

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Агро Воин — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

09.06.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Агро Egg Воин гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Агро Воин или Egg Воин (от англ. Egg - яйцо). После патча с третьими нерфами о Воине на время забыли, но когда лидерство в мете вновь занял Охотник на демонов, воспрял и Гаррош, потому что только этот класс может играть в плюс с ДХ, но при этом уверенно бороться и с другими представителями ладдера.

Пусть колода называется Агро Воин, это не совсем агрессивный архетип. Да, у него низкая кривая маны и большое количество дешевых дропов, но суть колоды не в том, чтобы убить противника в максимально короткие сроки. Это комбо архетип, который играет от стола и рассчитывает на сильнейшие синергии карт — раскрыть их можно и в лейтгейме. С ними он переигрывает противника по ресурсам и выгоде, а после быстро заканчивает партию с помощью агрессивных инструментов.





Агро Воин популярен преимущественно в Легенде, хотя и там это не самый популярный архетип. А зря: только у Агро Воина положительный матч-ап с ДХ, он же не боится Фейс

Хантов, Разбойников, Дракон и Зефрис Охотников. Агро Воин плохо играет только в медленными колодами — Галакронд Жрецом и Рено Магом.







Мета-отчет от Vicious Syndicate назвал Агро Воина **разрушителем меты этой недели**. Проблема лишь в том, что раскрыть его потенциал могут не все: колода сложная и многофункциональная, зато веселая и интересная.

Из гайда вы узнаете все о геймплее Агро Воина в мете последнего патча: топовые сборки трех видов, способы собрать собственную с учетом коллекции. Речь пойдет о муллигане, принципах игры и матч-апах меты в начале июньского сезона.

Гайд обновлен 9 июня. Далее полный список изменений:

-  Обновлено вступление
 -  Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга": новые основа колоды и список опциональных карт
 -  Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
 -  Дополнен раздел "Матч-апы"

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - - Основа колоды
- *Опциональные и технические карты*
 - - *Egg набор*
 - - *Набор бомб*
 - - *Другие опции*
- - *Замены*
- - *Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - - *Суть архетипа*
 - - *Как играть ключевые карты и комбинации*
 - - *Агро и контроль матч-апы*
 - - *Особенности механик и случайные эффекты*
 - - *Полезные советы*
-  Матч-апы
 -  Заключение

Сборки архетипа

Все колоды Воина можно разделить на три большие группы:

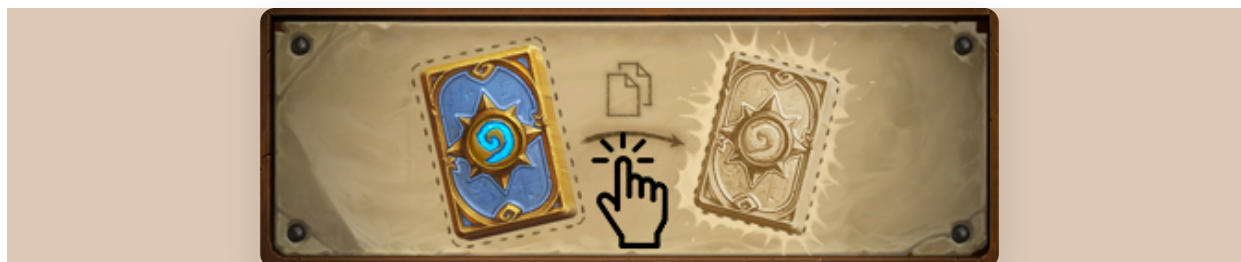
- *Версии без дополнительных синергий*
- *Egg Агро Воины*
- *Бомб Агро Воины*

Все они содержат одинаковый костяк колоды, а отличаются лишь 4-10 картами. Бомб Воины дополняют колоду синергией бомб, Egg Воины — **Яйцом морского змея** и Тероном Кровожадном, а версии без особых синергий отказываются и от того, и другого в пользу гибких и вариативных карт — чаще всего антиагро опций.

Агро Воин без дополнительных синергий лучше всех играет с Охотниками на демонов, агро колодами в целом и против других Воинов, но больше страдает от Разбойников и медленных оппонентов.

Egg Агро Воин отличается более полярными поединками, а также лучше справляется в медленными оппонентами и Разбойниками.

Бомб Воин хуже играет против агро, но намного лучше с Друидами, Чернокнижниками и Зефрис архетипами.



Агро Воин с Громмашем от Vicious Syndicate

Агро Воин с Громмашем

 <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Это существо получает +2 к атаке.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайного пирата.</p> <p>1</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы разыгрываете существо, наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>1</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карту за каждого вашего персонажа с неполным здоровьем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда ваше существо получает урон, вы получаете +1 к броне.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Существо с неполным здоровьем получает +3/+3.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Вы берете оружие. Оно получает +1/+1.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>После того как ваш герой атакует, вы берете из колоды пирата.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>После того как ваш герой атакует, вы кладете в руку привоства.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: призывает кошку вашего выбранного существа с неполным здоровьем.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Когда это существо получает урон, призывает взрыв-бота 1/1.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: бьетса насмерть с существом противника!</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>10</p> <p>x2</p>
 <p>Рывок</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: ваше оружие получает +1/+1.</p> <p>5</p> <p>Ригате</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Напик. Стоит на (1) меньше за каждое существо с неполным здоровьем.</p> <p>7</p> <p>5</p> <p>8</p> <p>x2</p>	 <p>Рывок. Испуствие: +6 к атаке.</p> <p>8</p> <p>4</p> <p>9</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: атакует ВСЕХ других существ.</p> <p>8</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>x2</p>	



Версия без дополнительных синергий яиц или бомб, но с ключевыми картами Агро Воина. Она лучше играет с агрессивными противниками вроде Охотников на демонов и Фейс Хантов, но хуже против медленных оппонентов. Отчасти ситуацию спасает **Громмаш Адский Крик** — он помогает в матч-апах с контролем колодами, в том числе со Жрецами.



Классический Агро Egg Воин

Агро Egg Воин



x1 Кор'кронский воин, Капитан Зелениямс, Смертокрыл безумный аспект



Яйцо морского змея, Терон Кровожад

Классическая версия Агро Egg Воина с синергиями предсмертных хрипов. Они улучшают медленные матч-апы, но не всегда особо полезны в темповых поединках с Охотниками на демонов и другими.

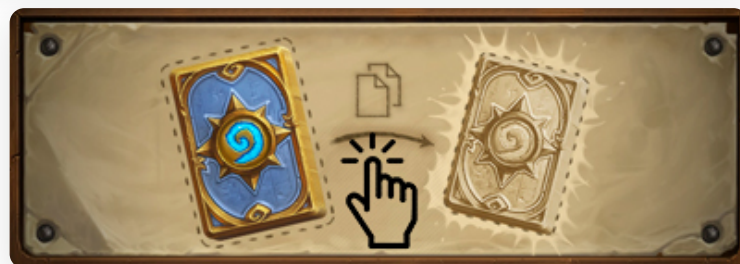
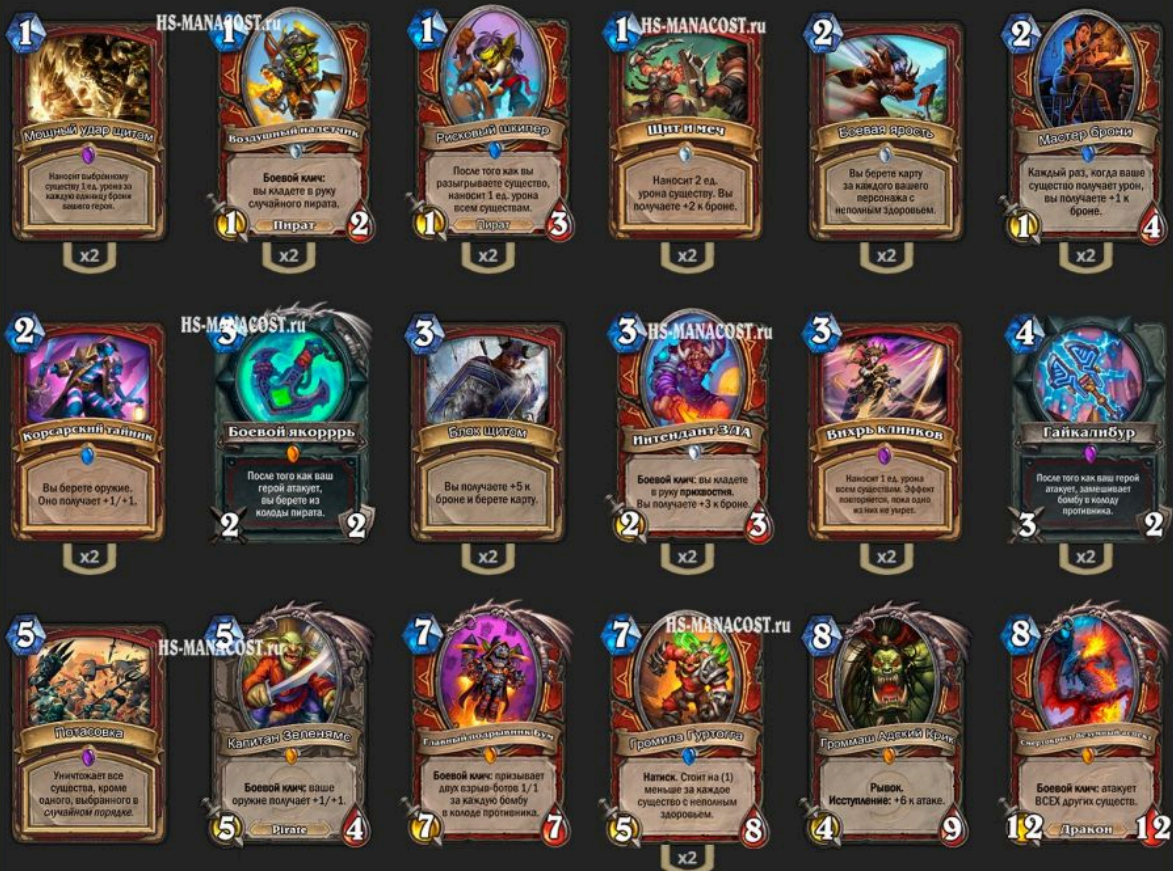
•



•

Бомб Воин от VS

Бомб Воин Руин Запределья



Претендентка Боевого Молота, x1 Кор'кронский воин, Электропика, Погонщица взрыв-ботов, Внутренняя ярость, Буйство, Кор'кронский воин, Претендентка Боевого

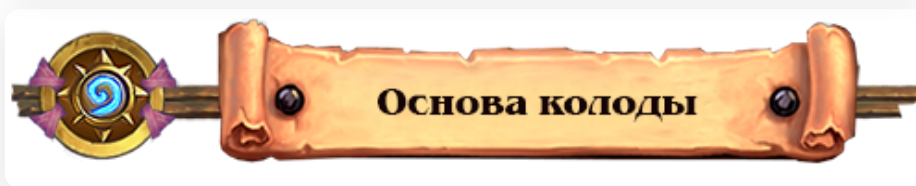
Молота, Кровавая наемница



Гайкалибур, Главный подрывник Бум, Мощный удар щитом, Щит и меч, Интендант ЗЛА, Вихрь клинков, Потасовка

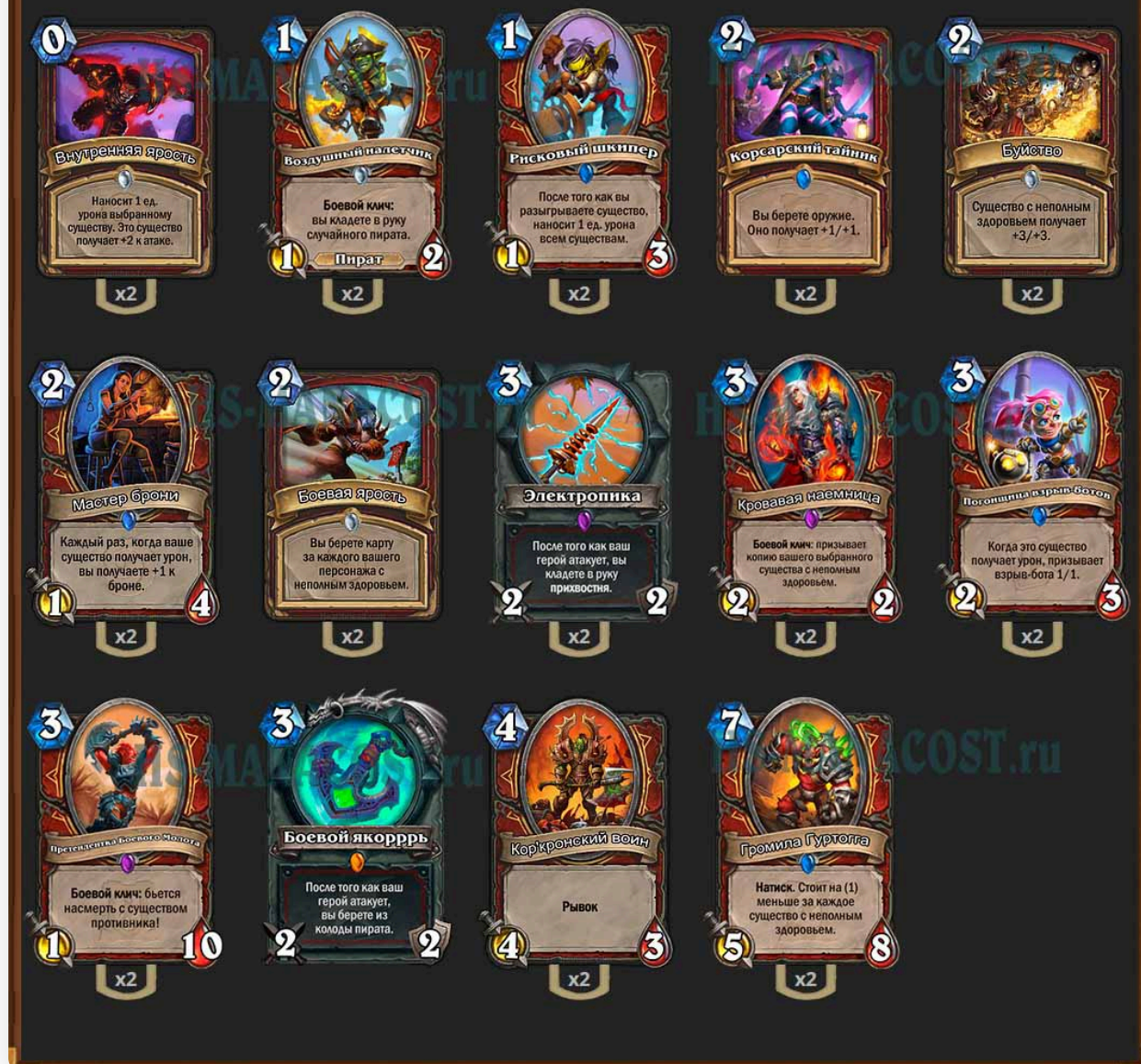
- Бомб Воин — уже больше похож на отдельный архетип, а не на подвид Агро Воина. Если вы хотите больше узнать о геймплее Бомб Воина, читайте **отдельный гайд по этому архетипу**.

[наверх](#)



Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

Основа колоды Агро Воина (27/30)



Код основы колоды:



Основа Агро Воина довольно устойчивая: игроки определились с костяком, который помогает ему чувствовать себя уверенно. Дело в том, что у Гарроша много карт, которые сильны в связке друг с другом и обеспечивают потенциал для мощных комбинаций. Поэтому и свободных слотов, и опциональных карт у Агро Воина немного.

[наверх](#)



У Агро Воина немного опций, но некоторые стабильно встречаются в сборках, претендуя на попадание в основу.

Еgg набор

Еgg набор улучшает матч-апы с медленными колодами, но делает колоду более уязвимой для темповых архетипов: Охотника на демонов и Охотника. Эти матч-апы все еще положительные с Еgg набором, но уже не такие уверенные.

Яйцо морского змея + Терон Кровожад — карты всегда берут вместе, потому что они отлично работают друг с другом. Преимущество связки в том, что ее части сильны и самостоятельно.

Набор бомб

Набор бомб заменяет **Электропику** и тяжелый дроп в колоде. Воину становится чуть сложнее рано раскручивать **Рискового шкипера**, генерировать дополнительные ресурсы и выигрывать в темпе, зато Гаррош становится сильнее в качестве агрессора. В целом набор улучшает медленные поединки, а также затянувшиеся темповые, но не так полезен в быстрых матч-апах.

Чаще всего набор дополняют и более контрольными опциями, в этом случае вы получите сборку классического Бомб Воина.

Главный подрывник Бум + Гайкалибур — карты обязательно брать вместе, сами по себе они бесполезны в колоде. Агро Воин часто находит оружие из-за **Корсарского тайника**, так что к 7 мане у противника часто будут бомбы в колоде. Дополнительные карты с замешиванием бомб не нужны.



Другие опции

Пленный мерзотень — раскрывает себя на ранних этапах игры и полезен в агро матч-апах, в том числе и против Охотника на демонов, даже несмотря на свой медленный эффект. Высокие характеристики и натиск помогают ему перехватывать инициативу в середине партии. А после размена его можно скопировать **Кровавой наемницей**. Минус карты — это плохой топдек в мидгейме и лейтгейме.

Раненый тол'вир — хорошая опция для темповых матч-апов, а в особенности для поединка с Разбойником. Актуальный второй дроп в мете, который берут часто, но не всегда.

Разъяренный берсерк — синергирует с **Рисковым шкипером**. Подойдет как для агро, так и для медленных матч-апов. Хороший софт-провокатор. Можно смело ставить в темп на 3 ходу и выманывать у соперника ответ на 2/4 угрозу. Берут редко, потому что в сборках не хватает места.

Капитан Зеленямс — медленная опция, которая не окажет большого влияния на популярный матч-ап с Охотником на демонов. Берите ее, если часто встречаете Жрецов, Магов и других медленных противников. Недостаток карты — вы будете добирать ее с **Боевого якорря** вместо ключевого **Рискового шкипера**. С другой стороны, если все пираты за 1 ману уже в руке, легендарное оружие доберет **Капитана Зеленямса**.

Костеглодка-налетчица — неплохая темповая карта, но места в топовых сборках ей не хватает. Играется нечасто, подойдет для бюджетных сборок.

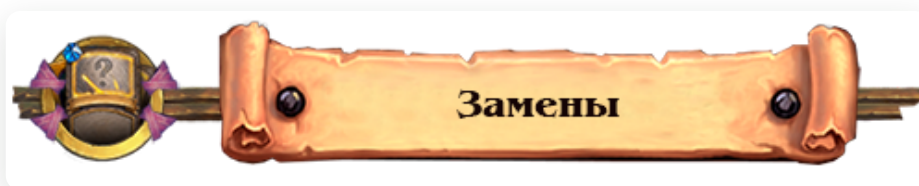
Каргат Острорук — подойдет для более медленных сборок Агро Воина с бомбами или другими тяжелыми синергиями. Интересная опция, с которой могут поэкспериментировать те, кому эта легендарка выпала. Крафтить ее не стоит.

Смертокрыл безумный аспект — интересная и гибкая карта для лейтгейма сразу с несколькими функциями. Существенно утяжеляет колоду. Дракон слаб в ситуациях, если вы ведете на столе, но помогает возвращаться в игру в тяжелых ситуациях.

Громмаш Адский Крик — улучшает медленные матч-апы со Жрецами и Магами, но часто ухудшает темповые поединки. Не стоит брать в сборки с яйцами или бомбами, но без них — это хороший способ улучшить контроль битвы.

Менее популярные опциональные карты: Вихрь, Пленный ган'арг, Кислотный слизнюк, Злой надсмотрщик, Вихрь клинков, Интендант ЗЛА, Грабительница, Жуткий корсар, Защитник Аргуса, Неприкаянная мумия, Арканитовый жнец, Вороватый кобольд, Потасовка и другие.

[наверх](#)



К сожалению, у Агро Воина есть несколько дорогих карт, без которых не обойтись. В целом колода не столь дорогая, но для новичков сумма в 6 тысяч пыли довольно ощутима. Далее советы по заменам, если они возможны.

Терон Кровожад — можно легко сделать сборку без этой легендарки, не потеряв в эффективности. Если нет Терона, откажитесь также и от **Яйца морского змея**. Без этого набора лучше взять в сборку какую-то тяжелую карту вроде **Громмаша Адского Крика** или набора бомб.

Боевой якоррь — ключевая карта, без которой Агро Воин потеряет слишком многое. Не играйте этим архетипом, если не можете скрафтить легендарное оружие.

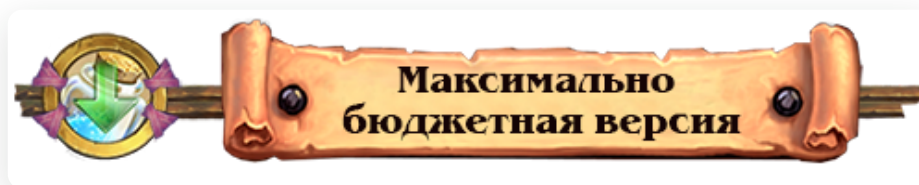
Рисковый шкипер — ключевая карта, которую не так просто получить — только с покупкой 3 квартала Пробуждения Галакронда (квартал Лиги ЗЛА). Без нее колода потеряет всякий смысл, так что откажитесь от Агро Воина без **Рискового шкипера**.

Погонщица взрыв-ботов — ключевая карта, которую дают за прохождение 1 квартала Пробуждения Галакронда (квартал Лиги ЗЛА). Без этого существа колода теряет всякий смысл.

Претендентка Боевого Молота — можно заменить **Раненым тол'виром** или другой опциональной картой, но в перспективе этот третий дроп нужно скрафтить.

Кровавая наемница, Электропика — важные эпические карты, которые лучше скрафтить. Можно обойтись без **Электропики**, но **Огненная секира** — слабая замена, а какое-то оружие помимо **Боевого якорря** необходимо. **Кровавая наемница** — ключевая карта в колоде, без которой Воин потеряет слишком многое.

[Наверх](#)



Максимально бюджетный Агро Воин

Максимально бюджетный Агро Воин



Вы не соберете хорошую колоду без Пробуждения Галакронда (1 и 3 кварталы), а также **Боевого якоррря** и **Кровавой наемницы**, но без других карт обойтись можно.

В сборке нет **Электропики**, зато появляются более агрессивные оружия. Чтобы улучшить медленные поединки, колода дополнена **Грабительница** — она даст больше взрывного урона для поединков со Жрецами, Магами и другими.

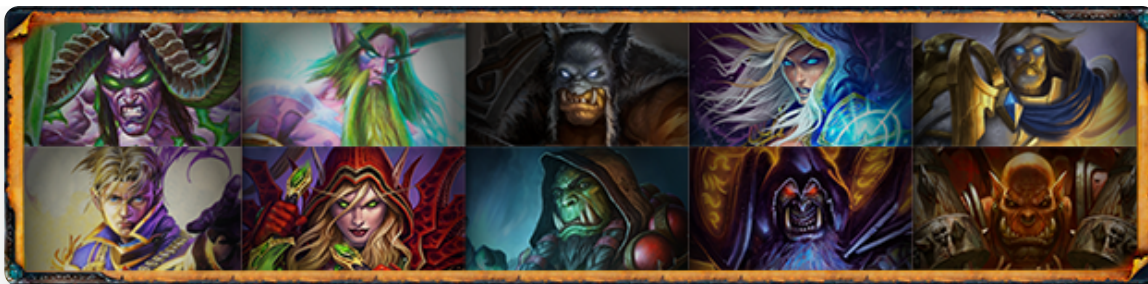
[наверх](#)



Муллиган Агро Воина значительно отличается в зависимости от противника. Против медленных колод нужны не те же самые карты, что и против быстрых, хотя некоторые общие черты муллигана все же есть. Далее про общие правила выбора карт в стартовую руку.

- ⌵ Всегда оставляйте **Боевой якорррь**
- ⌵ **Корсарский тайник** полезен всегда за исключением матч-апа с Охотником на демонов, и то заклинание можно оставить с хорошей рукой. Две копии нужны только в самых медленных матч-апах с хорошей рукой.
- ⌵ **Рисковый шкипер** полезен только в самых быстрых матч-апах. Вторую копию лучше скидывать. Можно оставить всегда с очень хорошей рукой.
- ⌵ **Претендентка Боевого Молота** — универсальная карта, которую можно оставлять в большинстве случаев. С Монеткой против агро колод можно оставить и две копии.
- ⌵ Всегда оставляйте **Яйцо морского змея**, если есть в сборке. Две копии нужны только с Монеткой.
- ⌵ **Буйство** нужно только с хорошей рукой. Оставляйте его в сочетании с Монеткой и Раненым тол'виром или Претенденткой Боевого Молота и Монеткой.
- ⌵ **Мастер брони** пригодится в самых быстрых поединках. Вторую копию стоит сбрасывать.
- ⌵ **Терона Кровожада** обычно оставлять не стоит, только если у вас идеальная рука: два Яйца морского змея и Монетка.
- ⌵ **Погонщица взрыв-ботов** полезна только с очень хорошей рукой и Внутренней яростью.
- ⌵ Если есть в сборке, **Пленный мерзотень** нужен только в темповых матч-апах.

[наверх](#)



Охотник на демонов: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Рисковый шкипер, Претендентка Боевого Молота, Мастер брони. С хорошей рукой — Корсарский тайник.

Воин: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Корсарский тайник, Претендентка Боевого Молота, Раненый тол'вир, Яйцо морского змея. С хорошей рукой — Буйство, Терон Кровожад.

Паладин: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Рисковый шкипер, Корсарский тайник, Претендентка Боевого Молота, Яйцо морского змея. С хорошей рукой — Терон Кровожад.

Охотник: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Претендентка Боевого Молота, Корсарский тайник, Яйцо морского змея.

Друид: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Корсарский тайник, Раненый тол'вир, Рисковый шкипер. С хорошей рукой — Кровавая наемница, Буйство, Яйцо морского змея.

Разбойник: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Корсарский тайник, Претендентка Боевого Молота, Яйцо морского змея. С хорошей рукой — Погонщица взрыв-ботов.

Шаман: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Корсарский тайник, Претендентка Боевого Молота, Рисковый шкипер, Яйцо морского змея.

Маг: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Корсарский тайник, Претендентка Боевого Молота, Яйцо морского змея. С хорошей рукой — Буйство.

Жрец: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Корсарский тайник, Боевая ярость, Яйцо морского змея. С хорошей рукой — Буйство.

Чернокнижник: Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Корсарский тайник, Претендентка Боевого Молота, Раненый тол'вир, Яйцо морского змея. С хорошей рукой — Погонщица взрыв-ботов.

[наверх](#)





Суть архетипа

Агро Воин хоть и носит такое название, но это не совсем агро колода. Она не будет играть за вас, а стратегия “бей по лицу и не думай” не сработает. Колода наполнена картами, которые в сочетании друг с другом могут совершать красивые, сложные комбинации и переворачивать ход поединка. Они не так очевидны, но их много. Подробнее о всех ключевых картах и комбинациях вы прочитаете в одном из следующих подразделов.

Агро Воин — действительно сложная колода, поэтому сейчас он популярен только на Алмазном ранге и в Легенде. Если смотреть статистику, у Воина полярные матч-апы, то есть в выгодных поединках он побеждает без особых проблем, но при этом почти всегда уступает в тяжелых матч-апах.

Примечательно, что колодой еще немногие умеют играть, но ее результаты медленно растут, как и популярность. Агро Воин тяжел в исполнении, потому что у него есть много универсальных карт, которые могут пригодиться в самых разных случаях. Здесь нельзя мыслить шаблонно. Ту же **Внутреннюю ярость** не всегда нужно играть на своих существ, чтобы забатфать их, многие угрозы можно ставить в темп, и так далее.

Ключевая карта, вокруг которой выстроена колода — Рисковый шкипер. С ним вы будете проворачивать самые мощные ходы, но и они будут разными в зависимости от матч-апов. Им можно просто чистить стол, копить броню, добирать много карт, генерировать серьезные угрозы и даже наносить много взрывного урона по герою противника. Иногда несколько из представленных функций можно делать одновременно. Поскольку **Рисковый шкипер** так важен, в колоде много способов быстро получить его: поможет **Боевой якоррь**, а его, в свою очередь, можно быстро найти с помощью **Корсарского тайника**.

Важна и **Боевая ярость** (которую тоже можно играть по-разному). Это мощный источник добора, который необходим такой колоде. Воин хочет либо играть очень быстро и идти ва-банк, либо переигрывать соперников по выгоде. И в том, и в другом случае добор важен. А в связке с существами с неполным здоровьем вы можете добрать много карт за 2 маны.

Заход карт будет варьироваться каждую партию, поэтому вам придется адаптироваться к любым условиям и выжимать максимум выгоды из тех комбинаций, которые будут заходить в руку. А они не всегда будут идеальны. Это еще одна сложность Агро Воина. Всегда хочется рано получить **Яйцо морского змея** и **Терона Кровожада**, затем “съесть” Яйцо Тероном, ударить его и скопировать **Кровавой наемницей**. Но такое развитие событий будет далеко не всегда, поэтому придется и эти карты реализовывать как-то по-другому.

В общем, будьте готовы отказаться от шаблонного мышления и рассчитывать на конкретный порядок действий. Каждый следующий ваш матч будет отличаться от предыдущего.

[наверх](#)



Как играть ключевые карты и комбинации



Терон Кровожад — силен в комбинации с **Яйцами морского змея**. Можно играть даже на одно Яйцо, если больше нет хороших ходов, не жадничайте. Важно отыгрывать от ремувалов соперника. Терон боится немоты, **Ошеломления**, **Превращения**, **Темного безумия** и подобных эффектов, которые могут быть не только у конкретных классов, но и потенциально у Зефрис колод. Играйте жадно и старайтесь получить максимум выгоды с **Терона Кровожада**, если у соперника нет таких ремувалов, и будьте более аккуратны, если они есть. Однако в тяжелых случаях, когда нет времени ждать и играть осторожно, не обыгрывайте никакие ремувалы и просто надейтесь, что их не будет.



Рисковый шкипер — его можно назвать самой важной картой в колоде. Он держит на себе несколько ключевых комбинаций, которые помогут в самых разных случаях. **НИКОГДА** не играйте **Рискового шкипера** на 1 ходу или в темп позднее. Даже если вы играете агро матч-ап, и у вас нет другого первого хода. Его эффект намного важнее характеристик.

Рисковый шкипер играет прямо и косвенно в связках с:

- - **Боевой яростью**
- - **Мастером брони**

- - Погонщицей взрыв-ботов
- - Громилой Гуртогга
- - Кровавой наемницей

Рисковый шкипер помогает играть и в защите. Если старт не задался, он послужит отличным AoE ремувалом и поможет перехватить инициативу — это особенно важно в темповых матч-апах. Поставить **Рискового шкипера** вовремя и правильно — едва ли не самый сложный элемент геймплея.



Совет: Если в руке есть и **Рисковый шкипер**, и **Воздушный налетчик**, не играйте второго на первом ходу. Оставьте его для **Рискового шкипера** — ему нужны дешевые активаторы AoE эффекта. Если же есть **Воздушный налетчик**, но нет **Шкипера**, тогда смело играйте его в темп в начале игры. Для комбинации с **Рисковым шкипером** можно оставлять и других дешевых существ, например, прихвостней.



Боевая ярость — единственный источник добора, который может заполнить всю руку. Важно правильно и вовремя разыгрывать ее. В идеале — под **Рисковым шкипером** и с полным столом существ. В этом случае вы можете переиграть по выгоде кого угодно и спамить стол угрозами, не боясь остаться без карт. Если же ситуация не так благоприятна, можно играть **Боевую ярость** и на две цели (существо и герой) в поисках лучших “топдеков”. Чаще всего вы будете добирать 3-4 карты, это золотая середина.



Совет: Если противник не нанес вам урона в начале партии, сделайте это сами с помощью оружия. Не прожимайте силу героя, если у вас 30 здоровья. Это важно для реализации **Боевой ярости**, которая даст еще одну карту за неполное здоровье вашего героя.



Кровавая наемница — не жадничайте, копируйте любое существо на 3 ходу под Внутренней яростью, если нет других вариантов. Идеальные цели — Терон Кровожад, большие существа под Буйством, рывки и натиски, Яйцо морского змея, Мастер брони, Погонщица взрыв-ботов. Многое зависит от ситуации на столе и в руке. Если есть другие хорошие ходы, реализуйте сначала их.



Внутренняя ярость — гибкое и ситуативное заклинание, которое сложно отдать вовремя. То, что вы с ним сделаете, зависит от руки: оно нужно для Кровавой наемницы, Яйца морского змея, Буйства, Боевой ярости, Погонщицы взрыв-ботов. Можно выбирать и другие цели. Иногда вы будете наносить 1 урона существу оппонента, чтобы добить его, или играть на свое существо ради баффа атаки, чтобы нанести больше урона сопернику или разменяться. Старайтесь отдавать Внутреннюю ярость на угрозу, которая уже может атаковать, а не просто так. Сразу же ранить существо можно в матч-апе с Разбойником (отыграв от Удара в спину и Предрешенности) или сыграть на Погонщицу взрыв-ботов — это мощный темповый ход.



Мастер брони — сильна в комбинации с Рисковым шкипером и даже просто в темп, особенно против Охотника на демонов и в других агро матч-апах. Чаще всего жадничать с ней не нужно: ставьте, если на столе есть хоть что-то. Если противник нанес вам много урона, Мастер брони поможет совершить вернуться в игру, накопить массу брони и избежать смерти.

Если в руке есть Рисковый шкипер, лучше сыграть его вместе с Мастером брони, если вы боитесь взрывного урона. Это особенно полезно в темповых матч-апах.



Претендентка Боевого Молота — мощное существо, которое чаще всего выступает в качестве раннего ремувала. Сыграв его на 2-4 маны, вы получите не самостоятельную, но важную угрозу с 1 атаки и высоким запасом здоровья. Такое существо поможет реализовать Боевую ярость, Буйство, Кровавую наемницу или Громилу Гуртогга.

В лейтгейме ценность Претендентки Боевого Молота падает, хотя она может пригодиться для синергий Боевой ярости и других. Этот третий дроп часто полезен с Мастером брони: вы сможете накопить много армора, если Претендентка Боевого Молота несколько раз атакует по существу противника и получит урон.

[наверх](#)



Агро и контроль матч-апы

Геймплей Агро Воина существенно меняется в зависимости от противника, которого он встречает.

В агро поединках противник часто сможет захватить стол в начале игры. Помешать ему может **Претендентка Боевого Молота**, которую после можно комбинировать с **Буйством**, **Кровавой наемницей** и другими картами.

Если **Претендентки Боевого Молота** нет или ее не хватает для захвата стола, рассчитывайте на комбинации с **Рисковым шкипером**. Ищите эту карту с помощью **Боевого якоря** и **Корсарского тайника**, задерживайте противника с помощью **Электропики** и незначительных существ. Готовьтесь к ключевому ходу с переворотом ситуации на столе — обычно это происходит на 4-5 маны. Раньше у Воина слишком мало маны для реализации синергии, а позднее может быть слишком поздно — вы получите много урона. Можно играть жаднее и медленнее, если вы скомбинируете **Рискового шкипера** с **Мастером брони** и не только зачистите стол, но и накопите много брони.

В ход с **Рисковым шкипером** Воин хочет не только зачистить стол оппонента, но и оставить какие-то угрозы на своей половине. В идеале **Громилу Гуртогга** и другие средние и крупные угрозы, но подойдут и мелкие существа, которые переживут АоЕ **Рискового шкипера** хотя бы с 1 здоровья. Даже на такой стол агро колодам не так просто вернуться.

Дальнейшее развитие агро матч-апа зависит от оппонента. Самые агрессивные колоды, которые пойдут ва-банк со старта, могут сдаваться, если вы захватите стол и накопите достаточное количество брони. Но противники могут и перейти в лейтгейм и пытаться переиграть вас по ресурсам. Нужно вовремя определить планы противника и начать играть жадно: вам потребуется много карт с **Боевой ярости**, а также других ресурсов.

Вы можете закончить партию, не переигрывая противника по выгоде, а просто убив его быстрее, чем это сделает он. В этом помогут комбинации с **Погонщицей взрыв-ботов** и **Рисковым шкипером**. Часто **Рискового шкипера** полезнее отдавать для синергий с **Погонщицей взрыв-ботов**, а не **Мастером брони** — даже в агро матч-апах. Зачем уходить в оборону и затягивать партию, если можно контратаковать и быстро закончить поединок самостоятельно.

В начале игры не бойтесь действовать пассивно, никуда не спешите. Если противник ничего не ставит на стол, вы тоже можете пассивовать, а лучше — играть оружие и генерировать ресурсы для будущих ходов.

В медленных поединках Агро Воин чувствует себя не так комфортно, потому что вынужден играть первым номером. К медленным матч-апам часто можно отнести не только бои со Жрецами и Магами, но даже поединок с Галакрод Разбойником или Спелл Друидом.

Сборки с **Яйцом морского змея** и **Тероном Кровожадом** чувствуют себя комфортнее в наступлении. Эти карты хорошо цепляются за стол, с ними просто реализовать баффы на начальных этапах.

Задача Воина — истощить ресурсы в руке противника, обыграть все доступные ему ремувалы, перебрать большую часть своей колоды и реализовать **доступные способы победы в медленных поединках**.

Вы можете нанести много урона с помощью ранних дропов и **Буйства** — это **первый способ победы** или приближения к ней в медленных поединках.

Второй важный инструмент — комбинации с **Рисковым шкипером**. В медленных поединках вас интересуют связки или с **Боевой яростью** на максимум добора, или с **Погонщицей взрыв-ботов** на максимум урона по герою противника. "Раскручивайте" **Погонщицу взрыв-ботов** и призванные бомбы, но следите за местом на столе и думайте, как использовать все ресурсы в руке оптимально — часто сделать это непросто.

Третий важный инструмент для медленных поединков — комбинации с рывками. Связка **Кор'кронский воин** + **Внутренняя ярость** + **Буйство** + **Кровавая наемница** наносит 18 урона с пустого стола, но не игнорирует провокации. Накопить все необходимые карты в руке не так сложно, если вы столкнулись с медленным оппонентом. Если в сборке есть **Громаш Адский Крик**, он поможет нанести больше взрывного урона из руки: поберегите для него **Внутренний огонь**, **Рискового шкипера** или **Кобольда-прихвостня**.

Также используйте на максимум сгенерированные ресурсы: прихвостни с **Электропики** дают много полезных инструментов для давления: заклинания, драконы, взрывной урон и т.д.

[Наверх](#)



Особенности механик и случайные эффекты



Боевой якоррь — важный двигатель колоды и добор ключевых карт. Дает в руку **Рискового шкипера** или **Воздушного налетчика** для комбинации с ним. Всегда отслеживайте колоду на предмет оставшихся пиратов. Их своевременный "топдек" — ключевая часть геймплея.



Корсарский тайник — дает тот самый двигатель колоды (**Боевой якоррь**) либо **Электропику**, а это дополнительные ресурсы. Здесь тоже важно отслеживать колоду и не играть **Корсарский тайник**, если оружия в ней не осталось. В этом случае заклинания за 2 маны будут полезны разве что для игры вокруг **Антимагии**.



Громила Гуртогга — считайте, сколько поврежденных существ появится в течение хода и как поставить его максимально выгодно. Даже если вы снизите его стоимость до 5 маны, это уже будет сильный и темповый ход. Если еще ниже — тогда вообще идеально.



Пленный мерзотень — просыпается на вашем ходу и сразу может атаковать. Интересна механика в связке с **Тероном Кровожадом**. Если он "съест" **Пленного мерзотня**, то после смерти призовет его в спячке, но пробудится тот с +1/+1. Если поставить **Терона Кровожада**, когда **Пленный мерзотень** еще будет в спячке, он вообще его не "съест".



Электропика — дает одного из семи возможных Прихвостней. Важно правильно играть каждого из них.



-  **Кобольд-прихвостень** — не только источник 2 урона по вражеским персонажам, но и полезный активатор других карт в колоде. Хорошо работает с Громшашем Адским Криком, поможет баффнуть Буйство, активирует Боевую ярость любого из персонажей — в крайнем случае даже вашего героя.
-  **Ведьма-прихвостень** — отлично играет в связке с Громилой Гуртогга после его размена, а также с поврежденной Претенденткой Боевого Молота. Все другие цели не так хороши, поэтому можно эволюционировать любое существо после размена (или даже без него). Не стесняйтесь отдавать на Воздушного налетчика и прихвостней, если нет других вариантов.
-  **Безликий-прихвостень** — призывает случайный второй дроп справа от себя. Вы можете получить и нейтральных существ, и существ любого из десяти классов. **Ставьте Безликого-прихвостня до других действий за ход**, потому что случайный второй дроп может изменить планы.

В коллекции есть несколько вторых дропов, о которых вы должны помнить: Фазовый хищник, Кадгар, Ученица чародея, Лягушка-пострелушка, Маг-артиллеристка, Контрабандист апексита, Сетеккская ворожея, Темный ювелир Ханар, Мастер брони, Вестник рока, Жонглер кинжалами, Маг крови Талнос, Магический призрак, Хранитель истории Чо, Мо'арг-механолог, Вожак лютых волков.



Совет: Ставьте Безликого-прихвостня слева от других существ на столе, особенно если они могут атаковать. Есть небольшой шанс, что вы призовете **Вожака лютых волков**, который баффнет атаку существу справа от себя. Слева всегда будет стоять сам Безликий-прихвостень, так что получить эффективный бафф атаки можно только справа.

Титанический прихвостень — защищает ключевые угрозы или заставляет атаковать конкретных. Например, можно сыграть его на **Терона Кровожада** в агро матч-апе, и противник вынужден будет атаковать по нему. А других способов пробиться через провокации у агро колод обычно нет.


Титанический прихвостень хорошо синергирует с **Мастером брони**, **Рисковым шкипером** или **Погонщицей взрыв-ботов**. Дополнительный бафф здоровья позволит эффективнее раскрутить этих существ под AoE атаками **Рискового шкипера**.


Эфириал-прихвостень — дает доступ ко всем заклинаниям Воина, кроме карт с воззванием и легендарных задач.



Обычно вам пригодятся заклинания, которые уже есть в колоде (**Боевая ярость**, **Внутренняя ярость** и другие). Любопытен **Вихрь**, как активатор для **Боевой ярости**. Полезны инструменты **Контроль Воина**, которые помогут вернуться в партии (**Потасовка**,

Казнь), а также источники взрывного урона: **Смертельный удар**, **Удар героя**, часто и **Улучшение**.

 **Гоблин-прихвостень** — силен в связке с **Яйцом морского змея**, **Тероном Кровожадом** или **Взрыв-ботом**. Можно играть и на другие цели, если это поможет выгодно разменяться.

 **Драконий прихвостень** — не так уж полезен, многие драконы слишком медленные и не подходят под стиль игры Агро Воина. Ищите что-то темповое, например, **Чудесного дракончика** (хорош против Разбойника и Мага), **Неуловимого змея** для разменов с темповыми противниками. Можно попробовать выйти в позднюю игру с каким-нибудь тяжелым драконом. Сыграть может даже **Королева Алекстраза**, если вы уже находитесь на поздних этапах. Следите за колодой, если рассчитываете реализовать ее эффект. Но для таких комбинаций нужна **Боевая ярость**, иначе в лейтгейме будет непросто.

Обратите внимание на **Смертокрыла безумного аспекта** — это единственный классовый дракон, которого может раскопать Воин. Карта хороша и часто попадает в сборки Агро Воина.



Воздушный налетчик — даст одного из 16 пиратов, существующих в Стандарте.



Примечательна **Грабительница**: у вас есть два оружия — **Боевой якоррь** и **Электропика**, которые всегда приятно вернуть.

Домушница может раскопать любое заклинание — тоже гибкая и интересная карта. Откроет доступ к большинству коллекционных карт — они могут складываться в интересные и неожиданные комбинации с вашей колодой.

Если у оппонента есть оружие, пригодятся **Кровавый корсар** и **Вороватый кобельд**.

Подрывница Сакет может изменить ход партии, особенно если дать ей натиск **Гоблином-прихвостнем**.

Небесный генерал Крагг — самый слабый пират из существующих. Вы сможете неплохо реализовать его только с **Ведьмой-прихвостнем**.

Внимательно играйте с **Разбойницей-парашютисткой** в руке — этот пират выйдет на стол сам, когда вы разыграете другого пирата. Вы не сможете сыграть ее из руки под **Рискового шкипера**.

[наверх](#)



Полезные советы

- ❏ Если на столе есть **Мастер брони** и вы разыгрываете **Раненого тол'вира**, вы получите 1 единицу брони за боевой клич **Раненого тол'вира**.
- ❏ **Мастер брони** хорошо работает с **Рисковым шкипером**, но также и с **Претенденткой Боевого Молота**. Вы можете получить много брони с помощью этой комбинацией.
- ❏ Если вы скопируете **Рискового шкипера** с помощью **Кровавой наемницы**, стол получит только 1 AoE урона. Второй **Рисковый шкипер** не активирует свой активный эффект за счет призыва себя или **Кровавой наемницы**.
- ❏ Берегите прихвостней и другие дешевые дропы, если в руке есть **Рисковый шкипер** и вы планируете скорый ход с ними.
- ❏ Если в руке есть несколько карт за 3 маны, предпочитайте в начала **Электропику**. Она сделает ровнее кривую маны за счет прихвостня: вы сможете сыграть его вместе с картой за 3 маны.
- ❏ Монетка также помогает сделать ману ровнее. У Агро Воина нет особо мощного дропа, который хотелось бы разыграть ранее, так что Монетку отдать можно в любой ход. Розыгрыш **Раненого тол'вира** через Монетку оправдан, только если в руке есть **Буйство**.
- ❏ Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы правильно играть **Боевой якоррь**, **Корсарский тайник**, а также отыгрывать от топдеков в начале хода и с **Боевой ярости**.
- ❏ Играйте **Боевую ярость** более темпово и не жадно в агрессивных матч-апах, а в медленных, наоборот, постарайтесь извлечь из заклинания больше выгоды.
- ❏ Агро Воину важно знать, чем играют оппоненты: какие у них есть AoE, ультимативные ремувалы, способы исцеления и провокации. Подробнее об этом в следующем разделе.

[наверх](#)

Матч-апы



Темпо Охотник на демонов — начнет играть агрессивно, вы сможете сдерживать агрессию оппонента с помощью оружия и других ранних дропов, но если ДХ нашел хороший старт, помогут только комбинации с **Рисковым шкипером** — используйте первого пирата просто для зачистки стола, если вы под серьезным давлением. В мид или лейтгейме можно сыграть второго **Рискового шкипера** вместе с **Мастером брони**.

Если Иллидану удалось нанести вам много урона, защищайтесь комбинацией **Рисковый шкипер + Мастер брони**. Но оппонент также может уйти в лейтгейм и попытаться переиграть вас по выгоде — ему помогут оружие, тяжелые демоны и много добора. В этом случае агрессивно должны действовать вы, пользуйтесь небольшим количеством исцеления в колоде ДХ — его можно продавить до того, как это сделает сам Охотник на демонов.

Не закливайтесь на комбинациях **Рискового шкипера** и **Мастера брони**. Да, у ДХ много взрывного урона, но полезны комбинации **Рискового шкипера** и **Погонщицы взрыв-ботов** или **Рискового шкипера** и **Боевой ярости**.



В **зеркальном матч-апе** старайтесь переиграть соперника по выгоде и увести игру в лейтгейм. Здесь нельзя играть максимально агрессивно с первых ходов за исключением, если пришла комбинация **Терона Кровожада** и **Яйца морского змея**.

Рискового шкипера лучше всего играть уже после того, как это сделает противник. Лучше всего комбинировать его с **Погонщицей взрыв-ботов** или **Мастером брони** в зависимости от вашего здоровья. Также постарайтесь быстрее реализовать **Громилу Гуртогга**, потому что Воинам сложно легко справиться с этой картой.

Старайтесь не отставать в контроле над столом, потому что лидирующий в темпе Воин сможет легко реализовать синергии **Кровавой наемницы**, **Буйства** и **Терона Кровожада**, а они часто станут фатальными для противника. Не оставляйте на половине Воина серьезных угроз, с которыми он мог бы проворачивать свои комбинации.

В первую очередь убивайте существ с неполным здоровьем и без надобности не снижайте здоровье самому герою на 1-2 единицы, чтобы он не реализовал **Боевую**

ярость. Атакуйте по лицу, когда закрепитесь на столе, но ранние атаки на 1-2 урона ничего полезного не сделают. Только если оппонент уже нанес себе урон, бейте по нему всеми доступными способами.

Погонщица взрыв-ботов — сильная карта, которая может остановить **Рискового шкипера** оппонента и другие мощные комбинации. Постарайтесь играть эти комбо, когда на столе нет Взрыв-ботов.

Бомб Воин — поединок похож на зеркальный, но у оппонента меньше способов давления со стола. Он постарается продавить вас с помощью бомб в колоде. Если вы находитесь под серьезным давлением, пытайтесь реализовать комбинации **Рискового шкипера** и **Мастера брони**, чтобы накопить как можно больше брони и пережить все бомбы противника, а после и **Главного подрывника Бума**.

Действуйте агрессивно самостоятельно, старайтесь обыграть **Шквал клинков**, разыгрывая несколько мелких угроз одновременно со средними и крупными. Помните про другие зачистки Воина: **Потасовку**, **Мощный удар щитом**, **Рискового шкипера**.



Паладин с Манускриптами — помните о **Манускрипте справедливости** и не подставляйте под него мощных существ под баффами **Буйства**. Считайте стоимость этого заклинания, чтобы обыграть его вовремя. Если Паладин уже может дать **Манускрипт справедливости**, разменяйтесь со всеми мелкими угрозами на столе, чтобы он смог убрать со стола только одно ваше существо с помощью оружия.

Воин должен переиграть Паладина по темпу, но при этом и не отстать по ресурсам, что вполне возможно. Старайтесь выгодно реализовать **Боевую ярость**, но вместе с этим и оказать серьезное давление комбинациями с **Рисковым шкипером**. Отлично смотрятся комбинации с **Погонщицей взрыв-ботов**.

Мурлок Паладин будет играть быстро и выстраивать сильную кривую маны. Готовьте комбинации с **Рисковым шкипером**, чтобы перехватывать инициативу и зачищать его стол — если не получилось занять стол со старта. Важно не оставить (или оставить по минимуму) мурлоков перед 5 ходом Утера — тогда выходит **Чешуйчатый владыка**. Можно зачистить стол с **Рисковым шкипером** перед 5 маны оппонента или на ход раньше, если это возможно.

Убирайте со стола ключевых мурлоков и не позволяйте Паладину просто реализовать баффы, в этом случае проблем в матч-апе не возникнет.



Зефрис Охотник — не самый простой поединок, в котором важно действовать с позиции силы и вынуждать Рексара постоянно защищаться. Не играйте вокруг **Зефриса Великого** — лучше рассчитывать на то, что эта легендарка не пришла оппоненту, чем постоянно бояться точечных и AoE ремувалов. Но лучше аккуратнее играть **Терона Кровожада** — не позволяйте Охотнику украсть его **Темным безумием** и разбить на своей половине стола.

Вокруг чего стоит играть, так это вокруг **Дракона из Гниловья** и **Верануса** — у карт схожие функции, и это одни из немногочисленных способов Охотника убраться со стола ваши крупные угрозы.

Если партия затянется, рассчитывайте на комбинации **Кор'кронских воинов** и их баффов, а также на **Рискового шкипера** + **Погонщицу взрыв-ботов**.

Фейс Охотник — начнет агрессивно, вы сможете перевернуть стол со старта с помощью **Рискового шкипера** — можно проворачивать комбинации только для зачистки стола, а **Мастер брони** поможет позднее.

Захватите стол рано с помощью темповых угроз, а после проверните комбинации с **Мастером брони** и **Рисковым шкипером**. Если **Рискового шкипера** нет, **Мастера брони** можно сыграть и без него вместе с другими картами. Даже самостоятельно **Мастер брони** доставит много проблем Рексару, если вы разыграете его на пустой стол. Если этот второй дроп не пришел, затягивайте партию с помощью силы героя, но при этом и генерируйте опасный стол, чтобы закончить поединок быстрее, чем это сделает оппонент.

В целом матч-ап простой: с Фейс Охотником редко возникают какие-либо проблемы.

Дракон Охотник — темповая колода, он также будет играть от стола и пытаться захватить у вас преимущество. Важная карта в матч-апе — **Громила Гуртогга**, который поможет вам рано закрепиться на столе. В комбинации с **Рисковым шкипером** вы можете обеспечить ему ранний выход за 0-2 маны. Охотнику тяжело совладать с такой угрозой на первых этапах. Не оставляйте его единственной угрозой на столе к 5-6 ходам, чтобы обыграть **Дракона из Гниловья**.



В этой ситуации NoHandsGamer решает бросить всю мощь и занять стол по максимуму. Он играет Рисквого шкипера, затем Раненого тол'вира, затем Громилу Гуртогга за 1 ману. На столе Охотника остается только Древняя исследовательница с единицей здоровья, и он добывает ее Внутренней яростью, чтобы сохранить максимум характеристик на столе.



Так выглядит стол стримера после всех манипуляций. Он не боится выкладываться на полную еще и потому, что в руке лежит Боевая ярость. Охотник никак не зачистит подобный стол на 4 ходу, и NoHandsGamer сможет восполнить ресурсы в руке.



Матч-ап со **Спелл Друидом** напряженный и равный. Действуйте максимально агрессивно и темпово, пытайтесь рано реализовать **Буйство** и другие баффы. Ставьте максимум характеристик на стол.

Рисковый шкипер в комбинации с двумя существами поможет ответить на **Рой светлячков** к 4-6 маны оппонента. В идеале в этот ход реализовать и **Громилу Гуртогга** — его можно будет поставить бесплатно после первой волны АоЕ на 1 урона.

С **Рисковым шкипером** можно сыграть и **Погонщицу взрыв-ботов** — такие комбинации также полезны и для зачистки стола, и для агрессии.

Против **Спелл Токен Друида** нужно обыгрывать **Дикий рев**. Считайте, сколько урона нанесет его стол и герой под этим баффом, и думайте, стоит ли размениваться или надеяться, что массового баффа у **Малфуриона** нет.

Если же против вас сборки с тяжелыми драконами, опасайтесь комбинаций с **Малигосом** и **Лунным огнем**, которые могут нанести существенный урон с пустого стола. А **Дикий рев** обыгрывать не нужно.



У **Воина** отличная рука для ответа на такой стол. Сначала он атакует **Электропикой**, чтобы получить еще одного **Прихвостня**, затем ставит **Рискового шкипера** и раскручивает **Погонщицу взрыв-ботов**.



Титанические прихвостни дают бафф Погонщице взрыв-ботов, чтобы она не умерла и призвала больше механизмов. Так NoHandsGamer зачищает весь вражеский стол.



Галакронд Разбойник может законтрить Терона Кровожада или существо под Буйством с помощью Ошеломления или Бандиткой с дубинкой Поэтому не жадничайте с Тероном Кровожадом — не "ешьте" несколько мощных угроз на столе, если не видели ключевых ремувалов. Всегда обыгрывать Ошеломление и Бандитку с дубинкой не получится, особенно если ситуация тяжелая: в этом случае рассчитывайте на то, что оппонент не нашел нужные ремувалы — шанс будет все меньше, если Разбойник играет секреты и/или перебрал много карт в колоде.

Старайтесь убить соперника взрывным уроном, играйте в духе именно Агро Воина. Но не обязательно делать это с самого начала. Если хороший старт не зашел, действуйте пассивно со старта и генерируйте больше ресурсов — к агрессии вы перейдете в мид или лейтгейме, часто получится переиграть Разбойника по выгоде и истощить его руку, хотя не всегда.

Бейте оружием по вражескому герою, наносите дополнительный урон существами. У Разбойника мало исцеления, поэтому он часто уступает агрессивным соперникам.

Часто можно играть **Рискового шкипера** вместе с **Погонщицей взрыв-ботов** на 4-6 ходах. К этому времени Разбойник заполняет стол мелкими прихвостнями, с которыми отлично справятся ваши АоЕ комбинации. Вы также сможете нанести урон Взрыв-ботами, что полезно в матч-апе. Позднее рассчитывайте и на другие источники взрывного урона: рыбки и оружие.

Внутренняя ярость защитит существ от **Удара в спину** или **Предрешенности**. Это важно на начальных этапах игры, если у соперника нет существ на столе. Не бойтесь играть **Внутреннюю ярость** на только что поставленных ранних существ, чтобы защитить их от ключевых темповых ремувалов Валиры. Делайте это только в случае, если на столе Валиры нет серьезных угроз, которые смогут разменяться с вашими без помощи заклинаний.



Сложно сказать, какого Шамана вы встретите в ладдере. Есть как и мидрейндж, так и контроль сборки класса.

Если встретили медленного Шамана, делайте ставку и на угрозы со стола, а не только бомбы. Особенно полезны Взрыв-боты, с которыми Траллу сложно совладать.

В матч-апе с **Тотем Шаманом** убивайте тотемы любой ценой. Каждый ход ищите способ избавляться от них, даже если это тотемы с базовой силы героя. Если Шаману удалось заспамить стол тотемами, комбинируйте **Рискового шкипера** и **Громилу Гуртогга** для темпового переворота, но из-за сильных баффов даже этих комбинаций может быть недостаточно.

Захватив стол, старайтесь не умереть от взрывного урона — если уже потеряли много здоровья в начале. Помогут **Мастер брони** (под **Рисковым шкипером**) и сила героя.



Рено Маг не играет немоту или **Превращение**, но у него есть **Зефрис Великий**. Если на вашем столе будет **Терон Кровожад** и существо с 4+ атакой, Зефрис даст Магу **Темное безумие**, и тогда можно сдаваться.

Если ставите **Терона Кровожада**, старайтесь так подобрать существ рядом с ним, чтобы Зефрис просто не предложил Магу **Темное безумие**. Зефрис не учитывает, что внутри Терона есть еще существа, поэтому часто дает AoE и точечные ремувалы вроде **Потасовки** или Слова Тьмы: Смерть, которые никак не нейтрализуют предсмертный хрип Терона.

Если вы не смогли начать сверхагрессивно, переходите в мид и лейтгейм. Истощайте руку противника, держите наготове **Боевую ярость**, чтобы восполнить свои запасы. Делайте ставку на комбинации с **Погонщицей взрыв-ботов**, а после и связки рывков и **Кровавой наемницы**.



Любой **Жрец** — сложный противник для Воина. Вы можете победить с помощью мощных комбинаций с **Погонщицей взрыв-ботов** и **Рисковым шкипером**, а также с помощью рывка и **Кровавой наемницы**. Постарайтесь реализовать эти связки на максимум в мид и лейтгейме, чтобы нанести много урона оппоненту. Часто вы сможете закончить партию только с помощью **Кор'кронского воина** под всеми бафами и с **Кровавой наемницей**.

Чтобы быстрее найти ключевые комбинации, берегите **Боевую ярость** для мощных комбинаций с **Рисковым шкипером**. Заклинание важно реализовать максимально жадно в этом поединке.

Матч-ап тяжелый, поэтому часто вам придется рисковать и играть ва-банк, рассчитывая, что соперник не нашел нужные ответы.



Квест Чернокнижник — медленный поединок, в котором вы должны давить многочисленными способами: и со стола, и оружием, и взрывным уроном. У оппонента много исцеления, но оно же часто станет и способом завершения партии для оппонента. Вам важно выманить 1-2 Дыхания Бесконечности из руки Чернокнижника раньше для зачистки стола. Тогда вы будете не так уязвимы к комбинациям с **Малигосом**.

Старайтесь максимально выгодно реализовать **Боевую ярость**: вам понадобится много ресурсов, чтобы переиграть оппонента.

Чернокнижник может и зачистить почти любой стол, и восстановить много здоровья. Важно, что у него не получается делать это одновременно. Пользуйтесь этой слабостью — вы часто сможете готовить летальный урон в течение нескольких ходов, если на столе будут угрозы, на которые оппонент вынужден ответить.

Сборки с предсмертными хрипами лучше показывают себя в матч-апе с Чернокнижниками, потому что у оппонента нет простого способа зачистить стол с ними. Но даже без предсмертных хрипов Воин чаще одерживает победу в матч-апе.

[наверх](#)



Агро Воин — единственная контра Охотников на демонов, поэтому он вновь становится все популярнее и популярнее. Колода уже распространена на высоких рангах, но на низких Воин пока что недооценен.

Если вы освоите все тонкости геймплея Агро Воина, то сможете противостоять любым соперникам и наслаждаться красивыми комбинациями, не боясь поражений.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.