усталости — кто-то победит раньше. Поэтому не бойтесь активно перебирать колоду в поисках способов победы. Тем более если у вас есть **Фотограф Физзл**, который даст больше карт в конце партии.

Проще всего победить комбинацией Бум-босса Тогруна, который оставит оппонента без карт в руке и деке. Но можно действовать и агрессией: с помощью оружия **Игнаса Вечное Пламя** за 10 маны, Изобретателя Бума, синергий добычи и просто существ на столе.

Чтобы обыграть Грязную крысу противника, держите в руке больше слабых существ, если особой пользы от их розыгрыша все равно нет.

Держите **Коррозионную гадюку** для ответа на оружие **Игнаса Вечное Пламя**.



Фатиг Чернокнижник

Агрессивная колода, которая будет особенно опасна со старта, пока вы не найдете ключевые массовые зачистки и не накопите на них маны. В лейгейме Лок уже не так опасен. Взрывного урона через усталость не критично много, а юниты легко умирают от ваших зачисток стола. Но неприятным сюрпризом может стать вражеский **Фотограф Физзл**, который даст Локу больше ресурсов для давления. Как-то помешать этому вы не можете, так что просто играйте в контроль стиле и надейтесь перехватить контроль над столом, а после реализовать тяжелый способ исцеления или накопления брони.



Рыцарь смерти

Карты Чумы больше не ломают ваши Рено синергии. Играйте как обычная контроль колода и пытайтесь пережить всё, что кидает в вас Рыцарь смерти. Когда-то его карты все-таки закончатся, а вы сможете контратаковать со стола каким-либо доступным способом.

Сложно законтрить тяжелых юнитов с перерождением Чумного ДК — обычно с ними не разменяется одной картой, а урона они наносят много. Будьте готовы к Бригадиру Реске и **Скованному стражу**. Еще опасен **Примас**, но его куда проще убрать со стола, к тому же сам по себе он урона не делает.



Спелл Маг

Легкий поединок, в котором важно держать стол под контролем, дабы не давать Магу наносить лишний урон. Только взрывным уронам вас пробить возможно только в случае, если вы совсем не найдете брони и исцеления — или если вы не сможете убрать с половины Мага юнитов. Но обычно подобных случаев не возникает. Помните, что Маги часто играют **Эхо**, которое может скопировать ваших сильных юнитов.

Обычно в этом матч-апе нужно только выжить и оставить Мага без хороших карт. Тяжелые способы победы используют лишь в случае, когда на это есть время.



Токен Охотник

В этом поединке нужно раньше давать массовые зачистки, чтобы Хант не смог реализовать **По седлам!** — заклинание очень неприятное для Воина, справиться с ним можно разве что Повторными толчками, и то не всегда. Но переусердствовать тут тоже нельзя, Хант может играть долго, особенно с заходом тяжелых карт. Есть риск, что вас оставят без хороших ресурсов в руке.



Агро ДХ

Агро ДХ — колода, которая опасна своим взрывным уроном и мидгеймом. Ранние юниты ДХ не наносят так много урона, пока он не поставил чего-то внушительного, можно перебирать колоду, копить броню и не тратить ценные ресурсы. Обычно только комбинации с Магазиной зевакой заслуживают от вас ответов — берегите ресурсы на эту карту и на то, что ДХ с нее раскопает. Среди случайных демонов может быть взрывной урон, способы вернуть в руку ваших существ, натиски и похищение жизни.

Следующие приоритеты после зачистки стола — перебор колоды и накопление брони. Часто важнее добирать больше карт, чтобы ДХ не переиграл вас по выгоде, что вполне возможно с неудачной рукой.

Жадные карты и комбинации Воину не так нужны в этом матч-апе. Их он играет, только если нет опций лучше. Чаще всего хватает просто зачисток, натисков, провокаций и других оборонительных карт.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

•

[наверх](#)