

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Контроль Воин — лучший ответ агро декам. Большой гайд по архетипу

29.02.2024

Гайды

Битва в Бесплодных землях

Контроль Воин — лучший ответ агро декам. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Контроль Воин в мете Бесплодных земель в мартовском рейтинговом сезоне 2024 года. В Стандарте много агрессивных колод — и мало кто может успешно противостоять им. Контроль Воин как раз такая колода.




Сегодня Контроль Вар — вторая по популярности дека на большинстве рангов, обгоняет его только Чумной ДК. И при своей популярности у Контроль Воина еще и хороший процент побед, хотя и не самый высокий в ладдере. Не так высок винрейт первую очередь из-за того, что контроль стиль игры в целом сложнее, поэтому у контроль дек всегда хуже статистика. Но в умелых руках Контроль Воин — колода для взятия Легенды и высоких рангов далее.

Эта дека подойдет всем ценителям медленного и вдумчивого геймплея, а также всем, кто хочет наказать все встречающиеся на пути агро колоды. При этом хорошая сборка






Контроль Вара не боится и Чумного ДК, так что тяжелых матч-апов у него не так уж и много.

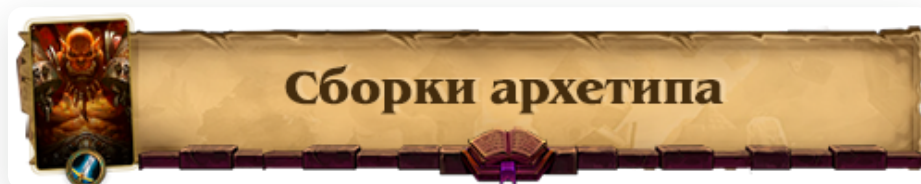
Изучаем Контроль Воина в большом гайде: вы найдете топовые сборки и инструкции по созданию собственной с учетом коллекции и меты. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости матч-апов, муллигана и стратегии игры.

Обновили гайд 29 февраля 2024 года. Список изменений:

-  Изменили колоды и описания к ним
-  Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Что искать в стартовую руку" и "Стратегия игры"
-  Добавлены описания новых матч-апов. Дополнены старые.

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**



Две большие группы колод Контроль Воина — с Принцем Ренаталом и без него. Сборки с Ренаталом лучше играют против агрессии, а версии с 30 картами лучше показывают себя в зеркальных матч-апов и против других контроль дек.



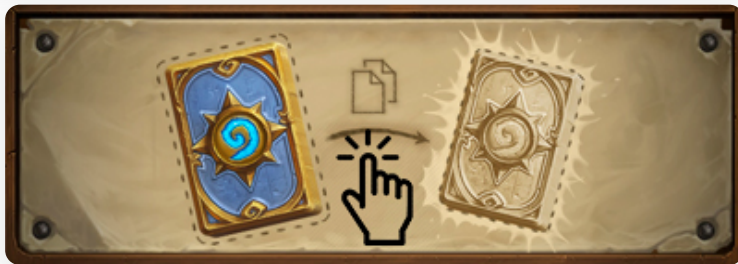
Ренатал Контроль Воин

Контроль Воин

<p>Боевой воин: заменит карты в вашей руке картами из колоды лонмаса.</p> <p>Мурлок</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Вы разыгрываете артефактную карту «Кининг» - Бойца шпильки «Кининг».</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин: вы кладете в руку Астагора Завтрашника. Жидкая магия (ВС наносит 2 ед. урона).</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 3 ед. урона. Вы получаете +3 к броне.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Вашему 1-му герою наносят 3 ед. урона. Заберите по крайней мере одну карту из колоды лонмаса.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин: если на этом ходу герой вашего героя изменился, вы берете 2 карты.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин: вы добавляете сокровища.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
<p>Уничтожит существа противника с максимальным здоровьем. Вы добавляете сокровища.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Несколько карт в вашей колоде равны 40. Если последний лангс здоровья равен 35.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Можно обменять. Вы получаете +8 к броне.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин: вы берете заклинание. Уничтожит существа, если вы не в руке не 10.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 1 ед. урона существу. Если вы наносите 5 ед. урона, возвращаете заклинание существа противника.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Вы получаете +6 к броне и добавляете сокровища.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин: если вы выложите карту в этом матче, создаст оружие.</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>Когда ваш герой атакует, он получает +3 к броне.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>x2</p>
<p>Наносит 1 ед. урона. Если существо противника. Если вы наносите урон, вы применяете заклинание из колоды лонмаса.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>Наносит. Боевой воин: вы добавляете сокровища.</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>x2</p>	<p>Вы получаете очки здоровья. Если вы получаете очки здоровья, вы получаете +1 к броне.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>Теперь, когда это существо применяет способность, оно получает преимущество. Если вы получаете преимущество, вы получаете +1 к броне.</p> <p>6</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>Применяет палец. Если вы наносите 1 ед. урона, получаете сокровища +1 к броне.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин: если вы наносите урон, вы получаете очки здоровья. Если вы наносите урон, вы получаете +1 к броне.</p> <p>7</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин: вы наносите урон. Если вы наносите урон, вы получаете очки здоровья. Если вы наносите урон, вы получаете +1 к броне.</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>x2</p>	

kolodaheartstone.ru

9480





Лучшая сборка Контроль Воина для агрессивной меты — подойдет для взятия Легенды. В деке есть [Один главный куратор](#), синергии добычи и топовые оборонительные карты. Возможно, в сборку стоит вернуть [Мощный удар](#) — сейчас вместо него используются две копии Подарка Гарроша. Карты показывают в среднем одинаковую статистику, так что выбирайте то, что вам больше по душе.

•

Антимиррор Контроль Воин

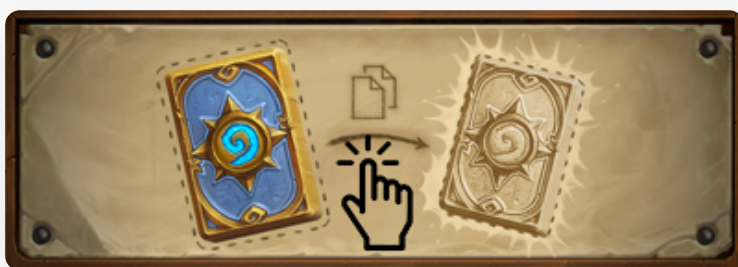
Контроль Воин



Эта сборка нацелена на зеркальные матч-апы и поединки с другими медленными деками. Тут нет Принца Ренатала и куда больше добора, так что вы быстрее найдете и реализуете **Одина главного куратора**. Для синергии с ним тут появляется и больше источников брони. А еще, поскольку у вас много перебора колоды, можно быстро активировать **Одинокого рейнджера Рено**.

Вместо **Мощного удара** можно взять **Подарок Гарроша**.

Контроль Воин с Хартом Хмелеваром



- В сборку можно взять не только Подарок Гарроша, но и нового Харта Камневара, который заменяет вашу руку на что-то веселое. У Воина редко будут совсем уж бесполезные карты в руке, так что Харт Камневар похож больше на фановую карту. Используйте ее, если не играете на результат.



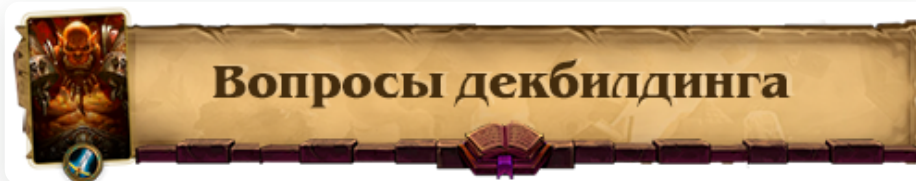
•

- О том, как работает Харт Камневар, читайте в [отдельном гайде](#).

•



[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Контроль Воина не так много карт в деке, потому что существуют два разных подхода к сборкам — с разными наборами и синергиями.



Код основы колоды:



Представленные выше карты появляются почти во всех сборках Контроль Воинов: отсюда нет смысла убирать что-то в большинстве ситуаций. Возможно, можно убрать **Мощный удар** ради какой-то опциональной карты, серьезно на результаты Воина это не повлияет.

Далее разберем, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Опциональные и технические карты



Лоцман сэр Финли + Из глубин — карты можно взять вместе, а можно и отдельно только Финли. Всё это поможет быстрее найти Одина и в целом активнее перебирать колоду, что особенно важно для антимиррор сборок.

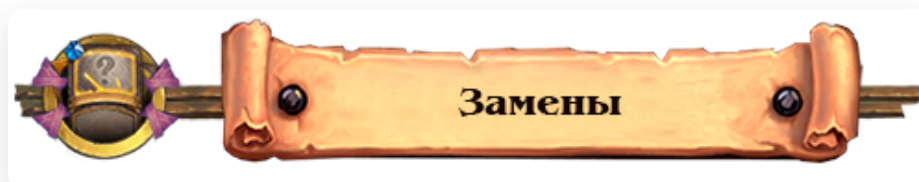
Набор добычи (Кобольд-шахтер + Взрывпакет + Усиленные латы + Прокладчик туннелей + Буян Бесплодных земель) — эти карты берут сборки с Принцем Ренаталом, которые полагаются на игру от обороны и гибкость. Часто в таких деках не так много способов добора, потому что синергии добычи обеспечивают Воина ресурсами.

Ревущее пламя + Игнис Вечное Пламя + Обеззараживание — карты берут вместе, чтобы у Воина получился дополнительный способ победы или поддержка способа победы с Одином. Оружие с Игниса гибкое и помогает как в обороне, так и в защите, а Ревущее пламя полезно в первую очередь против агро.










Рифф куплета + Рифф припева + Рифф проигрыша — эти три карты берут вместе в сборки с большим количеством добора и минимумом существ. Так вы с высокой вероятностью доберете Одина главного куратора.

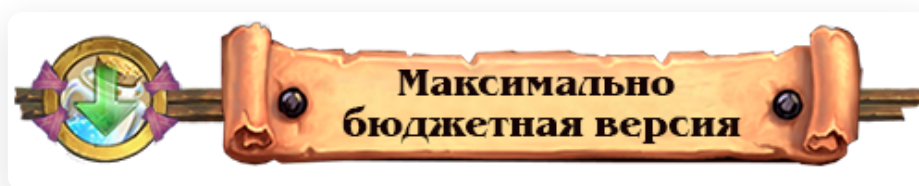
Принц Ренатал — улучшит матч-апы с агрессивными колодами из-за бонуса +5 к здоровью, но уменьшит шансы найти Одина главного куратора или какие-то другие конкретные карты. Поэтому хуже станут медленные противостояния.

Паровой страж или **Служитель боли** — в сборки берут что-то из этого. Паровой страж самостоятельнее, зато Служитель боли отлично работает с Повторными толчками. Поэтому Служитель боли чаще встречается в сборках без Принца Ренатала, потому что так проще отыскать комбинацию Служитель боли + Повторные толчки.



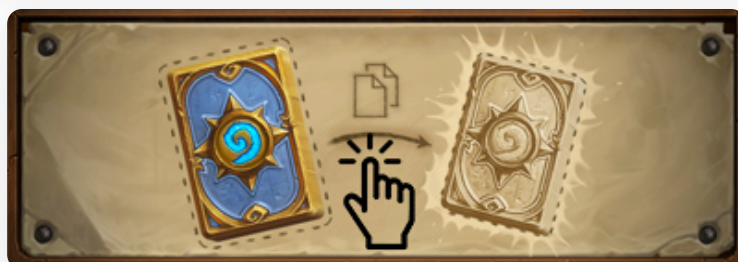
Контроль Воин — достаточно дорогая колода с большим количеством легендарок. К сожалению, многие из них обязаны остаться в колоде, иначе она потеряет весь свой смысл. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

- 
Лоцман сэр Финли — если нет, убирайте из деки и **Из глубин**. Вместо берите Подарок Гарроша, **Мощный удар щитом**, **Служителя боли** или другой источник ресурсов.
- 
Асталор Кровавая Клятва — сильная карта, но всё же ее можно заменить. Берите вместо любую опциональную карту с другим функционалом, например **Темницу Йогг-Сарона**.
- 
Принц Ренатал — если нет, собирайте сборку вокруг Одина с большим количеством добора.
- 
Игнис Вечное Пламя — обязательная карта для Ренатал Контроль Воина. Если его нет, собирайте сборку вокруг Одина с добором.
- 
Испытание огнем — сильный эпик, но всё же не критически важный. Берите вместо любую опциональную карту, например **Потасовку**.
- 
Казгорот — легко играть без этой легендарки. Берите вместо любую опциональную карту из списка выше, например Подарок Гарроша или **Потасовку**.
- 
Буян Бесплодных земель — берите вместо **Потасовку** или Подарок Гарроша.
- 
Один главный куратор — заменяйте на набор **Грязная крыса** + **Безумный герцог Теотар** или набор **Лоцман сэр Финли** + **Из глубин** + **Привратница с фонарем** + **Бум-босс Тогрун**. Без чего-то из этого победить в зеркальном матч-апе не получится.
- 
Йогг-Сарон Освобожденный — берите вместо **Потасовку**, **Обеззараживание** или Подарок Гарроша.



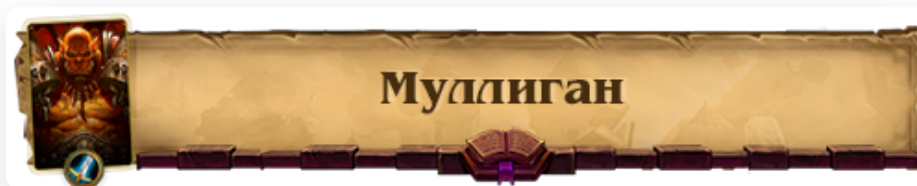
Максимально бюджетная версия

Бюджетный Контроль Воин



Такая сборка Контроль Воина обойдется вам всего лишь в 3600 чародейной пыли. Она лучше играет в зеркальных матч-апах, но при этом даст бой и агрессивным колодам. Но самое важное — вы получите хорошее представление о геймплее Контроль Воина.

[наверх](#)



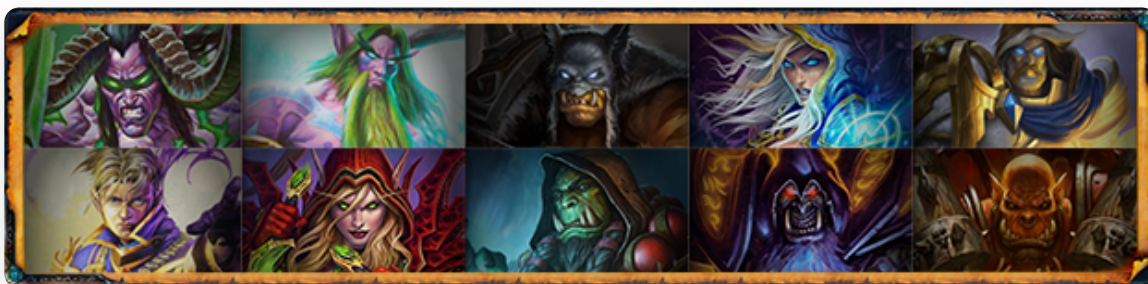
Муллиган Контроль Воина достаточно однообразный, если разобраться в основных приоритетах. Хотя своя классовая специфика все-таки есть. Сначала мы разберем общие правила выбора карт в стартовую руку.



Общие правила муллигана

- ❑ **Кобольд-шахтер** — оставляйте всегда и в любых количествах.
- ❑ **Ревущее пламя** — оставляйте всегда одну копию. Две нужны при встрече с агро матч-апом.
- ❑ **Камнекожий бронник** — можно оставлять всегда за исключением самых агрессивных противников. Вторая копия не нужна.
- ❑ **Паровой страж** — можно оставлять всегда за исключением самых агрессивных противников. Вторая копия нужна только против медленных дек или с хорошей рукой.

- Повторные толчки** — оставляйте только против агрессивных колод или со Служителем боли. Вторую копию можно сбросить.
- Один главный куратор** — оставляйте только против контроль матч-апов.
- Блок щитом** — можно оставить одну копию с хорошей рукой.
- Испытание огнем** — оставляйте только с хорошей рукой и Монеткой одну копию.
- Другие карты** — оставляют на муллигане редко.



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Охотник на демонов: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж, Повторные толчки.

Воин: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж, Один главный куратор.

Паладин: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Повторные толчки. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом, Обеззараживание.

Охотник: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Друид: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Разбойник: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Шаман: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Маг: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом.

Жрец: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Камнекожий бронник, Паровой страж, Один главный куратор.

Чернокнижник: Кобольд-шахтер, Ревущее пламя, Обеззараживание. С хорошей рукой — Испытание огнем, Блок щитом, Вихрь клинков, Повторные толчки.



Как работает колода

Контроль Воин — дека, которая будет праздновать свое десятилетие в этом году. И пусть состав колоды кардинально меняется из года в год, суть архетипа всегда похожа — играть от обороны и копить броню. И с тем, и с другим Воин отлично справляется. В деке есть тяжелый способ победы для зеркальных и других контроль матч-апов.

Контроль Воин стал таким популярным в мете Бесплодных земель — тут много агро колод, и только у Контроль Вара, почти полностью нацеленного на оборону, получается переиграть Рыцарей смерти, Паладинов, Разбойников, Магов и Чернокнижником. При этом нынешние агро колоды могут наступать очень долго: карты в руке не кончаются даже в лейтгейме, так что Воину важно не отставать в генерации ресурсов и переборе своей колоды. Поэтому в деке появляются синергии добычи, которые принесут много выгоды и не дадут картам в руке слишком быстро закончиться.



Карт с добычей не так много, особенно при условии, что вы играете декой с 40 картами, так что найти конкретные синергии становится сложнее. Воин редко сможет сгенерировать финальную награду до своих 10 маны, хотя с хорошим заходом карт это всё-таки возможно.

Финальная награда за добычу Воина — **Азеритовый буйвол**. Это лучший способ заспамить стол огромными стататами, хотя редко он выступит как самостоятельный способ победы — тем более обычно нет способа вернуть существо в руку или активировать его боевой клич несколько раз. 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 [Ал'акира](#) и Рагнароса.

Важны и карты, которые зайдут в руку до генерации Азеритового буйвола. Пусть их много, вы будете пользоваться ими куда чаще, чем финальной наградой, потому что и получить эти карты проще. Среди карт **добычи 1-3 уровней** нет чего-то особенно сильного или имбалансного для 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. Так можно раньше сыграть **Одина** главного куратора, **Йогг-Сарона Освобожденного** и другие сильные карты.

Добыча 2 уровень



Добыча 3 уровень





Главный тяжелый способ победы — **Один главный куратор**. Эта карта нужна в первую очередь в медленных матч-апах, но может пригодиться и в темповых поединках. С ней Воин может наносить абсурдный урон в лейтгейме за счет накопленной брони. Один особенно силен против медленных колод — Контроль Жреца, Рамп Друида, самого Контроль Воина. Работают с ним все способы накопления брони, а еще очень сильно оружие с неистовством ветра за любую стоимость, раскопанное с **Игниса Вечное Пламя**.





Если вы играете Контроль Воином с большим количеством перебора колоды, то в деке должна быть **Рок-звезда Курганов**. Этот первый дроп в медленных матч-апах важно оставлять для лейтгейма и ОТК комбинации через **Одина** главного куратора. И желательно оставить две копии, тогда за ход вы накопите безумное количество брони и легко залеталите противника. В темповых матч-апах **Рок-звезду Курганов** обычно нет смысла бросать на стол просто как 1/3 юнита, но можно комбинировать ее с источниками брони ради выживания.

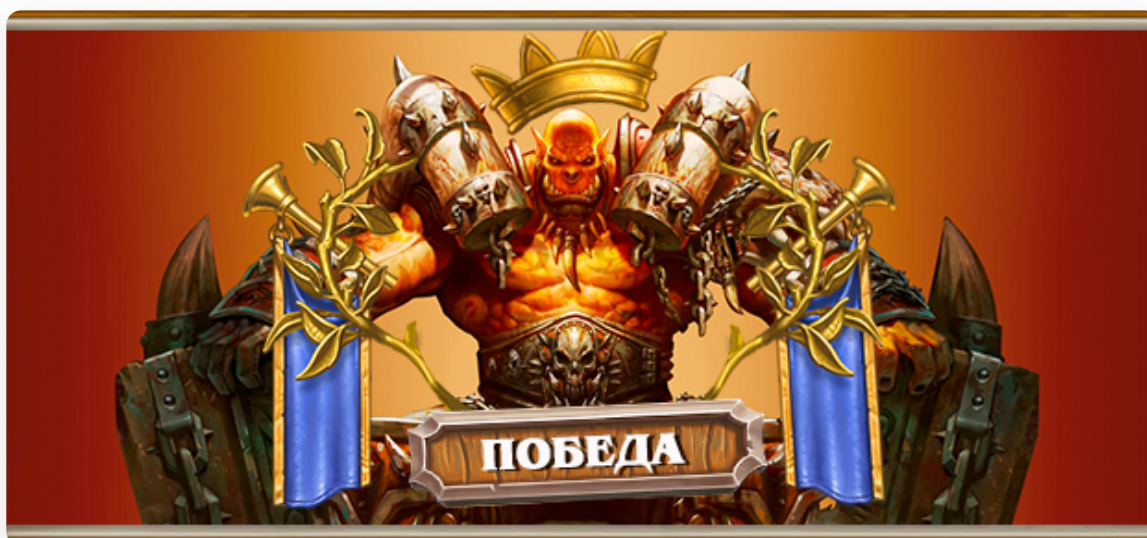
Остальные карты в колоде нужны Воину преимущественно для того, чтобы чистить стол и копить броню. Тут много **точечных и массовых ремувалов**, их использование будет разным в зависимости от матч-апа.

Все массовые зачистки нужно использовать с умом, понимая, что может сделать колода противника, сколько карт осталось в его руке, на что способен он и способны вы. Тут не так много универсальных правил: важно отдавать приоритет зачистке стола, а не накоплению брони, да и в целом, если это возможно, размениваться не топовыми ремувалами, а оружием, существами и т.д. С высоким запасом здоровья и брони Воин может играть жаднее, то есть экономить самые сильные способы зачистки стола. А если оппонент сильно давит и готовит летальный урон, жалеть уже ничего не нужно.

Зачистками стола выступают не только очевидные карты вроде [Вихря клинков](#) или [Обеззараживания](#), но часто и другие карты, например [Казгорот](#), [Йогг-Сарон Освобожденный](#) или оружие с [Игниса Вечное Пламя](#).

Если стол не нужно чистить, главный приоритет Воин обычно — добор и генерация карт. Если противник давит взрывным уроном или нет добора, копите броню. Еще важно играть своих существ, потому что в перспективе они могут размениваться с юнитами противника.

[наверх](#)



Способы победы

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

1. Один и броня



С Одним можно нанести больше 60 урона за ход по герою противника. Легендарку критически важно сыграть, что обычно просто, потому то за свои 8 маны он сразу же ничего не делает. Здорово, если вы используете, например [Вихрь клинков](#) для зачистки стола и после используете Одина. Хотя порой Воин все-таки оказывается впереди по темпу и без проблем играет легендарку.

После розыгрыша любой источник брони станет тем же уроном, который получит вражеский герой. Так можно переиграть любую медленную колоду, в том числе других Воинов. Важно только не потратить все источники брони раньше времени без необходимости. В медленных матч-апах старайтесь не играть источники брони до того, как реализуете Одина. А после, если и играете, то атакуйте по герою противника, а не его существам.

Хорошо с эффектом Одина работает [Молот ремесленника](#), который сначала даст +3 к броне, а потом уже совершит атаку с дополнительным уроном. Но самая имбалансная

комбинация — оружия с неистовством ветра с [Игниса Вечное Пламя](#). Порой Воин раскап



ывает оружие за 1 маны, лишь бы быстрее реализовать неистовство ветра вместе с самыми сильными бафами брони. Если оружие Игниса дает броню, это происходит уже после атаки, так что бонусный урон с этой брони вы по герою противника не нанесете.

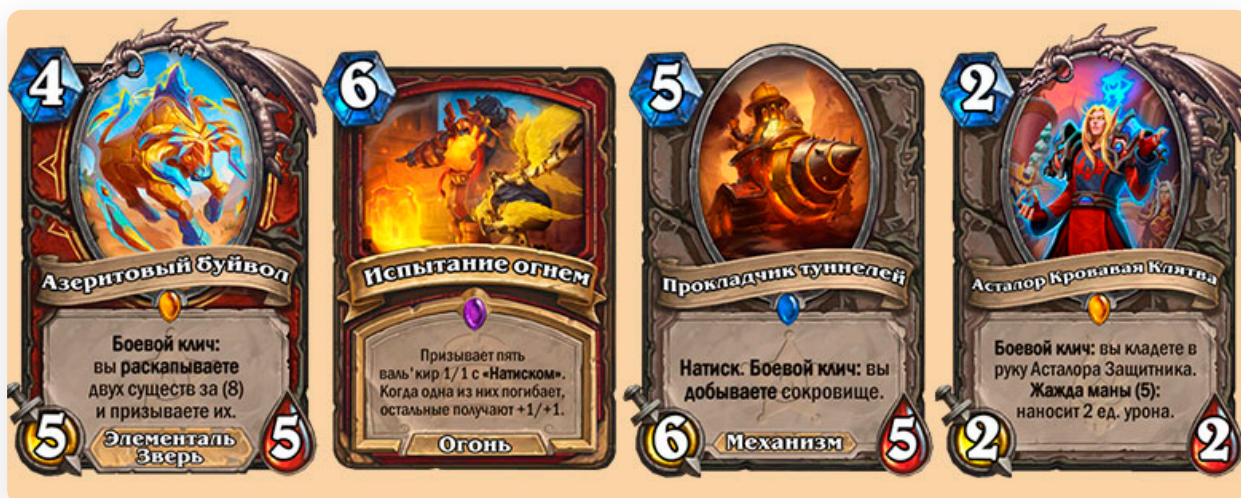
Сборки с [Рок-звездой Курганов](#) должны оставлять этот первый дроп для того, чтобы реализовать его уже после розыгрыша [Одина главного куратора](#). А в темповых матчах эта карта может просто дать 2-4 брони для обороны, чего порой достаточно.

2. Взрывной урон без Одина



Помимо Одина есть и другие источники взрывного урона — в первую очередь [Асталор Кровавая Клятва](#), а еще оружие с [Игнаси Вечное Пламя](#), иногда и [Оглушить](#). Самостоятельно всё это редко принесет победу, но вместе с другими источниками урона работает здорово. Опять же, история, скорее всего, только для медленных матч-апов. В быстрых всё это чаще всего если и используют, то для зачистки стола.

3. Давление со стола



Помимо Азеритового буйвола и [Казгорота](#) у Воина не так много карт, которые бы очень хорошо спамили 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.

[Казгорот](#) — в первую очередь способ борьбы за стол, хотя все его способности могут дать Воину урон для нападения на противника. И только после того, как вы используете все 3 способности, [Казгорот](#) сможет атаковать самостоятельно.



Среди восьми дропов с Азеритового буйвола много сильных опций, отдельно отметим следующих юнитов — Громмаш Адский Крик, Ал'акир, Рагнарос, Иллидари-инквизитор, Тирион Фордринг, Гнилокровный берсерк, Кологарн и Отвязный металлист. Вы не найдете среди раскопок титанов и гигантов. 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.

4. Просто не умереть



Иногда задача 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 Чернокнижника на слизи. 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.

Часто причина, по которой Воин выживает, — у оппонента не останется карт в руке для наступления. 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.



Всё про Игниса







Игнис Вечное Пламя — важная карта в колоде, но сложная в реализации. Активировать Игниса можно только с помощью [Ревущего пламени](#) и [Обеззараживания](#). Вы должны всегда активировать ковку хотя бы одной копии карты с этим эффектом, иначе Игнис может пролежать мертвым грузом в руке до конца партии.

Если вы играете Игнаса в лейтгейме, часто 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: и не только в начале партии.



Оружие за 1 маны — полезно, если вы должны залетать противника здесь и сейчас (в этот ход или на следующий) и у вас есть мана для баффов брони. В этом случае вы ищете неистовство ветра, а другие эффекты уже не так важны. Другой вариант — нужно срочно убрать со стола противника опасного юнита с помощью яда — это особенно актуально в матч-апе с Паладином и Чернокнижником.

Оружие за 5 маны — самая редкая стоимость для раскопки. Обычно берут по кривой, то есть при розыгрыше Игнаса 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 или просто в лейтгейме 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.



Среди первых свойств особенно ярко смотрится **неистовство ветра**. Даже если у вас оружие за 1 маны, этот бафф позволит повернуть невероятно сильные ОТК комбинации с 30+ урона за ход. Впрочем, для победы это не всегда нужно, но такая опция есть.

Остальные баффы помогают играть от обороны. Много выгоды дает **похищение жизни**, если ранее вы уже сыграли Одина. Так вы почти всегда восстановите себе полный запас здоровья.

Всегда хорош **яд**, особенно потому что вы можете убить существ противника боевым кличем или предсмертным хрипом оружия.



Среди вторых свойств важно обратить внимание на **бафф брони**. В отличие от **Молота ремесленника**, тут вы **получите бафф брони уже после атаки**, так что не сможете добавить его к урону. Этот выбор все еще имеет место, например с неистовством ветра или просто ради выживания, но в нанесении урона по герою противника он помогает редко.

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.

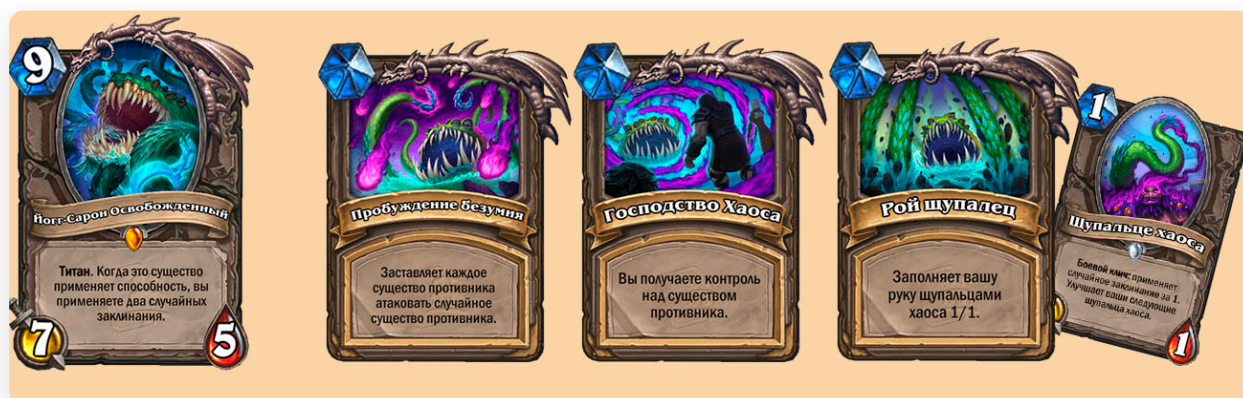
Дополнительный добор — редко используемая опция, обычно Воину хватает карт. Но если вы попали в ситуацию, когда добора нет, но есть Игнис, можно брать и этот бафф.

[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** — неплохая карта даже за 4 маны. Не нужно пытаться специально удешевлять ее, рассчитывая сыграть на следующий ход: вы не знаете, что делает противник и какие у вас будут варианты хода.
- ❏ У Контроль 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 **Одина главного куратора** или **Йогг-Сарона Освобожденного**.



- ❏ **Йогг-Сарон Освобожденный** чаще всего или берет под контроль вражеского юнита, или заставляет вражеских существ атаковать друг друга. Третью опцию с генерацией Щупалец почти никогда не используют.
- ❏ **Вихрь клинков** — сильное, но не всегда легко реализуемое заклинание. Многие зависят от матч-апа, например против Чернокнижника на слизи нельзя играть спелл, пока на столе есть **Слизистая вагонетка**. Не так хороша карта и против перерождений и липких предсмертных хрипов. Если матч-ап не такой удобный для **Вихря клинков**, ищите не самые жадные способы реализовать эту карту. Например, против Лока идеально отдать **Вихрь клинков** только на одного **Утилизатора** или **Мракокаменного стража**.



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](#)



Чумной ДК

Это напряженный матч-ап для Контроль Воина, но все же скорее равный, если выбрать правильную сборку. Карты Чумы не так опасны, потому что шансов добрать их немного (большая колода из 40 карт, мало способов добора).

Сложно законтрить тяжелых юнитов с перерождением Чумного ДК — обычно с ними не разменяться 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. Ваши тяжелые дропы может украсть не только [Бригадир Реска](#), но и [Осужденная Сильвана](#).

Сборки без [Принца Ренатала](#) хуже играют с Чумным ДК — они никогда не активируют [Одинокого рейнджера Рено](#), да и просто быстрее перебирают колоду, так что [Чума](#) доставит больше проблем.



Контроль Воин

В зеркальном матч-апе важны все способы помешать противнику в реализации [Одина главного куратора](#). Как правило способов убрать его из руки у Контроль Воина не будет, но возможно давить на противника со стола так активно, что он не сможет потратить 8

маны на легендарку. И даже до 8 маны полезно давить, чтобы противник не мог легко перебирать колоду и искать Одина.

Как правило всё-таки Один станет решающей картой в матч-апе. И если он зашел противнику, а вам нет, единственная надежда — задавить оппонента рано со стола, оставив его без сильных карт. Еще можно активно искать своего Одина, хотя вторым его будет уже куда сложнее сыграть.

Другие сильные карты в матч-апе — [Игнис Вечное Пламя](#) и [Асталор Кровавая Клятва](#). С Игниса чаще всего берут оружие за 10 маны, хотя если у вас уже активен Один и много источников брони в руке, можно брать и оружие за 1 или 5 маны.

Контроль Воин без [Принца Ренатала](#) сильнее в этом матч-апе, потому что ему проще найти [Одина главного куратора](#) и нужные для летала связки карт.



Рено Воин

Это сложный матч-ап для Контроль Воина, потому что противник может залеталить вас не только Одином, но и удвоенными боевыми кличами — куда опаснее будут и [Асталор Кровавая Клятва](#), и Азеритовый буйвол оппонента. И даже Одина противнику найти проще, чем вам. Рассчитывайте на то, что вам повезет с заходом Одина — и попытайтесь поймать противника на слабой руке, что с Рено Воином случается чаще, чем с обычным Контроль Воином.



Радужный ДК

Силен в заспаме стола мелкими и средними юнитами — важно найти ответы и на [Болезнотворный ужас](#), и на тяжелых юнитов вроде [Лоскутного великана](#) или [Примаса](#). Помимо этого у Радужного ДК есть взрывной урон в форме [Финального некротического взрыва](#). Как и у Чумного ДК, у этого будет [Бригадир Реска](#), но хотя бы переродить он ее не сможет. Готовьтесь к затяжной битве, которая точно продлится до 10+ ходов, а в руке противника будет много тяжелых угроз. Лишайте оппонента всех способов перебора колоды — важно, чтобы он не получил все тяжелые способы победы сразу же к 8-10 ходам.

Еще Радужный ДК отлично чистит стол от крупных существ за счет [Больного грязехода](#). Но для Контроль Воина это не так опасно. Все равно нужно играть [Йогг-Сарона](#)

Освобожденного и Казгорота в надежде, что они переживут ход противника.

Если вы выбираете, какую копию **Болезнетворного ужаса** лишить перерождения, всегда бейте по левой копии. Она первой активирует свой эффект конца хода и призовет свою копию без перерождения. А на второй **Болезнетворный ужас** у ДК уже может не хватить трупов.



Паладин на добыче

Напряженный матч-ап, в котором Паладин может задавить вас как в начале партии, поймав на плохой руке, так и в глубоком лейтгейме, если оставит вас без ответов на его стол. В начале Паладин не всегда так уж страшен, так что можно играть относительно пассивно и не спешить с розыгрышем жадных карт вроде **Вихря клинков** или **Рвущего пламени**. Отбивайтесь юнитами, копите броню, перебирайте колоду.

В мид и лейтгейме Паладин страшен своими баффами, особенно комбинацией **Благодать садов** + Добыча грибов, которая дает божественный щит. Поэтому нужно убирать с вражеской половины стола всех существ, в том числе и 1/1 токенов. Сделать это Воину по силам многими картами, лишь бы их хватило в руке — этот матч-ап во многом битва ресурсов.

Даже если вы перехватите инициативу и прогоните Паладина со стола, не радуйтесь — он может вернуться в игру с помощью **Сэра Финли Бесстрашного** или **Силы Хранителя**. Будьте готовы к этим массовым зачисткам.



Чернокнижник на слизи

Играет очень агрессивно, поэтому не рассчитывайте легко сыграть **Одина главного куратора** (он в матч-апе особо и не нужен). Ваша задача — отбиваться ото всех опасных юнитов Лока. Только взрывной урон от Слизи вы вынести должны, но если вас несколько раз ударят тяжелые юниты Чернокнижника, то можно уже не пережить это противостояние. Не жадничайте с картами, а если дела идут плохо, рискуйте и рассчитывайте на хорошие топдеки и случайные исходы. Ожидайте от Лока тяжелых юнитов к 4-6 ходам — чаще всего это **Утилизатор** и Мракокаменный страж. Их нужно убирать со стола моментально.

Постарайтесь обыграть **Слизистую вагонетку**: в начале партии можно ничего не ставить на стол, чтобы она не разменивалась и не приносила противнику Бочки слизи. Позднее постарайтесь убрать ее **Потасовкой** или **Взрывпакетом**, ни в коем случае не давайте **Вихрь клинков** или Повторные толчки, пока на столе эта карта.

Если вы уже отняли у Лока стол, он постарается добить вас взрывным уроном. Ставьте нескольких юнитов, чтобы они впитывали урон от Бочек слизи. Не забывайте, что броня не спасет вас от Бочек слизи: если у вас 1 здоровье и 30 брони, Бочки всё равно полетят в вашего героя, а не в существо с 2 здоровья.



Разбойник на добыче

Это хороший матч-ап для Воина, хотя в нем может случиться много непредвиденных обстоятельств — в первую очередь из-за случайной генерации карт Разбойника. Пытайтесь просто пережить всё, что делает Разбойник — стол контролировать Воин может легко, взрывным уроном в лейтгейме его тоже не пробить. Важно только, чтобы в руке не кончились карты.



Сиф Маг

Во многом похож на Разбойника на добыче, потому что из-за **Творца энергии** вы будете иметь дело с большим количеством рандомных карт. Помимо этого ожидайте мощный ход с **Сиф** в мид и лейтгейме: копите много брони, но отдавайте приоритет зачистке стола. Один в матч-апе не так важен, так что его захода можно не дожидаться, а играть все способы накопления брони раньше.



Токен Друид

В этом матч-апе важно не отдать массовые зачистки и ключевые карты слишком рано. Токен Друид может нанести огромный урон со стола, но обычно только с 5+ ходов, когда ему будет доступна [Культивация](#). В идеале считать, сколько стоит спелл и когда Друид сможет скастить его бесплатно, но задача это сложная. [Культивация](#) почти наверняка будет в руке Друида после использования [Летнего дитя цветов](#).

Все массовые зачистки в матч-апе — на вес золота. В начале партии постарайтесь чистить стол не ими, а оружием, простыми существами и точечными ремувалами, чтобы сэкономить самые ценные карты. Пусть вы получите какой-то урон со старта, обычно это не так критично, потому что взрывного урона у Друида без стола почти нет.

[Душа леса](#) — сложная карта для Воина. Ее хорошо обыгрывают Повторные толчки, но если их нет, придется отдавать для зачистки несколько карт. С идеальным заходом Друид сможет поставить шах и мат Воину — тут вы поделаться ничего не сможете, но такие ситуации бывают не так часто.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

-

[наверх](#)