

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Нечетный Воин

24.04.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Нечетный Воин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется гайд на Нечетного Воина во всем его многообразии и вариациях. А их действительно много, в мете Ведьминоого леса появляются совершенно разные медленные колоды Воина: использующие [Сердце Огненного Венца](#), не использующие его, обращающиеся к угрозам с натиском и нет, нечетные и более традиционные. Как же выбрать лучшую колоду? А что еще важнее: как именно использовать ее, чтобы достигать высоких позиций в рейтинговой игре?

Пожалуй, многие игроки соскучились по Воину, этот класс считался аутсайдером в Кобольдах и катакомбах, да и в Рыцарях Ледяного трона ему особо не были рады. Об этом свидетельствует не только статистика многочисленных мета-отчетов, но и лента сайта, которую вы сейчас читаете. Последний гайд по колоде Воина была написан более, чем полугода назад, да и тогда внимания удостоился не столь метовый и популярный Фатиг Воин, но лучшего Гаррош, увы, представить не мог.



Редакция сайта рада, как, пожалуй, и многие игроки, что Воин наконец-то вернулся в мету. Не сказать, что его возвращение было триумфальным: при всем многообразии сборок класс в целом не так популярен, как Чернокнижник или Паладин. Но все же обратить свое внимание на Гарроша стоит каждому. И не только потому, что Воин восстал из небытия, но и потому, что Нечетный Воин – достойная контроль колода, отлично справляющаяся с любыми агрессивными противниками, да и имеющая достойные шансы в других матч-апах.

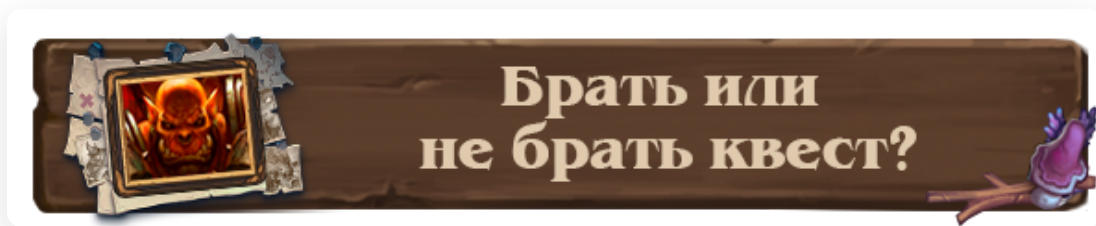
Если вы устали от гегемонии Нечетных Паладинов, Нечетных Охотников, Темпо и Нечетных Разбойников, Секрет Магов, Зоолоков и других представителей агро архетипов, Нечетный Воин – отличный способ «наказать» их всех. Вам будет не столь просто при столкновении с мидрейндж колодами и некоторыми контроль архетипами, но их может быть не так уж и много на вашем ранговом промежутке. Если так, Нечетный Воин становится отличным выбором.

Из данного гайда вы, как и всегда, узнаете обо всех аспектах геймплея Нечетного Воина: от выбора нужной колоды и технических карт, до общей стратегии игры, специфики муллигана и конкретных матч-апов.

Разделы статьи:

-  *Брать или не брать квест?*
-  *Сборки архетипа*
-  *Основа колоды*
-  *Оptionальные и технические карты*
-  *Оptionальные и технические карты для Квест Воина*
- *- Оptionальные и технические карты для Нечетного Воина без легендарной задачи*
- *- Оptionальные и технические карты для любого Нечетного Воина*
- *- Карты с натиском*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
-  *Способы победы Нечетного Воина*
- *- Выживание*
- *Переигрывание по выгоде*
- *- Давление*
- *- Особенности различных матч-апов*
- *- Против агро колод*
- *- Против медленных и мидрейндж колод*
- *- Если вы играете в нападении*
- *- Особенности геймплея Квест Воина*
- *- Важные советы*
-  *Карты со случайным эффектом*

-  *Матч-апы*
-  *Заклучение*



Сердце Огненного Венца – интересная и веселая карта, способная сделать из оборонительного Воина настоящего агрессора. Но действительно ли это ему нужно, или же побеждать можно и вовсе без легендарной задачи?

В первую очередь стоит поговорить о минусах сборок с использованием Сердца Огненного Венца. Их достаточно много.

- Воин вынужден брать в свою колоду больше провокаторов, чем ему хочется. Так остается меньше места для других инструментов и опций.

- **Сердце Огненного Венца** всегда приходит в стартовую руку Воина, мешая находить ему другие нужные карты. Конечно, это заклинание можно сбросить, например, если вы ожидаете агрессивное противостояние, но даже в этом случае шансы найти что-то ценное уменьшаются.

- Если Воин все-таки оставляет легендарную задачу в руке, фактически начинает матч он минус одной картой в руке, так как в первый ход разыгрывает карту, которая сделает что-то еще так нескоро.

- Как только Воин надевает Сульфурас, он теряет улучшенную **Баку Пожирательницей Луны** силу героя, следовательно его становится проще убить.

- Без улучшенной силы героя, дающей броню, намного труднее реализовать **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева**.

- В большинстве агрессивных матч-апов, а также некоторых более медленных, надевать Сульфурас в принципе бессмысленно. Сила героя, дающая броню, лучше.



Впрочем, у легендарной задачи есть и свои плюсы:



Порой сборки не требуют такого уж большого количества провокаторов. Иногда хватает лишь шести карт ([Защитник холмов](#), [Призрачное ополчение](#) и [Детеныш дикторога](#) – всего по две копии) для того, чтобы, может быть, и не очень быстро, но все-таки завершить [Сердце Огненного Венца](#).



В медленных матч-апах Сульфурас, а точнее новая сила героя становится проактивным источником победы. Это важно тогда, когда затянуть игру до усталости и выиграть на этом этапе вы не в состоянии.

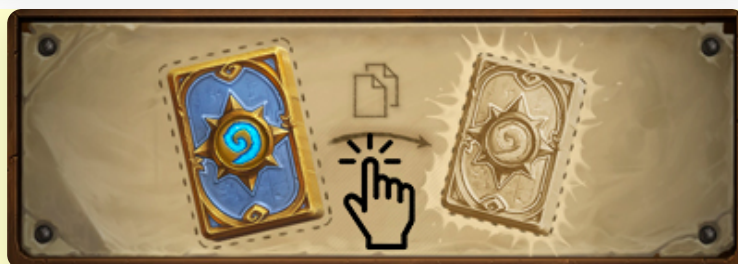
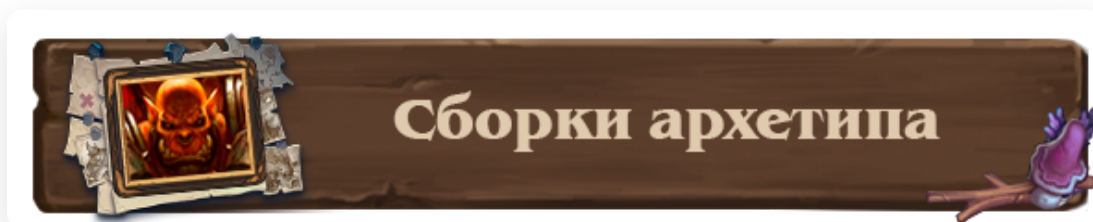


Колоды с легендарной задачей часто стоят намного меньше чародейной пыли тех, что ее не используют.



Вы можете собрать Квест Воина и без синергии с [Баку Пожирательницей Луны](#). Такая колода, опять же, будет немного стоить, да и хорошо покажет себя против Паладинов.

И пусть многие игроки уже отдали предпочтение в пользу Воина с Сердцем Огненного Венца или без него, точного и единственно верного ответа не знает никто. В следующем разделе вы найдете лучшие колоды Воина, часто совсем не похожие друг на друга. Представлены будут и Нечетные Воины, и Нечетные Квест Воины, а в конце бонусом просто Квест Воин и даже Контроль Воин, не использующий ни Баку, Пожирательницу Луны, ни [Сердце Огненного Венца](#).



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Нечетный Воин от Fibonacci

Нечетный Воин от Fibonacci





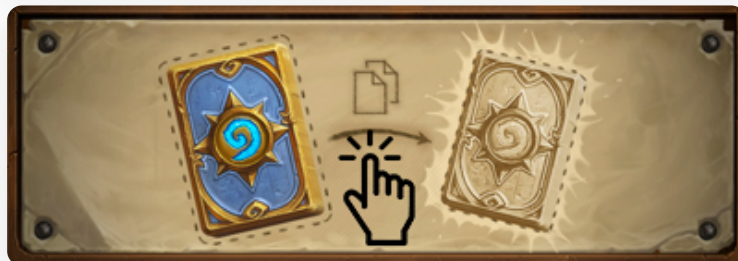
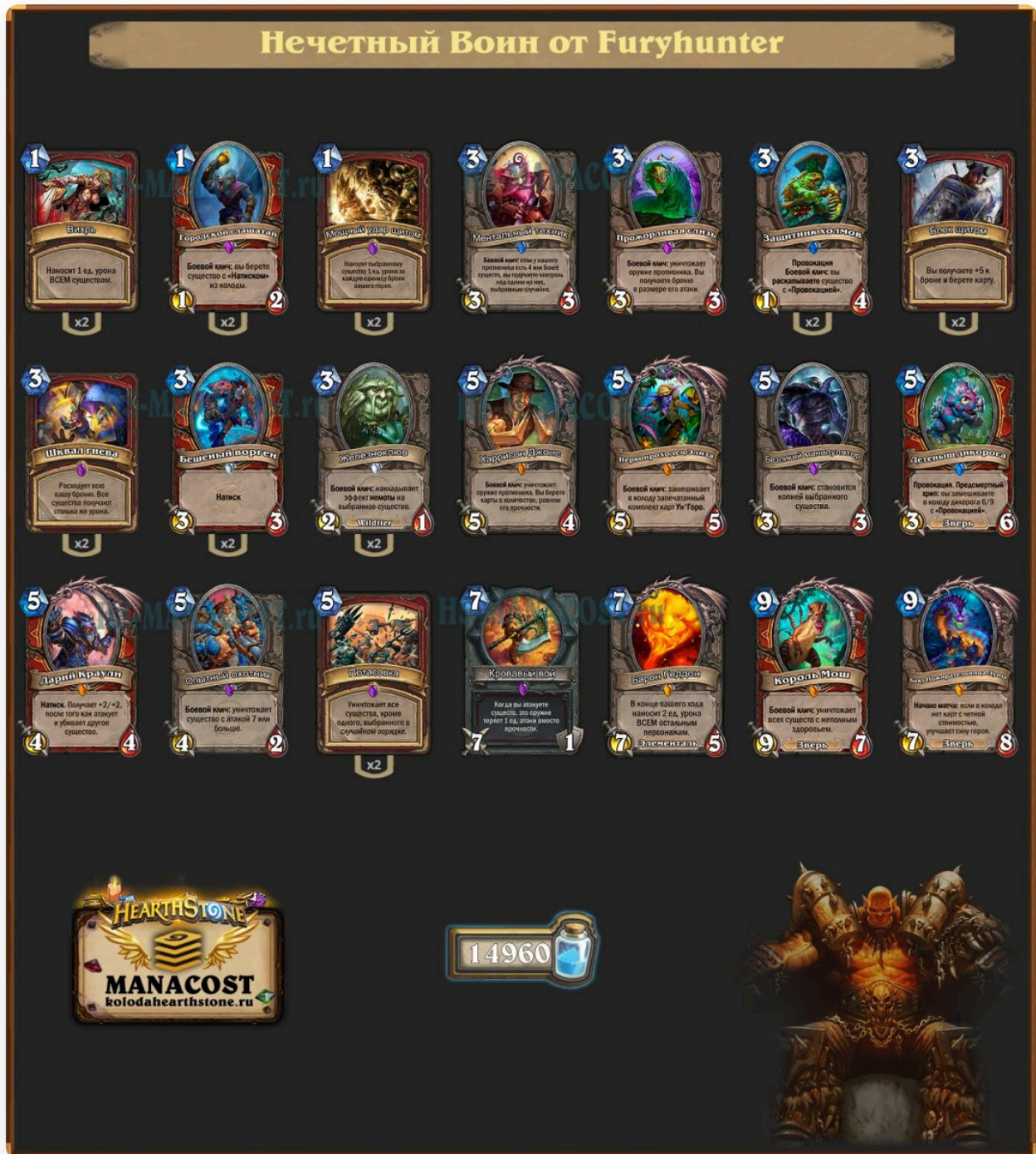
Fibonacci – один из лучших, если не лучший игрок медленными архетипами Воина в мире. Не оставлял он своего любимца и в самые темные времена, все равно добиваясь потрясающих результатов совершенно неметовыми колодами.

Сборки от Fibonacci почти никогда стандартными не назвать, но они всегда идеально отточены. Впрочем, понимают, как ими правильно играть, немногие, может быть, только сам Fibonacci.

В данной колоде нет легендарной задачи, поскольку ее автор ярый сторонник простого Нечетного Воина. Его версия нацелена на улучшение матч-апов с Куболоками и Таунт Друидами: [Безликий манипулятор](#), [Железноклюв](#), две копии оружия [Кровавый вой](#) в этом очень помогают.

Интересный выбор – [Азалина Воровка Душ](#). Сам Fibonacci называет эту карту строго опциональной, нужной лишь сейчас, когда мета нестабильно и ждать можно многого. Когда ситуация в ладдере стабилизируется, [Азалина Воровка Душ](#) будет заменена на еще одну техническую карту.

Нечетный Воин от Furyhunter










Еще один Нечетный Воин с другим набором технических карт: появляются **Ментальный техник**, **Прожорливая слизь**, **Опытный охотник** и совершенно неожиданный **Король Мош**.


Интересно, что в этой вариации появляется дополнительная синергия существ с натиском помимо **Дария Краули**: **Городской глашатай** и **Бешеный ворген** – они помогают

Воину бороться за стол в быстрых матч-апах.


Нечетный Квест Воин от LambySeries

Нечетный Квест Воин от LambySeries

 <p>Сфера Огненного Ветра</p> <p>Задача: разыграйте 7 существ с «Провокацией».</p> <p>Награда: Суть Фуриас.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Мощный удар щитом</p> <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Вихрь</p> <p>Наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Городской глашатай</p> <p>Боевой кмчс вы берете существо с «Натиском» из колоды.</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Железные когти</p> <p>Боевой кмчс накладывает эффект немелы на выбранное существо.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>Wildpaw</p>	 <p>Огненная секира</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Блеск щитом</p> <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Служитель боли</p> <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Защитник холмов</p> <p>Провокация</p> <p>Боевой кмчс вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Шквал гнева</p> <p>Раскладывает всю вашу броню. Все существа получают столько же урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Призрачное ополчение</p> <p>Это Провокация</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Бешеный ворген</p> <p>Натиск</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Харрисон Джемс</p> <p>Боевой кмчс уничтожает оружие противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности.</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>4</p>	 <p>Первопроходец в лигу</p> <p>Боевой кмчс замешивает в колоду запечатанный комплект карт Ум Горо.</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Дарин Краулп</p> <p>Натиск. Получает +2/+2, после того как атакует и убивает другое существо.</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>4</p>	 <p>Петасома</p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Детишка дикорога</p> <p>Провокация. Предсмертный хрип: вы замешиваете в колоду дикорога 6/9 с «Провокацией».</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Леди Пепердентина</p> <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уменьшает силу героя.</p> <p>9</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>Зверь</p>

**HEARTHSTONE**
MANACOST
kolodahearthstone.ru

12000

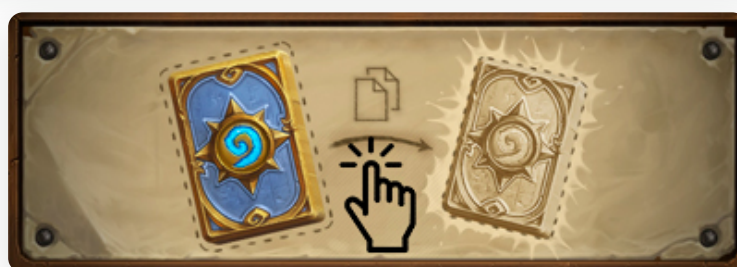




Достаточно типичная и очень не жадная версия Нечетного Квест Воина с синергией натиска способна стабильно бороться за стол на любом игровом этапе.

Нечетный Квест Воин от NewMeta















Нечетный Квест Воин от NewMeta




Если синергия натиска вас не устраивает, возможно собрать и такую более оборонительную версию. Внимание на себя обращает [Дух из Черной дубравы](#), отлично синергирующий и с изначальной, и с полученной с помощью легендарной задачи силами героя. Из необычных опций – [Кукла вуду](#), которую далеко не всегда получится тут же уничтожить. Редко Квест Воинами используется и [Сгнившая яблоня](#), берется она для улучшения самых агрессивных матч-апов.

Квест Воин Ведын лес

Квест Воин

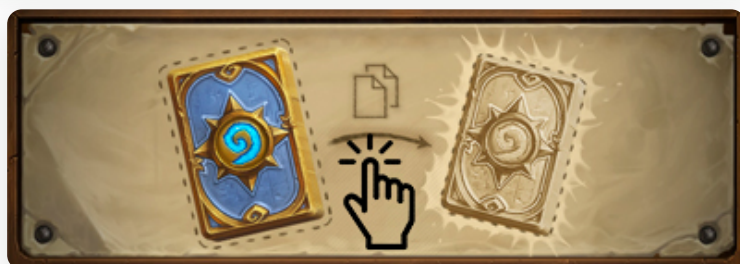
 <p>1</p> <p>Сердце Огненного Бегемота</p> <p>Задача: разыграйте 7 существ с «Провокацией».</p> <p>Награда: Суть-Фурас.</p>	 <p>2</p> <p>Казнь</p> <p>Уничтожает существо противника с непокрытым здоровьем.</p>	 <p>2</p> <p>Мощный удар</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживает, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Сухое бронник</p> <p>Боевой клич: ваш герой получает +2 к броне за каждое существо противника.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Тропа войны</p> <p>Эхо</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Служитель боли</p> <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p>
 <p>3</p> <p>Прозрачная стена</p> <p>Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>3 3</p>	 <p>3</p> <p>Шквал гнева</p> <p>Расколет всю вашу броню. Все существа получают столько же урона.</p>	 <p>3</p> <p>Блок щитом</p> <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Защитник холмов</p> <p>Провокация</p> <p>Боевой клич: вы раскапываете существо с «Провокацией».</p> <p>1 4</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Смоляной страж</p> <p>Провокация</p> <p>+2 к атаке во время хода противника.</p> <p>1 5</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Призрачное ополчение</p> <p>Эхо</p> <p>Провокация</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>
 <p>4</p> <p>Древо латорантин</p> <p>Провокация</p> <p>Боевой клич: призывает копию этого существа.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Кровавый клинок</p> <p>Боевой клич и преднамеренный триггер: наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Потасовка</p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Сгнившая яблоня</p> <p>Провокация</p> <p>Преднамеренный триггер: восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>4 5</p> <p>x2</p>	 <p>8</p> <p>Король пин</p> <p>Провокация</p> <p>В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рывка смерти.</p> <p>8 8</p>	 <p>8</p> <p>Древоточеский дракон</p> <p>Провокация</p> <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>4 8</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru

6720











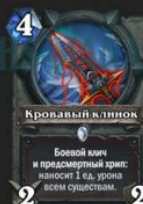
















Вы вполне можете оказаться от Баку Собирательницы Луны и улучшенной силы героя ради таких мощных карт, как **Казнь**, **Сухоус-бронник**, **Тропа войны**, **Кровавый клинок**, **Доисторический дракон** и некоторых других. Такой Квест Воин отлично показывает себя в матчах с Паладинами, так как AoE эффектов у него очень много. Из плюсов можно отметить достаточно низкую стоимость колоды, а еще вам не так жалко будет надевать Сульфурас, ведь вы не лишитесь источника четырех единиц брони за ход.


Контроль Воин от Viper

Контроль Воин от Viper

 Наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2	 Это Наносит 1 ед. урона всем существам. x2	 Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживает, вы берете карту. x2	 Уничтожает существо противника с полным здоровьем. x2	 Боевой клич: ваш герой получает +2 к броне за каждое существо противника. x2	 Провокация. Боевой клич: призывает на сторону противника трех лешеек 1/1. x2	 Боевой клич: призывает другое случайное существо в диапазоне 5/5 или Бесу 1/1. 3
 Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. x2	 Вы получаете +5 к броне и берете карту. x2	 Натиск. Боевой клич: получает +3 к атаке до конца хода. 2	 Боевой клич и предельный хит: наносит 1 ед. урона всем существам. x2	 Боевой клич: уничтожает противника. Вы берете карты в количестве, равном его здоровью. 4	 Натиск. Получает +2/+2, после того как ложит и убивает другое существо. 4	 Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке. x2
 Не может атаковать. Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона случайному противнику. 3	 Провокация. В конце своего хода вы кладете в руку случайную карту вашей смерти. 8	 Боевой клич: сворачивает вас - "Темная Скорпионка" 4/2, которая тоже наносит урон противнику по обе стороны от себя. 5	 Рынок. Испустение: +6 к атаке. 4	 Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15. 8	 Боевой клич: уничтожает всех существ с полным здоровьем. 9	 Боевой клич: уничтожает все прочие существа. Вы собираете все карты из вашей руки. 12









Отказаться можно не только от [Баку Пожирательницы Луны](#), но и от Сердца Огненного Венца. Вы получите классического Контроль Воина, пытающегося переиграть по выгоде медленных оппонентов за счет массы тяжелых угроз. Такая сборка создана для того, чтобы «контрить» Таунт Друидов: в этом помогает не только [Мехмастер Замыкалец](#), но и [Разведчица в беде](#) – и та, и другая карты призывают на сторону оппонента зверей, ломая их синергию [Хадронокса](#) и [Времени ведьмовства](#).

Стоит такая колода, конечно же, не мало. Подумайте дважды, хотите ли вы тратить на нее вашу чародейную пыль. В руках [Viper](#) она себя показывает неплохо, но не факт, что вы добьетесь успеха.



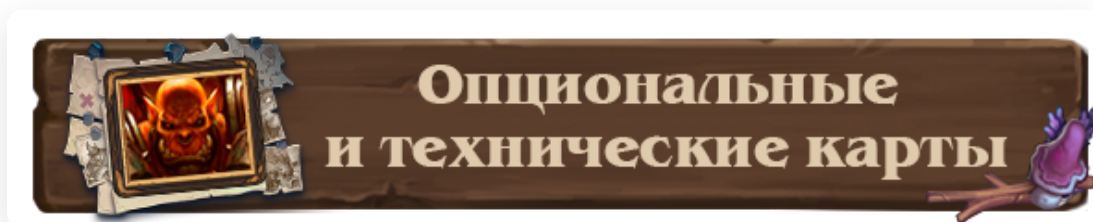
Выбрано 18 / 30 карт

1	Вихрь	2
1	Мощный удар щитом	2
3	Блок щитом	2
3	Защитник холмов	2
3	Огненная секира	2
3	Служитель боли	2
3	Шквал гнева	
5	Детеныш дикорога	
5	Потасовка	2
5	Харрисон Джонс	
9	Баку Пожирательница Луны	

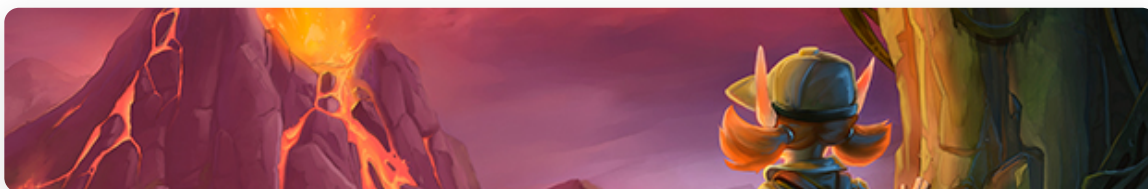
Данная основа может быть дополнена различными картами, в зависимости от того, какого именно Нечетного Воина вы выберете – с легендарной задачей или без нее. Быть может, вы вообще откажетесь от Баку Пожирательницы Луны и составите сборку вроде той, что предлагает игрок Viper. Общую основу составляют AoE ремувалы, необходимые для защиты от агрессии, а также несколько провокаторов и типичный для Воина инструмент добора – Служитель боли. Кстати, помимо Служителя боли и Блока щитом иных источника добора карт у Гарроша нет, поэтому костяк колоды пополнил Харрисон Джонс. Конечно, его первоначальное призвание – это уничтожение оружия, но почему бы сразу не убить двух зайцев и вместе с этим не взять несколько карт?

Для Квест Воина основа колоды, разумеется, будет выглядеть несколько обширнее: сюда попадет Сердце Огненного Венца, несколько популярных провокаторов, например, Прозрачное ополчение и Смоляной страж, часто будет присутствовать Сгнившая яблоня.

У Нечетного Воина без легендарной задачи тоже есть несколько отличительных карт, но не так много. Подробнее о том, чем же дополнить основу для Нечетного Воина с легендарной задачей и версии без нее, вы узнаете ниже в разделе опциональных и технических карт.



Выбор опциональных и технических карт зависит от того, каким именно Воином вы хотите играть – с легендарной задачей или без нее, а также от тех матч-апов, которые вы хотите улучшить. Дабы читателю было удобно получить представление о том, какие опции подойдут именно в его случае, данный раздел будет разделен на несколько подгрупп.



Опциональные и технические карты для Квест Воина

Опции, которые может выбрать для себя Воин с легендарной задачей, вполне подойдут и другим Нечетным Воинам, поэтому если вам понравятся какие-либо из них, можете добавить их в свою сборку Воина без Сердца Огненного Венца. В основном здесь будут представлены провокаторы, которые лучше всего справляются с выполнением легендарной задачи и/или помогают против конкретных противников.

Смоляной дух – серьезный и внушительный классовый провокатор, 11 единиц здоровья – это действительно очень сильно, а для агро колод практически непреодолимо, особенно если речь идет о каком-нибудь Нечетном Охотнике или Разбойнике, ранее потративших свои ремувалы на более мелкие цели. Однако в медленных противостояниях не столь полезен, да и быстрые порой не затягиваются до момента выхода Смоляного духа на сто.

Смоляной страж – нет лучше провокатора за 3 маны, чем **Смоляной страж**, особенно против агрессии, где он прекрасно проявит себя как сдерживающий механизм. Правда в медленных матч-апах часто будет бесполезен, как и его большой брат **Смоляной дух**.

Призрачное ополчение – идеальный вариант для Квест Воина, лучше всего разыгрывать на шестой или девятый ход, когда будет возможность выставить сразу несколько копий.

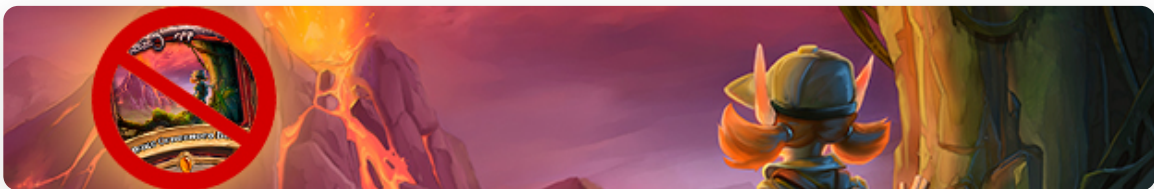


Гризли из Ведьминого леса – особенно хорош против агро колод. Здоровье зверя обратно пропорционально количеству карт в руке противника, а это хорошее свойство против агрессивных соперников, у которых быстро истощаются запасы карт.

Сгнившая яблоня – еще один провокатор, очень не любимый агро колодами. Характеристики 4/5 и мощный предсмертный хрип должны способствовать улучшению таких матч-апов.

Поганище – интересный пятый дроп, особенно ценен своим предсмертным хрипом. Массовый ремувал на 2 единицы – чудесный эффект в условиях нынешней меты, где царствуют Паладины с заполненным под завязку столом. Карта даст вам преимущество еще и тем, что ее мало кто ожидает. Эффект немоты, скорее всего, «впитает» **Служитель боли** или какой-нибудь другой провокатор, и тогда **Поганище** проявит себя очень достойно.

Заводной механизм – опция, предназначенная исключительно для Квест Воина, так как в сборке, где нет легендарной задачи, карта абсолютно бесполезна. Броню **Заводной механизм** удвоить не сможет, а вот нанести с его помощью 16 единиц урона случайному противнику новой силой героя – уже похоже на правду. Впрочем, **Дух из Черной дубравы** делает то же самое, но за меньшее количество маны, пусть и лишь однажды в отличие от **Заводного механизма**.



Оptionальные и технические карты для Нечетного Воина без легендарной задачи.

Таких карт, на самом деле, очень немного, так как практически всё, что использует обычный Нечетный Воин, может добавить себе и Квест Воин. Но есть несколько опций, которые зачастую используются лишь первым архетипом. Впрочем, ограничений нет, и если вы считаете, что карта из следующего списка подойдет вашему Квест Воину, то все в ваших руках. Существует множество сборок с различными вариациями, и

экспериментировать никому не возбраняется. Главное понять, как именно вы хотите играть и какие матч-апы улучшить.

Безликий манипулятор – отличная техническая карта для улучшения матч-апов с Таунт Друидом и Куболоком. Мало кто ожидает ее от Воина, что поможет вам сыграть от эффекта неожиданности.

Кровавый вой – часто используется именно Нечетным Воином без легендарной задачи. Прекрасно подойдет для борьбы с крупными угрозами оппонента, если на вражеской половине какой-нибудь Биг Спелл Друид, но при условии, что у вас достаточное количество брони.

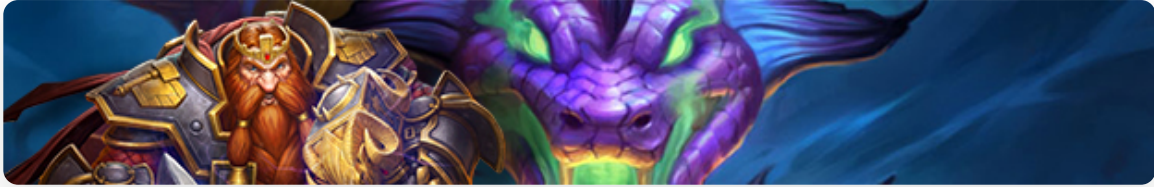
Король Мош – в сочетании с Вихрем практически выступает в роли Смертокрыла. Такую комбинацию лучше беречь для подходящего момента, например, когда противник разыграл Кровопийцу Гул'дана и воскресил множество Стражей ужаса. Если в этот ход он вас не убьет, комбинация **Вихрь + Король Мош** заставит Чернокнижника изрядно поволноваться. Против **Хадронокс** Друида и Биг Спелл Друда также отлично может подойти. С Паладинами вопрос спорный, зачастую к 10 ходу уже будет известен исход поединка, хотя Четный Генн Паладин и может сопротивляться вам долгое время, усиливая с каждым ходом своих существ. В этом матч-апе комбинация имеет возможность проявить себя.



Барон Геддон – тяжелый инструмент для AoE атаки, нацелен на борьбу с агрессией. Дольше одного хода чаще всего не живет, поэтому рассматривайте его просто как массовый ремувал на 2 единицы урона. Выступает в качестве своеобразной замены Доисторического дракона, которому, увы, никак не найти места в Нечетном Воине.

Изера – источник дополнительных ресурсов, сильна в медленных матч-апах, в быстрых не столь выгодна, разве только вы получите **Пробуждение Изеры** и уничтожите весь стол противника (да и ваш тоже).

Алекстраза – эта драконица, аналогично Изере, больше пригодится в медленных матч-апах, когда ресурсы почти истощились и нужно бы уже задуматься о летальном уроне. В быстрых вы часто будете применять боевой клич Алекстразы на себя, дабы спастись от скорой гибели.



Оptionальные и технические карты для любого Нечетного Воина

Железная шкура – простое, дешевое заклинание, которое моментально увеличит показатель вашей брони. Очень незамысловатый инструмент для борьбы с агро колодами, но эффект, согласитесь, не самый плохой: +5 брони не бывают лишними в быстрых матч-апах. Кстати, в сочетании с заклинанием **Шквал гнева** **Железная шкура** обеспечит вам AoE ремувал на 5 единиц урона всего за 4 кристалла маны.

Клинок из лавы – редкая опция для Воина, но в некоторых случаях может пригодиться. У вас есть шанс найти оружие с четной стоимостью, например, **Кровавый клинок**, который мог бы быть крайне полезен против Паладинов, или какое-либо сильное оружие другого класса, в том числе легендарное. Конечно, серьезный недостаток карты в том, что ее эффект абсолютно случаен, поэтому подумайте дважды, прежде чем брать ее.

Городской глашатай – очевидно, добавляется в сборки, где есть существа с натиском. Обычно их три: **Дарий Краули** и две копии **Бешеного воргена**, но встречаются сборки и с другими существами с натиском, подробнее о них вы узнаете чуть ниже. Неплохой первый ход для Воина, других первых дропов, позволяющих закрепиться на столе, у него нет.

Дух из Черной дубравы – может показаться, что эта опция подходит больше Квест Воину, но и Гаррош без легендарной задачи иногда добавляет ее к себе. Бывают моменты, когда крайне необходимо получить 8 брони за ход. Если вы хотите играть в обороне и накапливать немыслимое количество брони, **Дух из Черной дубравы** вам в этом поможет. Для Квест Воина этот третий дроп более универсален, лучше всего, конечно, разыгрывать его вместе с обновленной силой героя, но опять же, бывают случаи, когда нужно именно защищаться с помощью брони. Все зависит от конкретного матч-апа и ситуации.

Железноклюв – стандартный эффект немоты для нечетных колод, подойдет против множества архетипов, от Куболока до Таунт Друида.

Зола Горгона – пригодится Квест Воину для быстрого розыгрыша провокаторов, но может выполнять и другие универсальные функции. Например, вернуть в руку существо с натиском, чтобы впоследствии вновь осуществить выгодный размен. В быстрых матч-апах довольно медлительна, лучше подойдет для тех, кто часто встречает контролируемые архетипы.

Кукла вуду – редкий в арсенале Воина целенаправленный ремувал, лучше всего раскроет свой потенциал в медленных матч-апах. Проблема в том, что Воину трудно убить собственное существо, не прибегая к разменам, и единственный способ стопроцентно реализовать Куклу вуду – это разыграть ее вместе с Вихрем (или же на 10 ход с Бароном Геддоном, если таковой присутствует в сборке).

Ментальный техник – может насолить набирающему популярность Таунт Друиду или Паладинам. Эффект карты случаен, поэтому всецело на него полагаться, разумеется, не нужно.

Мехмастер Замыкалец – очень специфичный третий дроп, единственная цель которого – ухудшить Таунт Друиду заклинание **Время ведьмовства**. **Хадронокс** – единственный зверь в колоде Малфуриона, а **Мехмастер Замыкалец** добавляет ему еще одного на стол, тем самым уменьшая вероятность воскрешения легендарного паука со 100% до 50%. Если вы страдаете от **Хадронокс** Друидов, обязательно возьмите этого гнома. Но если у вас нет этой карты, специально создавать ее определенно не стоит.

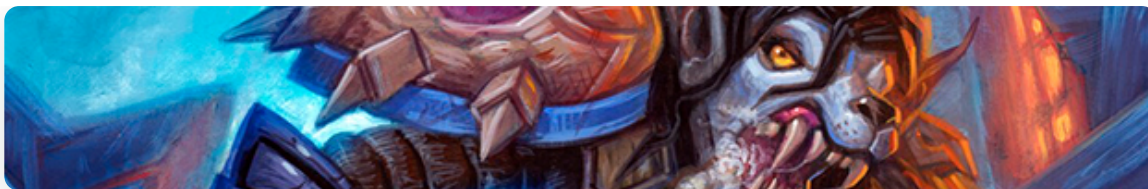
Первопроходец Элиза – аналогично предыдущей карте, полезна в контроль матч-апах. Быстрые противники вряд ли позволят вам раскрыть комплект карт Ун’Горо, так что **Первопроходец Элиза** будет выполнять функцию «ванильного» существа 5/5 за 5 маны. Не лучший ход против агрессии.



Азалина Воровка Душ – очень специфичная карта, которую нельзя назвать ни исключительно выгодной, ни абсолютно бесполезной. Она может быть и такой, и такой. Вы либо скопируете какой-то ключевой инструмент из руки противника, который может пригодиться и вам (**Хадронокс**, **Король-лич**, **Король Мош**), либо получите в свою руку все ненужные карты, которые остались у оппонента к концу матча (**Буйный Рост**, **Тотальное заражение без карт в колоде** и так далее). **Азалина Воровка Душ** – это последняя надежда, когда у вас уже не осталось полезных карт и вы хотите позаимствовать их у противника, вместе с этим прочитав его руку.

Раскрывает себя в матч-апах с Контроль Чернокнижником (вы можете получить вражеского Азари и уничтожить колоду Гул’дана), Квест Воином (если тот выполнит легендарную задачу и тут же не наделет Сульфурас, вы сможете сделать это самостоятельно) и в некоторых других.

Графиня Эшмор – карт с похищением жизни у вас, вероятно, не будет вовсе, а вот с натиском и предсмертным хрипом точно найдутся. Очень медленный инструмент добора.



Карты с натиском

Отдельно следует выделить группу существ с натиском. Нечетный Воин часто предпочитает добавлять в колоду нескольких из них, ведь это своеобразный способ контроля стола. Гаррош с [Баку Пожирательницей Луны](#) лишен многих привычных и удобных способов уничтожать вражеских существ. Он не имеет возможности добавить [Казнь](#) или [Кровавый клинок](#), к тому же, некоторые полезные AoE эффекты ушли в Вольный режим ([Буйный вурдалак](#)). И теперь существа с натиском стали бороться со столом противника. Этот набор существ подойдет всем видам Нечетного Воина, как с легендарной задачей, так и без нее. Вот список некоторых из них.

Городской глашатай – важная карта для синергии натиска в вашей колоде. Это великолепный первый ход в агрессивных матч-апах, да и во всех остальных не слабый. Поможет перебирать колоду и бороться за стол.

Бешеный ворген – самый распространенный вариант для тех, кто выбирает карты с натиском. 3/3 за 3 маны – прекрасный третий дроп. Чаще всего он будет иметь характеристики 3/2 после размена с мелкой угрозой оппонента, что также весьма неплохо. Иногда придется пускать [Бешеного воргена](#) в размен 1 к 1 (это, кстати, относится ко всем существам с натиском), и жадничать в таких случаях не стоит, просто воспринимайте натиск как своеобразный точечный ремувал.

Дарий Краули – легендарная карта Воина хорошо осуществляет выгодные размены, получая при этом бафф. Неплох во многих матч-апах, правда для самых быстрых он несколько медлителен и тяжел. В случае с этим существом размениваться 1 к 1 особенно обидно, но иногда придется идти и на такие жертвы.



Сборка Нечетного Воина очень много: какие-то используют [Сердце Огненного Венца](#), какие-то — нет. Помимо этой карты, существует также множество других отличий в муллигане, зависящих от того, какой именно колодой вы пользуетесь.

В первой части данного раздела вам будут представлены общие советы по муллигану, связанные с теми или иными картами (как основными, так и опциональными) в колодах различных Нечетных Воинов. Во второй части вы познакомитесь с классовой спецификой выбора карт архетипа.



[Сердце Огненного Венца](#), что невероятно важно, остается в вашей стартовой руке далеко не всегда. Скидывайте эту карту всегда, если вы столкнулись с

Паладином, Охотником, Разбойником и Магом. И только против Воина, Друида, Шамана, Жреца и Чернокнижника ее стоит оставлять в стартовой руке.



Городской глашатай — отличная карта для старта, оставляйте ее всегда.



Защитник холмов — отличный третий дроп практически в любой ситуации за счет своей гибкости.



Огненная секира и **Смоляной страж** нужны вам, если вы ожидаете агрессивные матч-апы, то есть против Паладина, Охотника, Разбойника и Мага.



Служитель боли — хорошая опция в любом противостоянии.



Блок щитом вы можете решить оставить с Монеткой и неплохими стартовыми картами, если ожидается медленное противостояние.



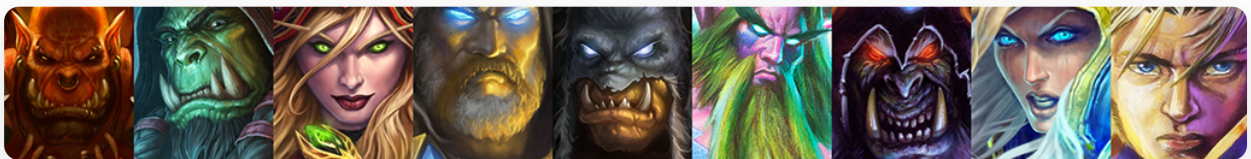
Харрисон Джонс — важная карта, если вы встретили Чернокнижника. Оставляйте в стартовой руке всегда при столкновении с этим классом.



Призрачное ополчение можно оставить в противостоянии с Воином, Друидом, Шаманом и Жрецом.



В стартовой руке вам могут понадобиться и некоторые другие опции при встрече с определенным классом. Подробнее об этом читайте далее.



Воин: вы всегда оставляете легендарную задачу, а помимо нее ищите такие карты, как **Призрачное ополчение**, **Защитник холмов**, **Служитель боли**,

Паладин: вы не оставляете легендарную задачу, а в руку ищите карты **Смоляной страж**, **Защитник холмов**, **Шквал гнева**, **Служитель боли**. С Монеткой или хорошей рукой задумайтесь о таких картах, как **Потасовка**, **Огненная секира**, **Вихрь**.

Охотник: вы не оставляете легендарную задачу, а в руку ищите карты **Смоляной страж**, **Защитник холмов**, **Огненная секира**, **Вихрь**. С Монеткой можно оставить такие опции, как **Мощный удар щитом**, **Шквал гнева**, **Служитель боли**.

Друид: вы оставляете легендарную задачу, а в руку кроме нее ищите следующие карты: **Защитник холмов**, **Призрачное ополчение**, **Служитель боли**.

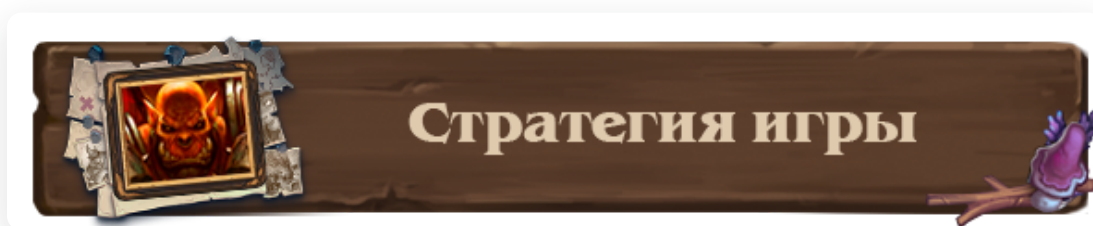
Разбойник: вы не оставляете легендарную задачу, со старта вам пригодятся: **Смоляной страж**, **Защитник холмов**, **Служитель боли**, **Огненная секира**. С Монеткой также **Блок щитом** и **Мощный удар щитом**, **Шквал гнева**.

Шаман: оставляйте легендарную задачу, а в руку ищите карты **Огненная секира**, **Защитник холмов**, **Служитель боли**.

Маг: вы не оставляете легендарную задачу, в стартовой руке вам пригодятся **Огненная секира**, **Защитник холмов**, **Смоляной страж**, **Служитель боли**. С Монеткой оставляйте **Мощный удар щитом** и **Блок щитом**, а также **Шквал гнева**.

Жрец: оставляйте в руке легендарную задачу, помимо нее ищите карты [Огненная секира](#), [Защитник холмов](#), [Служитель боли](#), [Смоляной страж](#), [Призрачное ополчение](#). С Монеткой — [Мощный удар щитом](#).

Чернокнижник: вам нужна легендарная задача, а помимо нее [Мощный удар щитом](#), [Защитник холмов](#), [Харрисон Джонс](#).



Самое интересное, как обычно, начинается непосредственно в самом матче.

У Воина с [Баку Пожирательницей Луны](#) довольно сложный и совсем не прямолинейный стиль игры. Каждому уважающему себя Нечетному Воину нужно знать множество нюансов о своей колоде, а также понимать, какой **способ победы** подойдет ему в конкретном случае.



Выживание

Первый и самый привычный для Воина способ победить – выживание. Выживать, как нетрудно догадаться, вам предстоит в быстрых и агрессивных матч-апах, когда противник будет всеми силами давить своим столом или взрывным уроном. Нечетный Воин имеет в распоряжении несколько АоЕ ремувалов ([Вихрь](#), [Шквал гнева](#), [Потасовка](#)), которые помогают сдерживать стремительный напор быстрых оппонентов. На самом деле, это не так уж много, поэтому разбрасываться зачистками направо и налево не стоит. Не бойтесь опускаться по здоровью, если против вас архетип, играющий от стола: грамотно реализовав массовый ремувал, вы получите время защититься с помощью брони и провокаторов. Еще один немаловажный механизм защиты у Баку Воина, помимо АоЕ зачисток – его улучшенная сила героя. В агрессивных противостояниях очень важно постоянно прожимать ее, иногда лишние 4 брони могут принести даже больше пользы, чем выставленное на игровое поле существо. Существа с натиском окажут дополнительную помощь с контролем вражеского стола.

Некоторые матч-апы могут быть настолько быстрыми, что времени на поиск необходимых карт будет катастрофически мало. В этом случае часто придется идти на риск и всеми способами защищать себя, не жадничая и не надеясь на то, что следующий ход принесет вам нужную карту и все изменит. Например, [Духа из Черной дубравы](#) не нужно держать в руке до седьмого хода. Порой гораздо лучше разыграть [Духа из Черной дубравы](#) просто в темп: 3/4 за 3 маны — не такой уж и плохой третий ход.



После того, как ресурсы в руке противника истощатся (а это обязательно когда-то произойдет, если вы правильно реализуете все свои защитные инструменты), можно переходить к чуть более активным действиям. В ход пойдут ваши поздние существа, и вряд ли оппонент сможет как-то на них ответить, если только не будет каждый ход получать в руку нужный «топдек».

Помните о том, что все агрессивные колоды берут в свои сборки эффект немоты, а порой и две его копии. Будьте готовы к тому, что первые выставленные вами серьезные существа с провокацией останутся без нее в течение хода оппонента.



Переигрывание по выгоде

Такого плана вам предстоит придерживаться с некоторыми медленными противниками, которые опираются вовсе не на слепую агрессию. Переигрывание по выгоде – интересная и сложная стратегия, а подобные матчи, как правило, длятся приличное количество времени и богаты на неожиданные повороты. Что же вам нужно делать в таких случаях?

В таких матч-апах у вас будет больше времени и простора для действий, так как противник вряд ли с первых ходов начнет грозить вам заполненным столом и взрывным уроном. Важно помнить о тех, ключевых картах, на которые опирается оппонент, и быть готовым найти на них ответ.

В таких противостояниях тоже очень важно правильное применение AoE зачисток, какие-то архетипы вроде Биг Спелл Друида постоянно опасны своим столом, а некоторые могут всю игру накапливать мощь, а потом разом выдать вам 7 сильнейших существ (Таунт Друид, Куболок). Очень важно оставлять ключевые зачистки для таких моментов.

Не торопитесь разыгрывать Сульфурас, если не до конца уверены, что преимущество полностью на вашей стороне. Если чувствуете, что игра близится к стадии усталости,

лучше накопить побольше брони, а новую силу героя использовать для добивания, когда ресурсы оппонента окончательно истощатся.



В самых затяжных матчах полезны карты с возможностью получения дополнительных ресурсов (*Изера*, *Первопроходец Элиза*, в некоторых случаях даже *Азалина Воровка Душ*). Играйте неспешно и жадно, копите ремувалы для ключевых моментов и не реагируйте на явные провокации оппонента, который обязательно попытается выманить у вас ценные карты на нечто незначительное.

Некоторое преимущество для вас заключается в том, что вы имеете не так много средств добора, поэтому к стадии усталости вас могут приблизить разве что хитроумные манипуляции противника (например, *Близость к природе*). Не приближайте себя к усталости раньше, чем это сделает оппонент. Все источники добора используйте с умом и лишь тогда, когда в вашей руке нет ответа на предстоящие или текущие угрозы оппонента. Аккуратнее со Служителем боли, его может “раскрутить” ваш оппонент, приблизив вас к усталости.

Помните о том, что, выбрав данный план на игру, вы не должны ничего делать, если никаких угроз для вас нет. Пока оппонент не может без затрат карт наносить вам 4 или более единиц урона за ход, не стоит беспокоиться об ответах на его угрозы. Если на его столе вовсе нет ничего — зачем вам что-то на него ставить? Как любит говорить Thijs: “если вы не обязаны что-то сделать, не делайте этого”. Пока в вашей руке не 10 карт и вам ничего не грозит, прожимайте силу героя и пасуйте.



Давление

Нечетный Воин – далеко не самый агрессивный архетип, поэтому вести активное нападение для него не так просто. Это важно в первую очередь в самых медленных матч-апах, когда другие способы победы вряд ли увенчаются успехом. Вы должны определиться: получится ли у вас переиграть противника по выгоде в долгосрочной

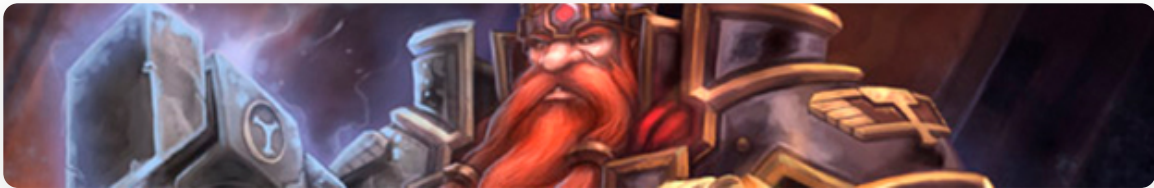
перспективе или же в его колоде больше ресурсов и вам грозит смертельная опасность при пассивных действиях. Во втором случае переходите к давлению.

Оказывать давление Нечетный Воин может по-разному: если вы играете сборкой с легендарной задачей – на первый план выходит обновленная сила героя, а если Сердца Огненного Венца в колоде нет – в ход идут тяжелые, поздние существа. Жадничать здесь не стоит, даже существ с натиском можно смело ставить в темп, стараясь лишний раз не пропускать ходы.

Розыгрыш легендарной задачи становится целью номер 1 – чем скорее вы ее реализуете, тем выше ваш шанс быстро опустить здоровье врага до минимума. Самые медленные противники не имеют возможности мгновенно заполнять стол, на стороне условного Контроль Чернокожника будет максимум 1-3 существа, с которыми лучше расправляться с помощью ваших ремувалов и оружия, чтобы сила героя стопроцентно попала «в лицо». Если же такой возможности нет, рассчитывайте на волю случая. Впрочем, нанести существу 8 урона за 2 кристалла маны – не так уж плохо, особенно учитывая то, что у большинства не хватит здоровья, чтобы остаться после такого в живых.

Не закливайтесь на получении брони, стратегия давления предполагает, что вы уже не так сильно должны переживать за свое здоровье.

На поздней стадии не потерять инициативу поможет **Кровавый вой** – идеальное оружие для разменов с тяжелыми существами.



Ремувалы и сила героя – инструменты первостепенной важности для Нечетного Воина. Несмотря на то, что в некоторых случаях Гаррошу приходится искать способы быстрого давления, чаще всего он все же играет в защите. И у него есть все необходимое для этого, главное четко осознавать, какой ремувал куда отдавать, и что делать с силой героя. Это не так просто, как может показаться на первый взгляд.

Для начала нужно определиться, по какому плану вы вообще собираетесь вести игру, будете ли вы держать оборонительную позицию или постараетесь относительно быстро расправиться с оппонентом. Это целиком и полностью зависит от матч-апа. Выбранная стратегия и будет определять то, как именно следует распоряжаться ключевыми ремувалами и вашей силой героя. Далее вам предлагается рассмотреть **основные типы поединков** и отличия между ними.



Если против вас агрессивный оппонент, который с первого хода начнет демонстрировать свою мощь, и далее будет только увеличивать ее. Умелое сочетание

силы героя и массовых ремувалов – это, в общем-то, и есть основной подход к агрессивному матч-апу. Если с первым пунктом все довольно просто (у вас нет возможности поставить что-то на стол — вы используете силу героя), то как быть со вторым? В основе колоды есть три заклинания с AoE эффектом: **Вихрь**, **Шквал гнева**, **Потасовка**. Заметьте, что все они действуют на обе половины стола. Многие агро колоды располагают дешевыми существами с 1 единицей здоровья, поэтому иногда даже Вихря будет достаточно, чтобы избавиться от вражеского стола. Вопрос в том, когда именно следует применять массовые зачистки. Можно рассмотреть три ситуации и что следует делать в каждой из них.

1. Стол противника заполнен, и вы боитесь массового баффа, который может нанести вам летальный урон.

В этом случае особых вариантов нет, нужно применять зачистку до того, как противник разыграет условный **Новый уровень!** или **Леокка** и отправит вас искать следующую игру. Желательно, чтобы после применения AoE заклинания у вас осталась мана для дополнительного действия, например, для использования силы героя или розыгрыша провокатора, иначе на следующий ход ситуация может просто-напросто повториться, и лучше иметь хотя бы что-то для ответа и защиты.

2. Стол противника заполнен не столь значительными угрозами, а массовый бафф не убьет вас.

В этом случае можно и потерпеть, если никаких дополнительных способов для уничтожения вашего героя от противника не ожидается. AoE заклинание разыгрывайте после применения баффа. Если на половине противника и вовсе нет даже четырех единиц урона, вам и беспокоиться особо не о чем: ваша сила героя компенсирует потери здоровья.

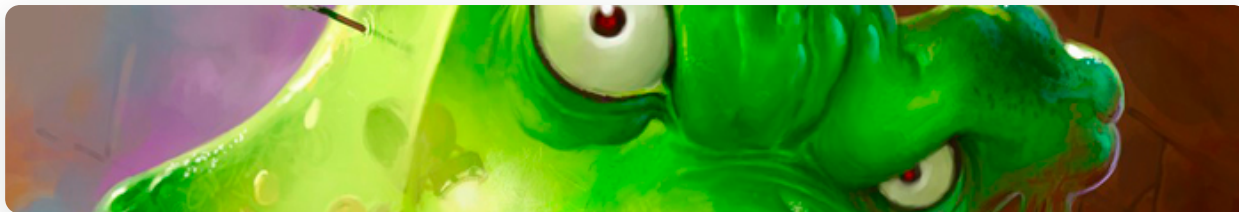
3. Если вы перехватили преимущество и хотите обезопасить себя по максимуму.

Вы отбились от самых опасных угроз, у противника не осталось карт в руке, и вроде бы дела лучше некуда, но несколько существ на вражеской половине стола не дают вам покоя. В такой ситуации можно позволить себе роскошь обыгрывать все что угодно, поэтому можно отдать зачистку, окончательно отрезав противнику все пути к победе.

Старайтесь не тратить массовые ремувалы слишком рано, нынешние агро колоды могут мгновенно наверстать упущенное и снова выставить полный стол мелких угроз, поэтому лучше ждать подходящего момента. Впрочем, бывают ситуации, когда можно сделать иначе. Например, у вас в руке две зачистки, и вы хотите отдать одну из них, чтобы оппонент пошел ва-банк и потратил все ресурсы, надеясь, что второго AoE у вас нет. Ситуаций великое множество, и не для каждой существует определенно точный совет, что и как делать. Иногда решение подскажет собственный опыт или интуиция.

Не жадничайте, если речь идет о точечном ремувале, а он в колоде Нечетного Воина, как правило, всего один – **Мощный удар щитом**. Агро колоды редко «носят» тяжелых существ, кроме, разве что, **Баку Пожирательницы Луны**, но она вряд ли вообще выйдет на стол, так что беречь ради нее такой прекрасный инструмент уничтожения было бы крайне неразумно. Отдавайте его на тех существ, которые оказывают какое-то влияние на игру в данный момент или если предполагаете, что сильнее существа на вражеском столе не появится. Хорошие цели у агрессивных колод – это **Болотная драконица**, **Герой**

Штормграда, один из питомцев Охотника, цель под Печатью королей, Мурлок-полководец и другие.



Если вы сражаетесь с медленным или мидрейндж архетипом и хотите переиграть его по выгоде. Ваша цель в таком поединке – истощить руку противника, то есть заставлять его использовать свои ключевые карты и отвечать на них так, чтобы они не принесли ему пользы. Как уже говорилось, такой стиль игры довольно сложен. Здесь долгое время не будет критических ситуаций, когда вам придется просто играть то единственное, что отсрочит вашу гибель и надеяться на чудо, а вот проблема выбора может возникать чуть ли не каждый ход.

Мощный удар щитом в таких противостояниях лучше беречь ради чего-нибудь значительного, если вы точно знаете, что такая угроза появится. Например, ради 10-го дропа со Злой призывательницы или Горного великана.

О массовых ремувалах опять же следует поговорить более подробно.

1. Вы играете против темпового соперника, и его существа становятся сильнее с каждым ходом.

В таких поединках особенно жадничать не следует, особенно если вы точно уверены, что никаких тайных козырей в рукаве у противника нет. Но и отдавать серьезный AoE инструмент ради двух мелких существ не нужно. Лучше дождаться подходящего момента, когда стол оппонента уже начнет приобретать внушительные формы, а его рука – постепенно иссякать. Это идеальные условия для применения зачистки.

2. Против вас – медленный соперник, рассчитывающий на сильные поздние комбинации.

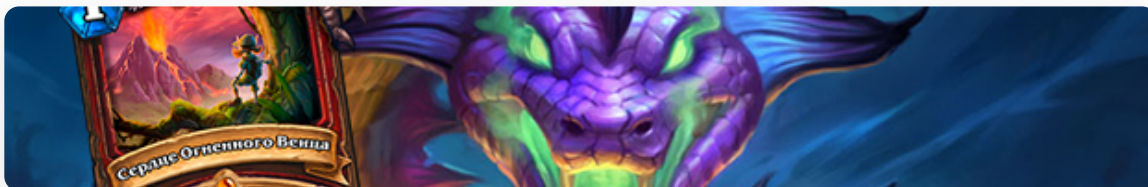
Таунт Друид, Куболок – это относится к ним. Очевидно, что нужно беречь хотя бы один серьезный ремувал для ключевого хода этих архетипов (**Хадронокс** у Друида, **Кровопийца Гул’дан** у Чернокнижника), а лучше даже два или больше. Поэтому по возможности не тратьте AoE понапрасну и старайтесь контролировать стол с помощью разменов. Кстати, в этом отлично помогут существа с натиском.

Сила героя в таких матч-апах выполняет несколько функций. Во-первых, это защитный механизм: на поздних стадиях большое количество брони может вас здорово выручить, а на стадии усталости улучшенной силе героя вообще нет равных. Во-вторых, это инструмент для успешного применения ремувалов. Чтобы уничтожить Горного великана Мощным ударом щитом, нужно иметь как минимум 8 единиц брони. Даже если у вас нет таких карт, как **Блок щитом** или **Железная шкура**, не беда – улучшенная сила героя сделает свое дело. 8 брони можно добыть всего за два хода. Аналогично с картой **Шквал гнева**, реализовать ее лучше до того, как вы накопите слишком много брони и терять ее будет жалко.



Если вы играете в нападении и стремитесь как можно быстрее одолеть оппонента, сила героя целенаправленно используется только ради ремувалов, и то не всегда, а Квест Воин вообще мечтает поскорее сменить ее на новую.

Кстати, ремувалы также не столь необходимы вам, разве что для устранения какой-то крупной или особенно неудобной угрозы. На средней стадии игры можно отдать **Мощный удар щитом**, например, на тормозящего ваш напор провокатора, а АоЕ инструменты – если этих провокаторов несколько. Правда активный стиль подразумевает игру от стола, а все массовые зачистки действуют и на ваших существ, поэтому часто придется ограничиваться разменами и тратить АоЕ только в крайних случаях. Чаще всего инструменты уничтожения вражеских существ понадобятся вам, когда уже будет выполнена легендарная задача – чтобы стопроцентно реализовать попадание 8 единиц урона «в лицо» оппонента.



Особенности геймплея Нечетного Воина с легендарной задачей

Нечетный Квест Воин не может во всем сходиться с Воином без легендарной задачи, и у него есть свои особенности и нюансы.

В первую очередь это касается применения таких заклинаний, как **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева**. Эти ремувалы полезны в том случае, если у вас есть какой-то запас брони либо возможность ее получить. Поэтому разыгрывать их нужно до того, как обновится ваша сила героя, иначе впоследствии может просто не остаться времени для их применения. Запас брони перестанет пополняться и будет только таять на глазах. Грамотный оппонент вряд ли оставит вам возможность разыграть эти карты, если будет помнить о том, что они еще не вышли, и постарается как можно быстрее лишить вас брони.

Далее следует заметить, что ключевой картой для быстрого розыгрыша Сердца Огненного Венца является **Призрачное ополчение**. Это не самый лучший провокатор, которого можно поставить на третий ход – лучше всего разыгрывать его на девятый или шестой. Сделав это, вы значительно сократите расстояние до отметки в 7 существ с провокацией. Для Воина с легендарной задачей **Призрачное ополчение** – помощник номер 1.

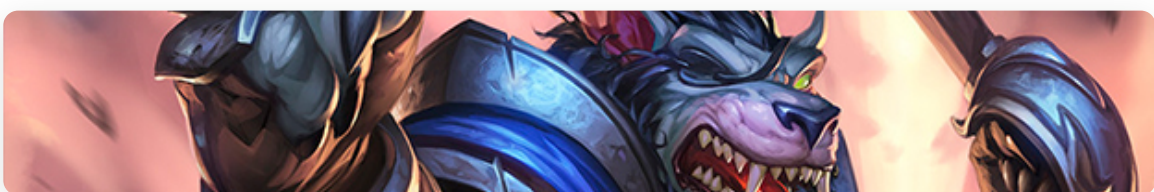


Важное отличие Воина с “квестом” и без него в том, что последний вынужден играть исключительно от стола, если необходимо наступать. Получится сделать подобное далеко не всегда в отличие от Квест Воина, который, после того, как возьмет в руки Сульфурас, начнет оказывать огромное давление на оппонента. После этого партия едва ли продлится долго.

Впрочем, Сульфурас в руках еще не будет означать вашу победу, ведь ваша новая сила героя делает куда уязвимее и вас. Сульфурас — опасный инструмент (недаром его хозяин — сам Лорд Огненных Просторов), способный как помочь вам, так и навредить. Берите в руки легендарное оружие всего лишь в двух случаях. Первый — вы точно уверены, что обойдетесь без 4 единиц брони каждый ход, а вот противника нужно убить как можно быстрее, с чем новая сила героя в сочетании с вашими другими инструментами справится. Второй случай, когда надеть Сульфурас стоит — все очень плохо и единственный шанс победить — убивать каждый ход крупную угрозу противника.

Важно понимать, что сила героя **Рагнароса** непредсказуема и непослушна, вы можете управлять ей лишь тогда, когда в вашей руке есть масса ремувалов и инструментов, а в остальных случаях придется полагаться на волю случая. Делать это, если у вас все хорошо и так не стоит.

Не забывайте и о том, что многие противники в принципе “контрят” силу героя **Рагнароса** с помощью своих карт или даже своей собственной силы героя. Почти бесполезно наносить 8 урона по Паладинам-рекрутам или базовым тотемам Шамана, а Паладин и Шаман, соответственно, будут призывать их каждый ход (первый может еще и двух!), а также ставить на стол других существ.



И, наконец, **несколько важных советов**, которые помогут вам освоить тонкости игры Нечетным Воином.

Грамотно используйте силу героя (или заклинания, дающие броню) вместе с картой **Шквал гнева**: если имеющейся брони достаточно для того, чтобы зачистить стол оппонента, то сначала разыгрывается AoE ремувал, а потом уже силу героя.

Если за ход вы планируете атаковать вашим оружием и накопить броню, делайте сначала первое действие. Ваша броня всегда лучше, чем то же количество здоровья.

Сульфурас обновляет вашу силу героя, а это означает, что можно использовать ее дважды за ход – сначала получить 4 брони, затем разыграть легендарное оружие и нанести 8 урона случайному противнику.

Не бойтесь разыгрывать **Призрачное ополчение**, когда у вас много карт в руке и вот-вот выполнится легендарная задача. Сначала в руку будет добавлен Сульфурас, а уже потом эхо **Призрачного ополчения** (если ему не хватит места, оно в руке, очевидно, не появится). В худшем случае вы потеряете возможность разыграть дополнительного провокатора, но легендарное оружие получите обязательно.

Важно правильно использовать заклинание **Потасовка**. Если на стороне противника стоят 2-3 тяжелых существа и ситуация тяжелая, и даже после применения ремувала у вас не будет возможности уничтожить выжившего, тогда есть смысл сначала выставить свое существо на стол, а потом уже разыграть Потасовку. Есть небольшой шанс, что останется ваше. Так можно делать, когда у оппонента стоит одна серьезная угроза, справиться с которой никаким другим образом невозможно. Иногда 50%-ный шанс может спасти игру. В случае же, когда стол оппонента заполнен под завязку, лучше сначала сыграть заклинание, а потом уже выставляться.

Кровавый вой может атаковать героя противника, но тогда оружие сразу же сломается. Это очевидный факт, но иногда о нем забывают. Таким образом, **Кровавый вой** можно использовать в качестве финишера.

Если Даркий Краули с характеристиками 4/4 атакует угрозу противника с 4 или выше единицами атаки, он умрет, не получив бафф +2/+2. Таким образом, совершить выгодный размен и активировать способной данного легендарного существа можно лишь при размене с угрозой, у которой 0-3 единицы атаки.

Если вы планируете играть до усталости, помните о картах, которые ее отсрочивают: **Первопроходец Элиза**, **Детеныш дикорога**. Последнего также можно раскопать с помощью Защитника холмов или Комплекта Ун'Горо.

Помните о доступных вам картах со случайным эффектом. Крайне важно знать все возможные исходы и отыгрывать от них: рисковать, если ситуация плачевна, или, наоборот, играть максимально надежно, если все хорошо. Подробнее о картах со случайным эффектом вы узнаете из следующего раздела.



Сердце Огненного Венца – сама по себе легендарная задача не обладает никаким случайным эффектом, как и добываемый с ее помощью Сульфурас. Другое дело — обновленная сила героя, которую дарует легендарное оружие.

Ее эффект не будет случайным, если на вражеской половине есть только одна цель — герой противника. Вам нужно пользоваться этим, стараясь избавляться от всех существ другими способами, если вы планируете как можно быстрее закончить противостояние. Порой вам, наоборот, захочется испепелить именно существо противника, чаще всего тогда, когда вы будете действовать от защиты.

Обычно вы будете использовать вашу обновленную силу героя в самом конце хода, когда сделаны другие действия, улучшающие вероятность исполнения нужного вам исхода. Хотя бывают и исключения. Важно всегда думать о правильной последовательности действий, когда в ваших руках есть Сульфурас.

Городской глашатай – как правило, у вас в колоде будет три существа с натиском: две копии **Бешеного воргена** и **Дарий Краули**. Соответственно, шанс вытянуть **Бешеного воргена** составляет 66%, а легендарное существо – 33%, если, конечно, ничего из этого ранее не оказалось в вашей руке.

Потасовка – выжить может как ваше существо, так и существо противника, как самое мелкое, так и самое сильное. Исход Потасовки никак не зависит от ваших действий, вам остается только надеяться на удачу. Иногда эффект случайности может спасти вам игру, а в иных случаях не оставит вам ни шанса. Старайтесь взвешивать все “за” и “против”, идти на риск или нет сознательно.

Защитник холмов — раскопка всегда так или иначе связана с волей случая. В игре на данный момент существует 5 классовых провокаторов, это **Разведчица в беде**, **Детеныш дикорога**, **Злой дикорог**, **Инкрустированный голем** и **Смоляной дух**, а также 26 нейтральных. Помните о том, что раскопка будет предлагать вам классовые карты в 4 раза чаще, чем нейтральные. Это значительно повышает шанс найти нужного провокатора. Часто вы захотите раскопать такое существо, которое сгладит вашу кривую маны, либо же какой-то специфичный вариант для конкретного матч-апа. Например, **Разведчица в беде** невероятно хороша против Таунт Друида.

Мехмастер Замыкалец – если вы добавили это существо для улучшения матч-апа с тем же Таунт Друидом, лучше использовать его, когда на вашей половине не будет других существ, иначе план может совершенно провалиться. Легендарный гном превращает абсолютно случайное существо в игре в Белку или Дьявозавра, лишая его предсмертного хрипа и других особенностей.

Первопроходец Элиза – вариативное существо, пусть и не само по себе, а благодаря заклинанию, которое оно замешивает в колоду. В Экспедиции в Ун’Горо 135 новых карт, однако не всех 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 вариантов. К сожалению, нельзя точно сказать, с какой вероятностью вы получите ту или иную карту, так как случайный выбор при открытии Комплекта Ун'Горо происходит по некой 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.

Что до самих случайно полученных карт, то они в целом должны быть хороши, но никаких особо имбалансных комбинаций между собой или с картами Нечетного Воина не наблюдается. Вы почти наверняка можете ожидать каких-то элементарей и синергии с ними.



Изера – каждый ход дает в руку одну из пяти карт Сна. Соответственно, шанс найти конкретную карту равен 20%.

- ⌵ **Сон** – гибкая и интересная карта, которая поможет и набрать отличный темп, бесплатно нейтрализовав тяжелую угрозу врага, и извлечь выгоду, убрав в вашу руку поврежденное существо или существо под эффектом немоты.
- ⌵ **Кошмар** – подойдет не только как способ добить оппонента в стиле Переполюющей мощи, но и как защитный инструмент: если баффнуть союзного провокатора, он послужит вам еще один ход оппонента, так что вы, возможно, защититесь от летального урона в этот ход.
- ⌵ **Изумрудный дракон** – хороший темповый инструмент для Нечетного Воина, в арсенале которого не так много существ с сильными характеристиками.
- ⌵ **Смеющаяся сестра** – чаще всего худшая опция из всех предложенных в силу своего низкого импакта, то есть воздействия на игровую ситуацию. Если разыграть Смеющуюся сестру рано, она, конечно, хороша, но вот на позднем этапе игры хотелось бы получить что-то более значительное.
- ⌵ **Пробуждение Изеры** – а это, наоборот, часто желанная опция из-за своей низкой стоимости и влияния на игровую ситуацию. Вы сможете очень дешево зачистить стол от вражеских угроз (и своих, впрочем, тоже, так что будьте аккуратны), а на оставшиеся кристаллы маны выставить что-то вновь. Также Пробуждением Изеры легко добивать вражеского оппонента.



В **зеркальном матч-апе Нечетных Воинов** неоспоримое преимущество будет за тем Воином, в сборке которого есть легендарная задача. Если **Сердце Огненного Венца** есть у обоих противников, часто победит тот, кто сумеет быстрее ее выполнить, надеть Сульфурас и начать давление обновленной силой героя.

Соответственно, ваша задача – помешать оппоненту выполнить легендарную задачу быстрее, чем вы. Способов сделать это не так уж и много. Отличный ход – обезвредить вражеского Служителя боли вашим эффектом немоты, также для его устранения без нанесения урона можно использовать Потасовку.

Если вы играете против Нечетного Воина без легендарной задачи, будьте готовы к **Азалине Воровке Душ**, то есть, завершив вашу легендарную задачу, тут же берите в руки Сульфурас, дабы его не получил ваш оппонент.



Матч-апы с Паладинами будут напряженными и непростыми, хотя многое зависит от того, с каким именно архетипом вы столкнулись. **Нечетный Паладин** – самый агрессивный, следовательно, самый простой для вас противник. Истощить его ресурсы достаточно просто, даже учитывая то, что в его колоде есть **Божественная милость**. Вам важно только убедиться в том, что **Новый уровень!** в синергии с другими минорными бафами не убьет вас. Ваша сила героя должна помочь решить эту проблему. Нечетному Паладину придется выставлять солидный стол для того, чтобы наносить значительный урон каждый ход.

Мурлок Паладин и Четный Паладин – оппоненты потяжелее, следовательно справиться с ними будет труднее. Неприятны и такие темповые карты, как **К оружию!**, и, конечно же, **Хранитель Солнца Тарим** в комбинации с другими бафами. Играйте жаднее и идите на риски в трудных ситуациях.

Помните о целях для ваших ремувалов оружия в данных матч-апах. У Нечетного Паладина и Мурлок Паладина вы хотите уничтожить **Лозоруб**, а у Четного Паладина – **Серебряный меч**.



Нечетный Охотник – простой противник для вас. Важно не дать ему захватить стол в первых же ходов, а затем увеличить преимущество с помощью карты **Питомец** и некоторых других. Как только вы остановите первую волну агрессии Охотника, ваша сила героя сделает свое дело, лишь бы к этому времени ваш запас здоровья не был на критической отметке, иначе пара копий заклинания **Команда «Взять!»** в сочетании с другими источниками урона могут сделать свое дело.

Не чувствуйте себя в безопасности, разыграв провокатора. У всех Нечетных Охотников есть **Железноклюв**, так что первую и, возможно, даже вторую угрозу Рексар сможет пройти безболезненно. Вам будет непросто еще и потому, что **Железноклюв** – зверь, которого придется убивать, дабы не получать дополнительный урон от Команды «Взять», даже если само существо 2/1 угрозы не представляет.



Таунт Друид – распространенный матч-ап нынешней меты, в котором перед вами будет стоять одна простая цель: найти карту **Защитник холмов** и раскопать с ее помощью провокатора **Разведчица в беде**. Сделать это нужно любой ценой, дабы испортить **Время ведьмовства** оппонента. После чего вы будете вполне способны переиграть его по выгоде, даже несмотря на **Хадронокса**. Полезными опциями также будут **Безликий манипулятор**, **Ментальный техник** или **Мехмастер Замыкалец**, если, конечно, вы взяли что-то из этого в вашу сборку.

Помните о том, что у Таунт Друида есть две копии ремувала **Близость к природе**, постарайтесь выманить их на ваши угрозы, при этом не держа в руке слишком много карт, дабы не допустить сгорание только что полученных.

Биг Спелл Друид – тяжелый медленный противник с массой угроз, на которые вам придется отвечать снова и снова. В этом матч-апе важно заполучить в руку максимум ресурсов, все они пригодятся вам. Кроме этого вы, возможно, захотите как можно быстрее надеть Сульфурас, дабы новая сила героя помогала избавляться именно от существ противника, а не бить по его «лицу». Проблема этого плана в том, что вы лишитесь исцеления, в результате Биг Спелл Друид, разыгравший своего рыцаря смерти, сможет каждый ход наносить вам немного урона снова и снова, если вы, конечно же, не защититесь стеной из провокаторов. Все они порой не столь эффективны из-за низкого показателя атаки, так что выгодные размены получится делать не всегда.



Нечетный Разбойник во многом напоминает Нечетного Охотника по своему стилю игры, в подобных матч-апах вы чувствуете себя более, чем комфортно, так что особых проблем возникнуть не должно. Трудности могут появиться из-за связки **Сквайр Авангарда + Хладнокровие**, на которую не всегда легко ответить, кроме этого опасения может вызывать и **Бандюга** – это актуально, впрочем, не только для матч-апа с Нечетным Разбойником.

Темпо Разбойник и Миракл Разбойник медленнее, следовательно опаснее. В их распоряжении могут появиться угрозы покрупнее, не справившись с которыми, вы быстро потеряете контроль над игровой ситуацией. И тот и другой противник будут стараться оставить вас без ресурсов в руке, важно сопротивляться подобному исходу и экономить их, если дела идут плохо.

Все Разбойники могут ликвидировать вашего Служителя боли с помощью своих ремувалов: **Кровожадный злолист, Ошеломление**, старайтесь не допустить этого, выставляя вашу угрозу до или после выхода опасных ремувалов. Также вашего Служителя боли можно и повреждать самостоятельно в тот же ход, дабы получить от него хоть какую-то выгоду.



Дрыжеглот Шаман – непростой матч-ап, в котором вы не можете позволить себе сидеть, сложа руки, и накапливать броню. Рано или поздно **Дрыжеглот** сделает свое дело, медленно и мучительно. И не будет иметь особого значения, сколько у вас брони: 0 или 100.

Поэтому действовать нужно максимально быстро, вынуждая Шамана тратить свои ресурсы, части комбинации и так далее. Подобный план на игру не столь комфортен, особенно учитывая мощные ремувалы противника (**Сглаз** и **Вулкан**), но все же осуществим.

Сначала старайтесь давить вашими угрозами, параллельно выполняя **Сердце Огненного Венца**. Далее в бой вступает ваша новая сила героя, вот только нужно постараться приберечь AoE ремувалы для зачистки мелких угроз Шамана, с помощью которых тот будет защищаться от 8 единиц урона.

Как только первый **Дрыжеглот** со всеми необходимыми условиями будет разыгран, у вас останется всего лишь один ход для завершения партии. Когда Шаман получит доступ к бесконечному количеству данных легендарных карт за 1 кристалл маны, вы потеряете всякую надежду на победу.



Секрет Мага победить достаточно просто, если тот не сможет с самого старта сделать слишком многое с помощью **Маназмеем, Учениц чародея** и других темповых действий.

Ваши действия, помимо очевидной зачистки стола и набора максимального темпа, заключаются в правильном обыгрывании секретов, что крайне важно, если вы хотите не потерять слишком многое. Ожидайте три секрета от вашего противника: [Антимагия](#), [Взрывающиеся руны](#) (эти будут в его колоде почти наверняка) и Отраженную сущность (опциональный, но довольно популярный секрет сейчас).

Биг Спелл Маг – еще один не очень трудный противник, в матч-апе с которым вы можете действовать максимально пассивно. Не спешите надевать Сульфурас и менять вашу силу героя. Копите броню и ждите, пока Маг выставит свои угрозы. Вам важно оставить ремувалы на ключевых существах Мага: [Алекстраза](#), [Дракономант Аланна](#), [Король-лич](#). Помимо этого, постоянно придется избавляться и от Элементалей воды, когда [Ледяной лич Джайна](#) будет активно. Постарайтесь не выставлять ваши угрозы вовсе, дабы Маг не мог добить их своей силой героя.



Биг Спелл Жрец – непростой матч-ап для вас, как и Биг Спелл Друид. В арсенале Андуина тоже масса тяжелых угроз, а еще возможность заполучить ваши – [Контроль разума](#). Постарайтесь выставить что-то крупное на вашу половину до наступления десятого хода, хотя и в этом случае проблемы может доставить [Великий архивариус](#).

Как и в случае с Биг Спелл Друидом, вам, возможно, понадобится Сульфурас и ваша новая сила героя, дабы сдерживать натиск крупных угроз оппонента.

Контроль Жрец с синергией драконов и Взрывом разума опасен своей комбинацией на 16 + единиц урона, которую помогает подготовить [Алекстраза](#). Все эти манипуляции не столь страшны для Нечетного Воина с его возможностями накопления брони, так что играйте медленно и старайтесь по максимуму чистить стол. [Сердце Огненного Венца](#) и Сульфурас вам не нужны, как и какие-либо активные действия. Переигрывайте оппонента по выгоде, не доходите до усталости раньше, чем он, накапливайте максимум брони.



Куболок – непростой противник и если вы играете в защите, и если в наступлении. Первоочередная цель, которую вы должны поставить перед собой в данном противостоянии – ответ на Череп Ман’ари, дабы Чернокнижник не смог проворачивать невероятные комбинации с Плотоядным кубом и Стражем ужаса.

Опасность может представлять и [Горный великан](#), ответить просто на которого к 4-5 ходам можно только с помощью Мощного удара щитом. Ликвидировать 8/8 угрозу нужно как можно быстрее, дабы оппонент не успел применить на нее [Плотоядный куб](#) или Безликого манипулятора. То же можно сказать и о Стражах ужаса, вы должны избавляться от них моментально и любой ценой.

Давление, чаще всего, не всегда оптимальный выбор в данном матч-апе, а вот накопление брони может помочь, если, конечно, Чернокнижнику не повезет рано призвать Стражей ужаса, сделать их дополнительные копии, а потом воскресить своим рыцарем смерти.

Не накладывайте эффект немоты на Повелителей Бездны, вместо этого уничтожайте их, а затем и появившихся Демонов Бездны. Так [Кровопийца Гул'дан](#) оппонента станет намного слабее.

Победить Куболока непросто, но все же возможно, особенно если идти на риски и не играть от идеального захода оппонента.



Нечетный Воин — единственный представитель нынешних нечетных колод, не планирующий уничтожить противника за пять ходов. Уже это делает его уникальным и необычным. Если другие нечетные архетипы достаточно маловариативны и не гибки, ведь агрессивных инструментов в игре немного, то Воин, наоборот, выбирает между огромным количеством опций, следовательно может подстраиваться под мету, вкусы, предпочтения и коллекцию конкретного игрока.

Что уж говорить о геймплее Нечетного Воина, полного разнообразных и интересных игровых ситуаций, непростых выборов, рисков и “скилл тестов”. Безусловно, добиться успехов, используя героя сегодняшней статьи, может далеко не каждый. Относитесь ли вы к их числу тех немногих?

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!