

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

А под Бранном! Большой гайд по Рено Воину в новой мете

01.02.2024

Гайды

Битва в Бесплодных землях

А под Бранном! Большой гайд по Рено Воину в новой мете

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



В Стандарт вновь вернулся Бранн! И с первых же минут после выхода мини-сета Глубины Подземья Воин берет в свою колоду этого легендарного персонажа — и собирает Рено колоду. Под Бранном всё становится лучше — боевых кличей в Стандарте полно, многие из них сильные и даже имбалансные, если их можно удвоить. Новых Шахтер Бранн дает постоянный эффект удвоенных боевых кличей — это один из самых сильных эффектов за всю историю Hearthstone.






Рено Воин быстро стал самым популярным архетипом в этом патче. Многие хотят потестить новую деку, поиграть в привычном и любимом контроле, нанести 28 урона с [Асталора Кровавая Клятва](#) или 60+ урона с помощью [Одина главного куратора](#). Всё это может сделать Рено Воин — не только самая популярная, но одна из самых веселых колод с огромным потенциалом в лейтгейме.

Общий винрейт Рено Воина не такой высокий, но это во многом связано с плохими сборками, а еще плохим подходом к муллигану большинства игроков. Исправив уже даже эти ошибки, вы получите сильную деку, с которой можно брать Легенду и двигаться в топы — как это делают многие игроки, доказывая силу Рено Воина в топе Легенды.

В большом гайде по Рено Воину разбираемся, как работает этот архетип. Вы найдете топовые сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегию игры и популярные матч-апы меты в Бесплодных землях.

Обновили гайд 1 февраля с учетом актуальной меты патча 28.4.1. Список изменений:

-  Добавили новые колоды и описания к ним
-  Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
-  Добавили описания новых матч-апов, дополнили 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
 - o Муллиган против каждого класса

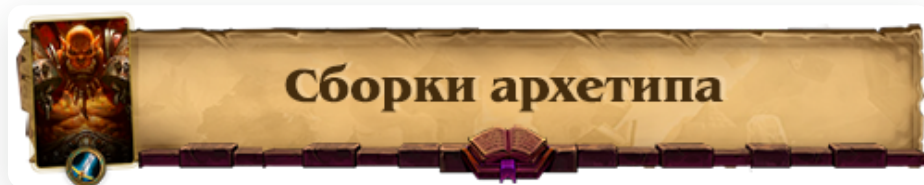


Стратегия игры

- Как работает колода
- Способы победы
- Все про Игниса
- Полезные советы

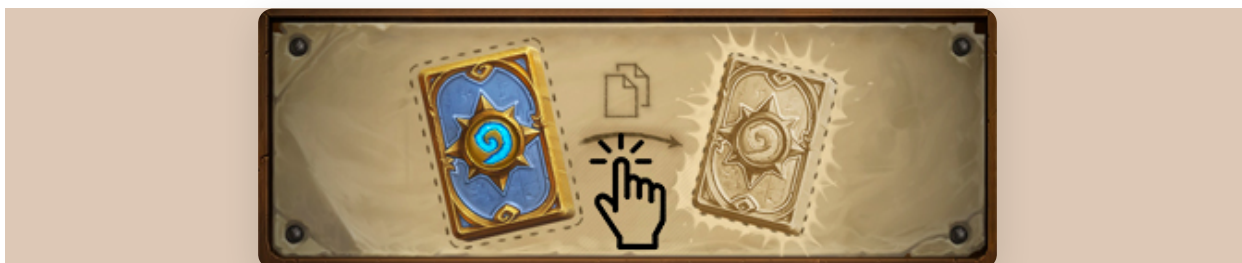


Матч-апы

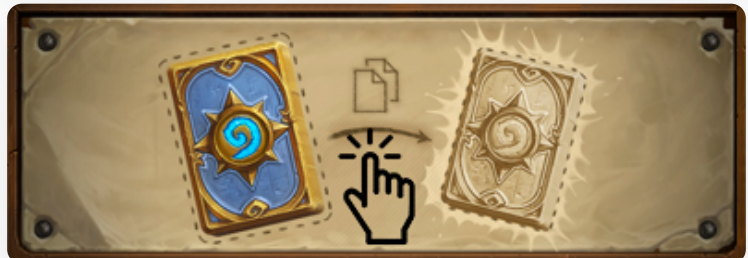
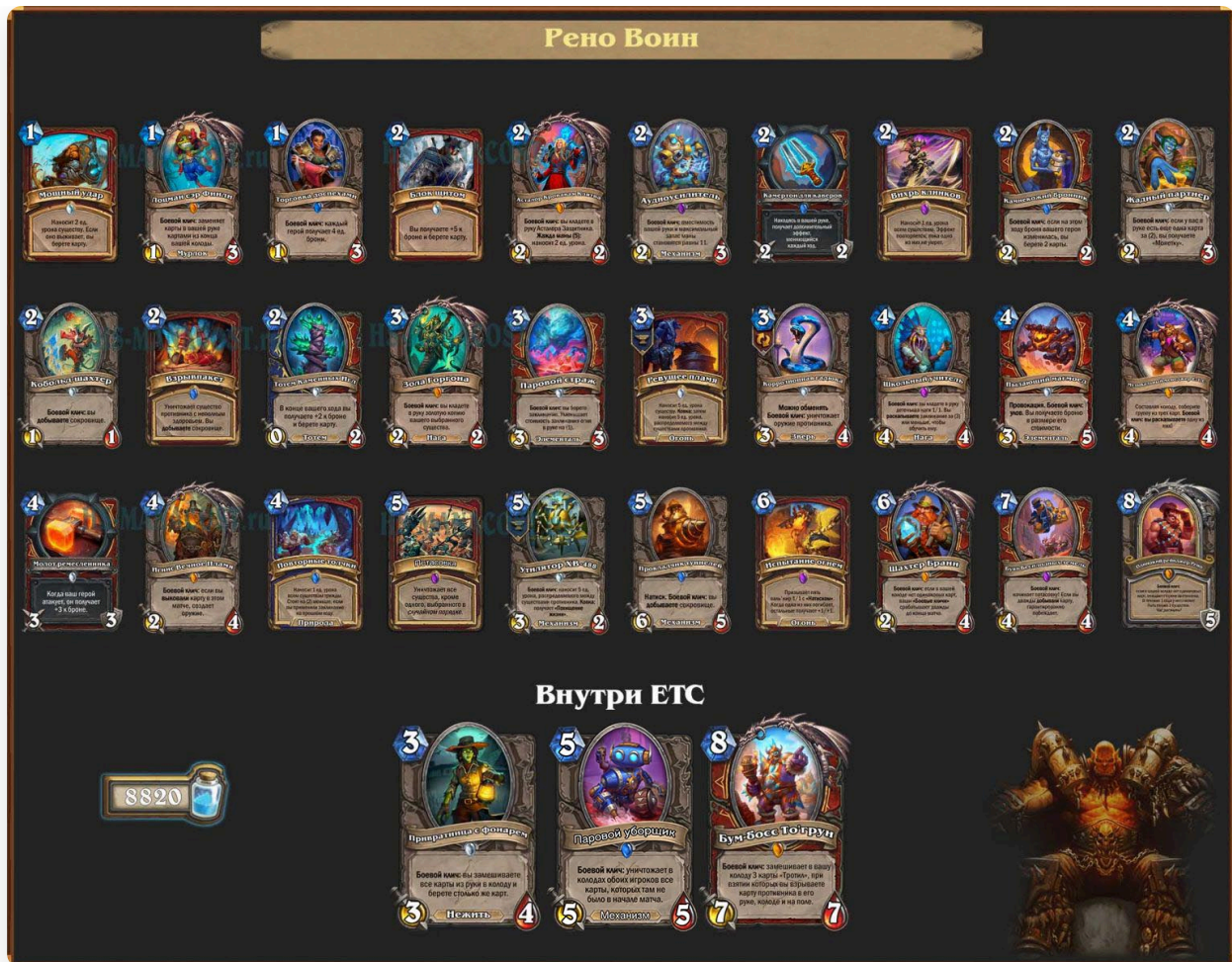


Сборок Рено Воина много — и большинство из них плохие. Многие сборки страдают от жадности: в них слишком много тяжелых карт, хотя в мете не так много медленных матч-апов. Роковая ошибка — брать в деку [Принца Ренатала](#) и делать ее больше. Это сильно вредит стабильности колоды, тем более Воин хочет как можно быстрее найти свои ключевые карты — [Шахтера Бранна](#) и [Одинокого рейнджера Рено](#).

Далее знакомимся с 3 хорошими колодами Рено Воина в нынешней мете.



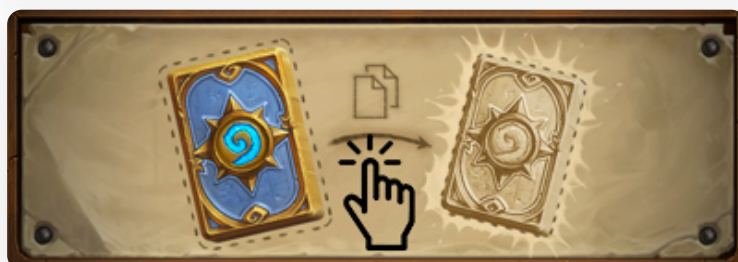
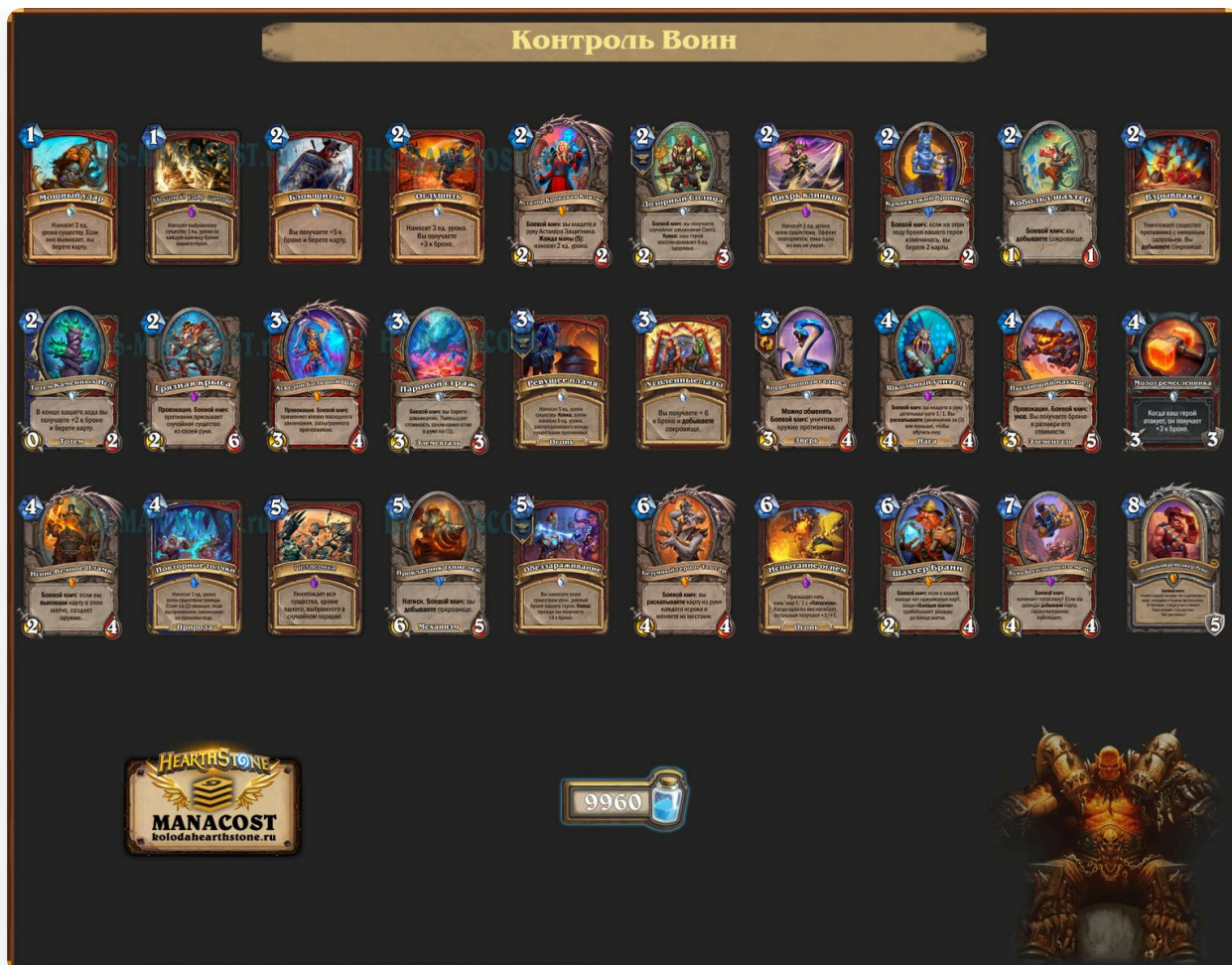
Рено Воин с Одним



Главная фишка этой деки в банде **Е.Т.С.** — тут появляется набор **Бум-босс Тогрун** + **Привратница с фонарем**. Можно раскопать и ту, и другую карту под эффектом **Шахтера Бранна**. И если сыграть сначала **Бумбосса**, а потом **Привратницу с фонарем** или **Лоцмана сэра Финли**, то вы почти наверняка доберете все карты тротила из колоды. Это веселый способ победы, хотя и не такой актуальный после нерфов **Рамп Друида**.



Антиагро Рено Воин



Эта сборка нацелена на матч-апы с Паладином, Разбойником на воровстве, Токен Друидом и Чернокнижником на слизи. Это самые популярные деки в мете, так что важно улучшить встречи с ними, а не с Контроль Жрецами и ДК Крови. Так в колоде освобождается место для дополнительных зачисток стола.

Поэтому в сборке нет **Одина главного куратора** — он порой слишком медленный и в большинстве ситуаций не нужен для победы. Если же вы все-таки встретите медленную деку (в том числе зеркальный матч-ап), вам помогут **Грязная крыса** и **Безумный герцог Теотар**. Никуда не делись комбинации с Асталором Кровавая Клятва и сильный **Игнис Вечное Пламя**. Этого вполне достаточно для победы и в медленных матч-апах.

•



[наверх](#)

Вопросы декбилдинга

Основа колоды

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Рено Воина много карт в основе, несмотря на вариативность колоды. Эти 20 опций должны быть в любой деке Рено Вара, а исключают что-то отсюда в основном из-за бюджетных соображений.



Код основы колоды:



Из всех отмеченных выше карт не всегда в сборки попадает **Асведон Большой Щит**, но это очень сильная карта во многих матч-апах, так что исключать ее мы не рекомендуем — разве что у вас нет ее в коллекции. Все другие карты обязательны для крафта.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Грязная крыса + Безумный герцог Теотар — обычно берут вместе, чтобы улучшить результаты в зеркальных поединках. Этот набор будет полезен и против большинства других медленных и мидрейндж колод, но сделает мало против самых агрессивных дек вроде Лока на слизи или Токен Друида.

Лоцман сэр Финли + Из глубин + Привратница с фонарем + Бум-босс Тогрун — сильная связка, которую стоит взять вместе. Могут работать отдельно друг от друга, но хороши и вместе. Идея в том, чтобы замешать кучу Бомб в свою деку с помощью Бум-босса Тогруна, а после добрать их Лоцманом сэром Финли или Привратницей с фонарем. Отметим, что сам по себе Лоцман сэр Финли ничего не сделает, если Бранн удвоит его боевой клич.

Один главный куратор + Тяжелые латы + Приливный захоронник — еще один тяжелый способ победы — куда более популярный из всех трех названных выше, но и куда более предсказуемый.

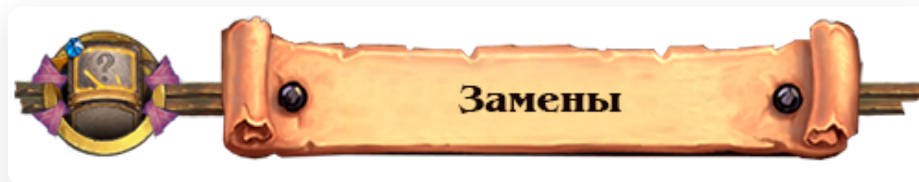
Прокладчик туннелей — хорошая опция, которой обычно хватает места в колоде, так что ее часто берут в основу. Хотя если есть какая-то идея для опциональных карт, этой можно пожертвовать.

Паровой уборщик — берут для контры Чумного ДК, сила карты зависит от того, как часто встречается этот патч.ап.










Музыкальный менеджер Е.Т.С. — хорошо работает в деке Рено Воина, потому что под Бранном можно раскопать две карты (всегда разные). Но что взять в банду ЕТС — огромный вопрос. Подойдут вторые копии чуть ли не всех карт из основы, а также любые опциональные карты из этого списка. Самые популярные карты: **Кобольд-шахтер**, **Коррозионная гадюка**, **Школьный учитель**, **Привратница с фонарем**, **Бум-босс Тогрун**, **Паровой уборщик**, **Грязная крыса**, **Потасовка**, **Буян Бесплодных земель**.

Маруут Камневяз — нет. Просто нет.

[наверх](#)



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

-  **Асталор Кровавая Клятва** — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.
-  **Асведон Большой Щит** — от этой легендарки можно легко отказаться. Берите вместо любую опциональную карту, например **Потасовку** или **Жадного партнера**.
-  **Школьный учитель** — слишком сильный эпик, чтобы от него отказываться. Создавайте всегда.
-  **Игнис Вечное Пламя** — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.
-  **Безумный герцог Теотар** — заменяйте на набор **Один главный куратор** + **Тяжелые латы** + **Приливный заgrabник** или набор **Лоцман сэра Финли** + **Из глубин** + **Привратница с фонарем** + **Бум-босс Тогрун**.
-  **Испытание огнем** — сильный эпик, но всё же не критически важный. Берите вместо любую опциональную карту, например **Потасовку**.
-  **Шахтер Бранн** — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.
-  **Один главный куратор** — заменяйте на набор **Грязная крыса** + **Безумный герцог Теотар** или набор **Лоцман сэра Финли** + **Из глубин** + **Привратница с фонарем** + **Бум-босс Тогрун**.
-  **Буян Бесплодных земель** — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.
-  **Одинокий рейнджер Рено** — обязательная карта, без которой Рено Воин не обойдется.

[наверх](#)

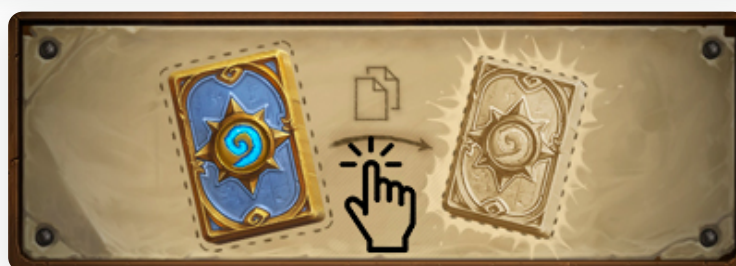


Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетный Рено Воин

HEARTHSTONE
MANACOST
kotodanearthstone.ru

8000



Значительно дешевле Рено Воина, к сожалению, не сделать. Но немного скинуть стоимость все же можно за счет нескольких необязательных легендарок и эпиков. Получается все еще сильная дека, которая подойдет для игры в ладдере вплоть до Легенды.

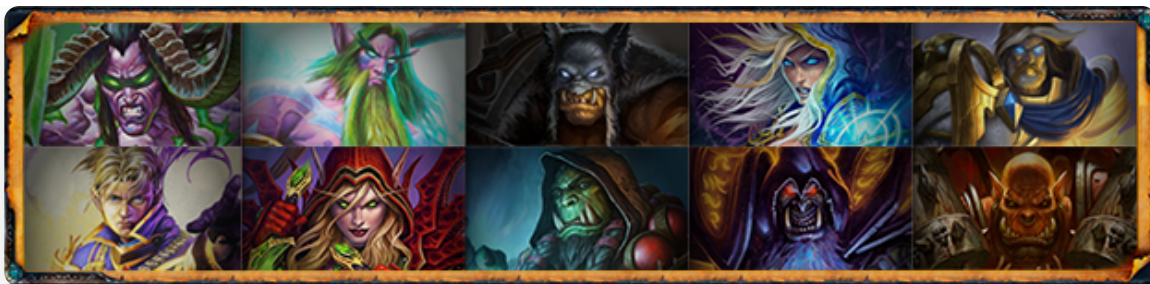


Муллиган Рено Воина должен быть достаточно прямолинейный. Вы всеми силами хотите найти ключевые рено карты, несмотря на их высокую стоимость. Это самые сильные карты в деке, с которыми любой матч-ап станет куда проще. Помимо них полезно оставлять одну карту с ковкой для активации **Игнаса Вечное Пламя**.



Общие правила муллигана

- ❏ **Шахтер Бранн** — оставляйте всегда.
- ❏ **Одинокий рейнджер Рено** — оставляйте всегда.
- ❏ **Ревущее пламя** — оставляйте всегда.
- ❏ **Тотем Каменных Игл** — оставляйте против всех кроме самых агрессивных классов, которые спмят стол с первых ходов.
- ❏ **Кобольд-шахтер** — неплохая карта против любого класса, но и не лучшая.
- ❏ **Паровой страж** — не будет ошибкой и оставить, и сбросить эту карту в любой ситуации. Не так хороша, если оставляете другую карту за 3 маны.
- ❏ **Дозорный Солнца** — хорошая альтернатива **Ревущему пламени** для активации **Игнаса**. Можно оставлять всегда.
- ❏ **Грязная крыса** — оставляйте против ДХ и Жрецов.
- ❏ **Асталор Кровавая Клятва** — оставляйте при встрече с самыми медленными классами (Воин и Жрец)
- ❏ **Вихрь клинков** — можно оставить против классов, которые активно играют от стола.
- ❏ **Другие карты** — оставляют на муллигане редко.



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Оглушить, Вихрь клинков, Ревущее пламя, Обеззараживание, Кобольд-шахтер, Дозорный Солнца, Музыкальный менеджер Е.Т.С. (если в нем есть Паровой уборщик).

Охотник на демонов: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Вихрь клинков, Ревущее пламя, Кобольд-шахтер, Дозорный Солнца, Блок щитом.

Воин: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Ревущее пламя, Асталор Кровавая Клятва, Тотем Каменных Игл, Кобольд-шахтер.

Паладин: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Ревущее пламя, Блок щитом, Тотем Каменных Игл, Паровой страж. С хорошей рукой и Монеткой — Испытание огнем.

Охотник: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Ревущее пламя, Оглушить, Тотем Каменных Игл, Обеззараживание, Паровой страж.

Друид: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Блок щитом, Потасовка, Паровой страж. Вихрь клинков.

Разбойник: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Паровой страж, Кобольд-шахтер, Блок щитом.

Шаман: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Паровой страж, Кобольд-шахтер, Обеззараживание, Вихрь клинков.

Маг: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Паровой страж, Кобольд-шахтер.

Жрец: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Тотем Каменных Игл, Ревущее пламя, Паровой страж, Грязная крыса, Асталор Кровавая Клятва.

Чернокнижник: Шахтер Бранн, Одинокий рейнджер Рено, Ревущее пламя, Паровой страж, Кобольд-шахтер, Вихрь клинков, Обеззараживание.

[наверх](#)



Как работает колода

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



Ключевая карта, благодаря которой архетип и существует, — новый **Шахтер Бранн**. Легендарка дает постоянный эффект удвоенных боевых кличей, что дает Воину безумное преимущество в лейтгейме. В любой сборке Рено Вара будет много боевых кличей для защиты, нападения, перебора колоды и т.д. Победными станут комбинации удвоенных боевых кличей с Асталором Кровавой Клятвой и **Игнисом Вечное Пламя**, но кроме них есть много других сильных кличей — например **Школьный учитель** или **Буян Бесплодных земель**.



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



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

В большинстве ситуаций боевой клич Рено будет всегда активен. Его могут сломать Чумной Рыцарь смерти, ваш Бум-босс Тогрун и Шаман с Ложным свидетелем — а реже и некоторые другие эффекты. Эти же карты сломают и боевой клич Шахтера Бранна.



Во многие колоды Рено Воина берут **Одина главного куратора**. Это не обязательная

карта для Рено Вара, но всё же очень сильная. С ней Воин может наносить абсурдный урон в лейтгейме за счет накопленной брони. Один особенно силен против медленных колод — Контроль Жреца, Рамп Друида, самого Рено Воина. Работают с ним все способы накопления брони, а еще очень сильно оружие с неистовством ветра за любую стоимость, раскопанное с **Игниса Вечное Пламя**. Не берут Одина во все деки Рено Воина только потому, что легендарка достаточно медленная — и часто Воин может победить без нее.



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

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

[наверх](#)



Способы победы

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

1. А под Бранном!



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

Победить проще всего с Асталором, который в финальной форме наносит 28 урона с пустого стола по персонажам противника. Другие имбалансные боевые кличи под Бранном — Игнис Вечное Пламя, Школьный учитель, все способы добычи и награды с нее.



Отметим особенности работы Асталора и Бранна. Первые две формы Асталора дадут в руку по дополнительной копии Асталора, но нанесут урон и дадут броню только один раз. А финальная форма Асталора дважды нанесет по 14 урона. Если 28 урона недостаточно, Воин часто может сыграть больше копий этой легендарки в следующие ходы.

2. Один и броня

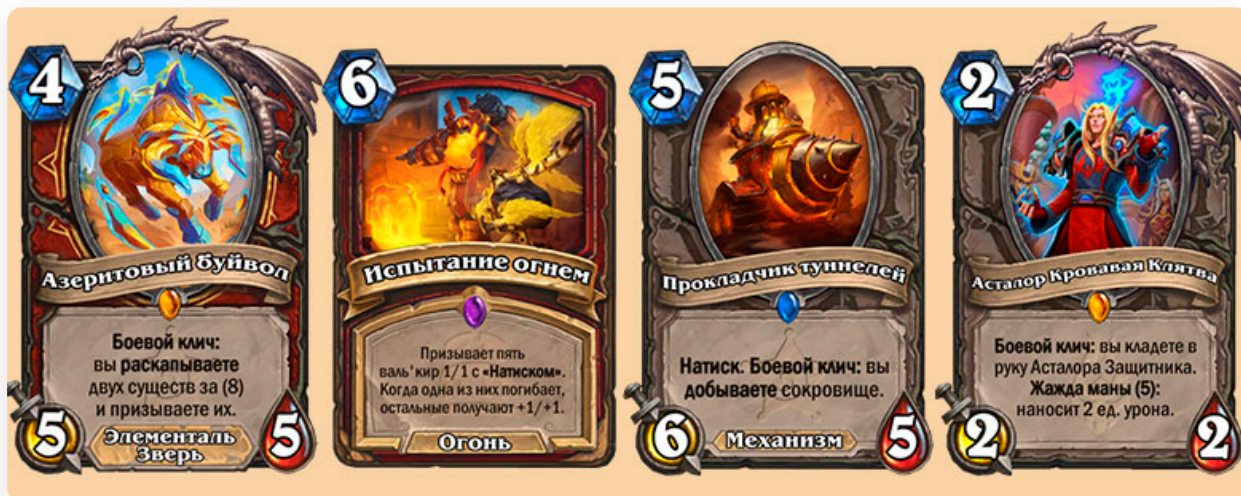


Возьмите в сборку **Одина главного куратора** — и получите дополнительный способ победы, с которым можно нанести больше 60 урона за ход по герою противника. Одина важно сыграть: не важно под эффектом Бранна или нет, разницы никакой не будет. А после любой источник брони станет тем же уроном, который получит вражеский герой. Так можно переиграть любую медленную колоду, в том числе других Рено Воинов. Важно только не потратить все источники брони раньше времени без необходимости.

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

раскапывает оружие за 1 маны, лишь бы быстрее реализовать неистовство ветра вместе с самыми сильными бафами брони.

3. Давление со стола



Помимо Азеритового буйвола у Воина нет 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 руке Воина не такие большие, но много статов можно сгенерировать с помощью добычи и других случайных способов получить карты.

Азеритовый буйвол чаще всего появится в руке уже после того, как вы получите эффект Бранна. И значит, он заспамит стол 4 существами за 8 ман. Среди них 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. Оставить оппонента без карт



Эту идею можно понимать по-разному в зависимости от противника и захода карт. Если речь идет об агрессивных деках, то их без карт оставить можно просто с помощью массовых и точечных зачисток, а также в целом способов размениваться одной вашей картой с несколькими вражескими. Если же речь идет о медленных или комбо колодах, то их важно оставить без ключевых карт, которые приносят им победу. Это можно сделать как **Безумным герцогом Теотаром**, так и **Грязной крысой** — и особенно под **Бранном**. Эти карты особенно полезны против других Воинов, а еще **Сиф Магов**, **Разбойников на добыче**, **Рено Шаманов**, **Таддиус Чернокнижников** и т.д.

5. Просто не умереть



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

6. Бомбы ломают всё



8

Бум-босс То'ггун

Боевой клич: замешивает в вашу колоду 3 карты «Тротил», при взятии которых вы взрываете карту противника в его руке, колоде и на поле.

7

7



3



Привратница с фонарем

Боевой клич: вы замешиваете все карты из руки в колоду и берете столько же карт.

3

Нежить

4



Очень медленный способ победы, но эффективный — а еще веселый. Идея в том, чтобы уже под эффектом Бранна сыграть эту пару карт в течение одного или двух ходов. Так вы почти наверняка доберете из колоды все копии Тротила, а значит оставите оппонента без стола, руки и колоды. Вместо Привратницы с фонарем можно использовать и Лоцмана сэра Финли.

[наверх](#)



Всё про Игниса



3

Ревущее пламя

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

Огонь





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

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

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



Оружие за 1 маны — полезно, если вы должны залеталить 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.

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 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.
- ❖ **Школьный учитель** — один из самых сильных боевых кличей под эффектом Бранна, потому что вы и раскопаете двух наг, и дважды произнесете привязанные к ним заклинания. Среди них много зачисток стола, способов накопления брони и генерации заклинаний. Но нагу можно играть и до 7 хода или активации Бранна, если других действий в начале партии нет. Потенциально 1/1 наги могут стать и частью ОТК комбинаций из-за баффов Одина или просто дополнительного урона под Асталора.
- ❖ Запоминайте, какое последнее заклинание сыграл противник, чтобы правильно реализовать боевой клич **Асведона Большой Щит**.
- ❖ Среди карт **добычи 1-3 уровней** нет чего-то особенно сильного или имбалансного для Рено Воина. Какие-то карты подойдут больше, другие меньше, но почти всё можно использовать в тот или иной момент.

Добыча 1 уровень



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

Добыча 2 уровень



Добыча 3 уровень



- ⏪ **Пылающий магмоед** — не самая сильная карта в деке, но всё же полезная. Если работает под Бранном, то наверху колоды будут две карты — и первой вы доберете ту, что добыли вторым боевым кличем. **Пылающий магмоед** не так хорошо работает с **Одином главным куратором**, как может показаться на первый взгляд, потому что карты Воина обычно стоят мало маны.
- ⏪ **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.
- ⏪ **Буян Бесплодных земель** хорош даже в обычной форме, но в улушенной версии станет второй по силе зачистке стола после **Одинокого рейнджера Рено**. Важно, что события на столе могут случиться между первой и второй потасовкой, если активен эффект Бранна. Например, активация предсмертных хрипов противника. Так **Буян Бесплодных земель** уберет со стола и **Гнилое яйцо**, и призванного 3/3 юнита с предсмертного хрипа.
- ⏪ **Одинокий рейнджер Рено** своим боевым кличем убирает со стола всё, что есть на половине противника, в том числе области, существ в спячке и т.д. И ничего не активирует свои предсмертные хрипы.
- ⏪ У Рено Воина нет четкого хода, в который он использует **Монетку**. Это можно сделать как в первые ходы, так и в лейтгейме. Часто стараются оставить Монетку для Шахтера Бранна, **Одина главного куратора** или **Одинокого рейнджера Рено**.
- ⏪ Воин совершает много действий за ход: атаки существ и героя, добор карт, генерация случайных карт, зачистки стола и т.д. Почти всегда важно, в каком порядке вы это сделаете. Самый простой пример: сначала зачистить стол **Вихрем клинков**, а уже после ставить существ. Уже не такой очевидный пример: сначала добирать и генерировать случайные карты, а после совершать другие действия,

обладая уже всей информацией о ваших возможностях. Примеров порядка действий очень много, и чаще всего правила там простые, но о них нужно постоянно помнить.

[наверх](#)



Чернокнижник на слизи

Играет очень агрессивно, что станет серьезной проблемой для Рено Воина. Готовьтесь играть от обороны со старта, не рассчитывайте легко сыграть Шахтера Бранна и тем более [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.



Рено Воин

В зеркальном матч-апе важны все способы помешать противнику в реализации ключевых карт — [Шахтера Бранна](#), [Одинокого рейнджера Рено](#), [Асталора Кровавая Клятва](#) и, если есть, [Одина главного куратора](#). Во всем этом должны помочь [Грязная крыса](#) и [Безумный герцог Теотар](#). Если их нет или они не зашли в руку, тогда весь матч-ап сводится к тому, кто раньше найдет ключевые карты, сыграет их и реализует полученное преимущество. Партия может уйти в глубокий лейтгейм и даже до стадии усталости, поэтому не всегда полезно добирать карты активнее своего оппонента — или если вы это делаете, то планируйте залеталить противника каким-либо способом давления. Проще всего победить комбинациями с [Одином](#) (ищите оружие за 1 маны с неистовством ветра от [Игнаса Вечное Пламя](#)) или [Асталором Кровавая Клятва](#). И только если их нет, давите со стола или планируйте переиграть противника по ресурсам и

даже на стадии усталости. В последних случаях полезным будет уже оружие Игниса за 10 маны — на броню, исцеление и призыв юнитов.

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



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 **Ревущего пламени**. Отбивайтесь юнитами, копите броню, перебирайте колоду.

В мид и лейтгейме Паладин страшен своими бафами, 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 — и постарайтесь украсть их **Безумным герцогом Теотаром**. Идеальные тайминги для Грязной крысы — ваша массовая зачистка или четвертая добыча Паладина.



Чумной ДК

Ожидаемо, самый сложный матч-ап для Рено Воина в мете. Всеми силами попытайтесь сыграть хоть какую-то рено карту в мидгейме, оставляйте для этого Монетку и т.д. Но получится такое не всегда: придется играть без Бранна и Рено, пока не найдете **Парового уборщика**, если он вообще есть в вашей сборке. Если нет, играйте как обычная контроль колода и пытайтесь пережить всё, что кидает в вас Рыцарь смерти. Когда-то его карты все-таки закончатся, а вы сможете контратаковать со стола, Асталором или Одним.

Сложно законтрить тяжелых юнитов с перерождением Чумного ДК — обычно с ними не разменяться одной картой, а урона они наносят много. Будьте готовы к Бригадиру Реску 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.



Разбойник на добыче

Это хороший матч-ап для Рено Воина, хотя в нем может случиться много непредвиденных обстоятельств — в первую очередь из-за случайной генерации карт Разбойника. Обыграть всё это можно только с помощью Грязной крысы и Безумного герцога Теотара, вылавливая Азеритового скорпиона оппонента. Можно попытаться и 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, а еще нужно успеть сыграть Шахтера Бранна, что не всегда легко в матч-апе с темповым Разбойником.



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 spell 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 ничем не сможете, но такие ситуации бывают не так часто.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

-

[наверх](#)