

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Бомб Воин — новый безоговорочный тиран меты? Гайд по архетипу Руин Запределья

02.06.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

Бомб Воин — новый безоговорочный тиран меты? Гайд по архетипу Руин Запределья

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Бомб Воин в июньском рейтинговом сезоне меты Руин Запределья. Это старый архетип, который на долгое время пропал из ладдера, и только после третьего балансного патча Руин Запределья вновь вернулся в мету.

Бомб Воин — многообещающий архетип, хотя и не единственный внутри своего класса. Он конкурирует с Воином на яйцах и Агро Воином, все они показывают хорошие результаты, но по-разному демонстрируют себя в конкретных матч-апах меты.

Сила Бомб Воина — поединки с Зефрис архетипами, Друидами, Чернокнижниками и Разбойниками. Он справляется с ними намного лучше, чем другие представители своего

класса. Как и другие Воины, герой гайда ужасно играет с Галакронд Жрецом, но это уже привычное положение дел для Гарроша.







Главный недостаток Бомб Воина — не такой уверенный матч-ап с Охотником на демонов, как у Агро Воина или Воина на яйцах. Поединок с Иллиданом все еще выгодный, но другие архетипы класса справляются с ним лучше. Чтобы это исправить, следует использовать более защитную сборку Бомб Воина.

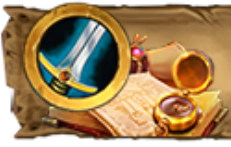
Бомб Воин станет отличным выбором для взятия высоких рангов. У архетипа хороший процент побед и необычный геймплей, а также большой потенциал в будущем.

Согласно последнему мета-отчету от Vicious Syndicate, Бомб Воин — разрушитель меты этой недели.

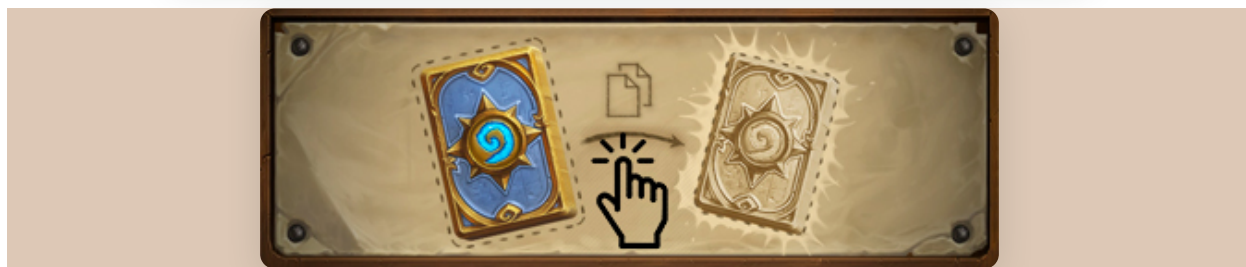
Из гайда вы узнаете все о геймплее Бомб Воина в текущей мете Руин Запределья. Вы найдете топовые сборки архетипа и узнаете, как собрать собственную. Речь пойдет об особенностях муллигана, стратегии игры и матч-апах.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
 - *Замены*
 - *Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Суть архетипа и отличия от АгроВоина*
 - *Способы победы*
 - *Как играть ключевые карты и комбинации*
 - *Особенности механик и случайные эффекты*
 - *Полезные советы*
-  Матч-апы
 -  Заключение



Сборки архетипа



Бомб Воин от Orange

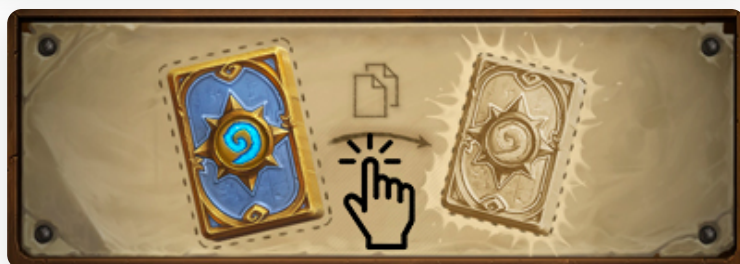
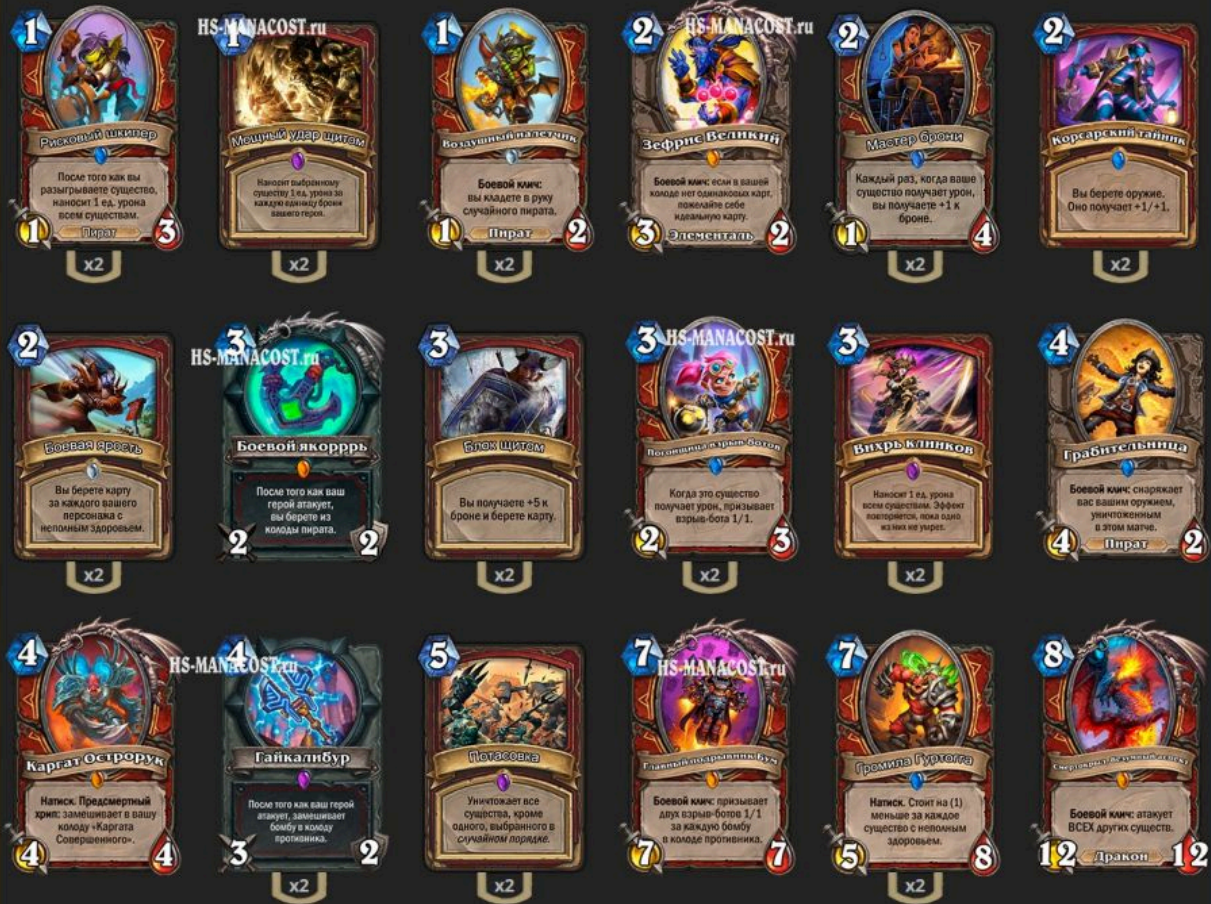
Старая, но все еще эффективная сборка Бомб Воина от Orange. Ее особенность — **Интендант ЗЛА**. Пусть этот третий дроп используют редко, он выполняет важную функцию — дает броню и прихвостней для активации **Рискового шкипера**. Это важно, потому что у Бомб Воина меньше мелких угроз для комбинаций в сравнении с Агро Воином.

Каргат Острорук — редкая легендарная карта и совсем не обязательная. Не нужно крафтить ее специально ради Бомб Воина. Если легендарки нет, берите вместо нее **Громмаша Адского Крика**, **Претендентку Боевого Молота**, **Капитана Зеленымса** или другую опциональную карту.



Бомб Воин от Xhore

Бомб Воин от Хора



Интендант ЗЛА



Зефрис Великий, Смертокрыл безумный аспект

Такая версия Бомб Воина хуже играет с агрессивными противниками, но лучше с медленными. Выгоднее станут матч-апы с Магами, Разбойниками, Жрецами и даже Охотниками, но тяжелее будет при встрече с Охотниками на демонов.

Зефрис Великий нужен Бомб Воину только для лейтгейма, когда вы переберете большую часть колоды и избавитесь от вторых копий всех карт.

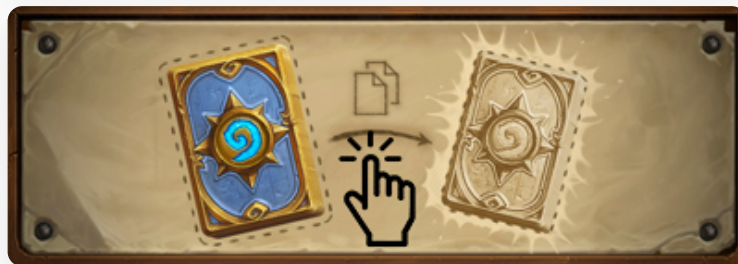
-



-

Бомб Воин от Vicious Syndicate

Бомб Воин Руин Запределья



Каргат Острорук, Интендант ЗЛА, x1 Потасовка, Грабительница



Смертокрыл безумный аспект, Щит и меч, Капитан Зеленымс, Громмаш
Адский Крик

- Vicious Syndicate предлагают другую тяжелую сборку, в которой вместо **Грабительницы** и защитных карт используется больше тяжелых легендарок. Такой подход значительно ослабит Бомб Воина в агро матч-апах, но сделает сильнее в медленных. Особенно лучше станет матч-ап со Жрецами.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. В основе Бомб Воина ключевые инструменты Агро Воина: **Рисковый шкипер**, **Боевая ярость**, **Мастер Брони**, **Погонщица взрыв-ботов**, а также набор бомб и набор Контроль Воина. Среди последнего **Мощный удар щитом**, **Блок щитом**, **Вихрь клинков** и **Потасовка**.

В результате Бомб Воин — своеобразный гибрид трех колод. Он хорош в защите, переборе колоды, а благодаря наборам бомб и в нападении, хотя нападает он не так, как другие колоды Воина или прочих классов.

Основа колоды - Бомб Воин (25/30)

Стоимость основы колоды: **6760 пыли**

<p>Мощный удар щитом</p> <p>Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>x2</p>	<p>Рисковый шкипер</p> <p>После того как вы разыгрываете существо, наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>x2</p>	<p>Воздушный адепты</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайного пирата.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>Боевая ярость</p> <p>Вы берете карту за каждого вашего персонажа с непокрытым здоровьем.</p> <p>x2</p>	<p>Корсарский тайник</p> <p>Вы берете оружие. Оно получает +1/+1.</p> <p>x2</p>	<p>Мастер брони</p> <p>Каждый раз, когда ваше существо получает урон, вы получаете +1 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой якоррь</p> <p>После того как ваш герой атакует, вы берете из колоды пирата.</p> <p>x2</p>
<p>Погонщица взрыв-ботов</p> <p>Когда это существо получает урон, призывает взрыв-бота 1/1.</p> <p>x2</p>	<p>Вихрь клинков</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Эффект повторяется, пока одно из них не умрет.</p> <p>x2</p>	<p>Блок щитом</p> <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>Гайкалнбур</p> <p>После того как ваш герой атакует, замешивает бому в колоду противника.</p> <p>x2</p>	<p>Потасовка</p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного выбранного в случайной порядке.</p> <p>x2</p>	<p>Галльный полчищный дух</p> <p>Боевой клич: призывает двух взрыв-ботов 1/1 за каждую бому в колоде противника.</p> <p>x2</p>	<p>Громша Гуртега</p> <p>Натиск. Стоит на (1) меньше за каждое существо с непокрытым здоровьем.</p> <p>x2</p>

Код основы колоды:



Основу колоды нужно дополнить преимущественно тяжелыми опциями, чтобы улучшить медленные матч-апы. Но также есть и несколько темповых и защитных опций.

[наверх](#)



Щит и меч — антиагро опция, особенно полезная в матч-апе с Охотником на демонов, у которого много ранних мелких угроз с 2 здоровья. В медленных поединках подойдет для активации особого эффекта Громмаша Адского Крика.

Претендентка Боевого Молота — не так сильна, как в колоде Агро Воина, потому что у Бомб Воина нет Буйства, Внутренней ярости и Кровавой наемницы, но все еще неплохая антиагро опция. Значительно ослабит Бомб Воина в медленных поединках, потому что в сборке нет способов баффнуть ей дополнительную атаку.

Интендант ЗЛА — хорошая карта для улучшения агрессивных матч-апов. Полезен не просто как неплохая боевая угроза и источник брони, но и как источник прихвостней. Они помогут в комбинациях с Рисквым шкипером.



Каргат Острорук — неплохой четвертый дроп для быстрых поединков, который далеко не всегда можно будет реализовать в совершенной форме из-за скорости игр. Поединки редко длятся больше 8-9 ходов, а за это время найти Каргата Совершенного сложно. В целом карта гибкая и полезная: ее можно взять в сборку, если она есть в вашей коллекции карт. Но если нет, крафтить не стоит.

Зефрис Великий — схожая ситуация с **Каргатом Остроруком**: партии не всегда длятся долго, и в этом случае **Зефрис Великий** не принесет много пользы. Но сделает многое в затяжных поединках. Особенно полезен против Жрецов.

Грабительница — дает третью копию **Гайкалибура** или, если не повезет, вторую копий **Боевого якорря**. Тяжелая карта для медленных матч-апов, которая будет слаба в большинстве быстрых поединков.

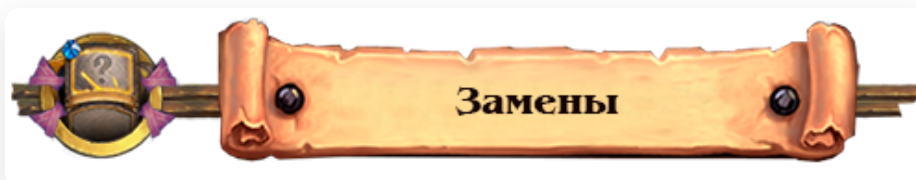
Капитан Зелениямс — выполняет схожую функцию с **Грабительницей**. Обычно берут одного из этих пиратов, но редко и того, и другого, потому что в этом случае вы не сможете легко найти **Рискового шкипера** с помощью **Боевого якорря**, а это ключевая карта в колоде.

Смертокрыл безумный аспект — улучшит медленные матч-апы или затянувшиеся быстрые. Гибкое и темповое существо, которое и чистит стол, и оказывает давление на оппонента, но может быть слишком медленным во многих ситуациях.

Громмаш Адский Крик — финишер, особенно полезный в матч-апе со Жрецами. Проблема этой легендарки — ее не всегда легко активировать, так что лучше не играть ее в сборках без **Щита** и **меча**.

Менее популярные опциональные карты: Улучшение, Казнь, Напуганный слуга, Заводной гоблин, Кровавая наемница, Кор'кронский воин, Неприкакаянная мумия, Кара яростная, Бугай в доспехах, Архивариус Элизиана.

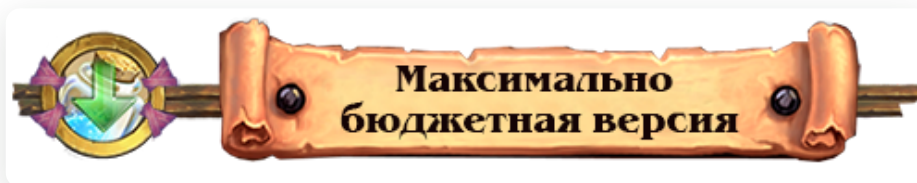
[наверх](#)



Бомб Воин — не самая дорогая колода в игре, но требующая специфичного набора легендарок и карт Пробуждения Галакронда, которыми пользуется только Воин. Далее о том, можно ли заменить конкретные дорогостоящие карты и как это сделать.

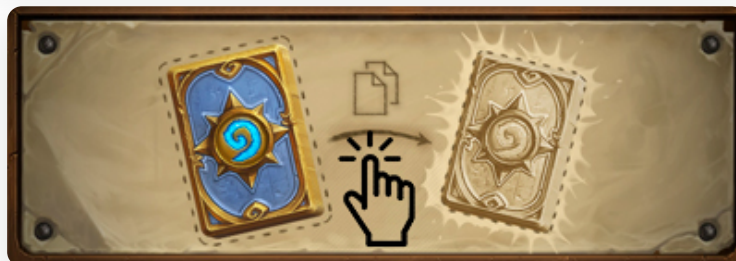
- **Боевой якоррь** — ключевая карта, без которой Бомб Воин потеряет слишком многое. Не играйте этим архетипом, если не можете скрафтить легендарное оружие.
- **Рисковый шкипер** — ключевая карта, которую не так просто получить — только с покупкой 3 квартала Пробуждения Галакронда (квартал Лиги ЗЛА). Без нее колода потеряет всякий смысл, так что откажитесь от Бомб Воина без **Рискового шкипера**.
- **Погонщица взрыв-ботов** — ключевая карта, которую дают за прохождение 1 квартала Пробуждения Галакронда (квартал Лиги ЗЛА). Вы получите **Погонщицу взрыв-ботов** на вашем пути к **Рисковому шкиперу**, а без него архетип теряет всякий смысл.
- **Вихрь клинков, Потасовка** — Бомб Воину нужны хотя бы две копии каких-либо из этих АоЕ ремувалов. Вместо недостающих массовых зачисток возьмите в сборку Претендентку Боевого Молота.
- **Мощный удар щитом** — важный темповый ремувал в колоде, хотя и заменимый. Возьмите вместо **Мощного удара щитом Интенданта ЗЛА**, **Щит и меч** или **Кару** яростную.
- **Капитан Зелениямс** — можно легко заменить на **Грабительницу**.
- **Гайкалибур, Главный подрывник Бум** — ключевые карты для Бомб Воина, без которых архетип потеряет всякий смысл. Если их нет, обратитесь к родственным архетипам Агро Воина или Воина на яйцах.
- **Каргат Острорук** — можно легко заменить на другую хорошую опциональную карту, но прямых замен у него нет. Вместо него возьмите **Интенданта ЗЛА**, **Претендентку Боевого Молота** или **Неприкаянную мумию**.

[наверх](#)



Максимально бюджетный Бомб Воин

Максимально бюджетный Бомб Воин



Сделать Бомб Воина существенно дешевле не получится. Архетип не может обойтись без **Рискового шкипера**, набора бомб, **Боевого якорря** и ключевых ремувалов — это ключевые карты в колоде.

Если в коллекции не хватает многих карт, попробуйте **собрать Агро Воина** — он дешевле, хотя назвать его бюджетным все еще не получится, потому что нужны все те

же **Боевой якоррь** и **Рисковый шкипер**.

К сожалению, Воина не назвать классом, дружелюбным к новичкам и игрокам с небольшой коллекцией. Все его архетипы требуют несколько ключевых дорогостоящих карт.

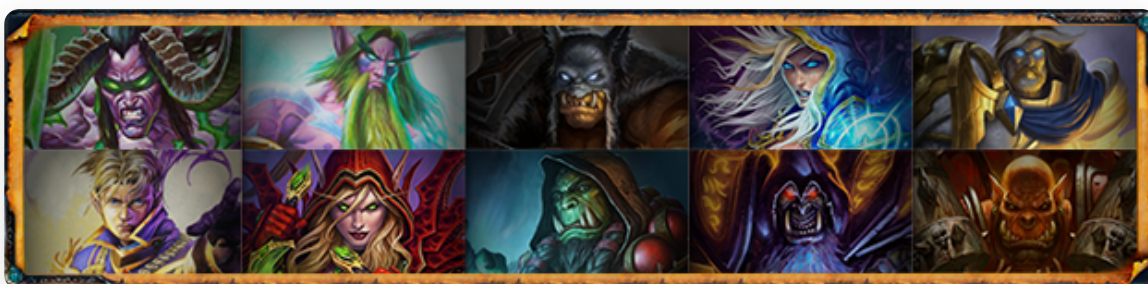
[наверх](#)



Муллиган Бомб Воина достаточно простой. В большинстве ситуаций вы будете агрессивно искать топовые 3-4 карты, не обращая внимание на средние и неплохие опции. Лучше всего сбрасывать не только плохие, но и нормальные карты в поисках лучших, потому что лучшие карты — главный двигатель архетипа и его основа.

- - Всегда оставляйте **Боевой якоррь**
- - Всегда оставляйте **Корсарский тайник** за исключением матч-апа с Охотником на демонов. Против него это заклинание нужно только с хорошей рукой. В остальных матч-апах вам будет достаточно одной копии **Корсарского тайника**. Вторую можно оставлять только с Монеткой и хорошей рукой против медленных оппонентов.
- - Всегда оставляйте **Воздушного налетчика**. Вторая копия нужна только в темповых матч-апах с Монеткой.
- - **Рисковый шкипер** нужен всегда при встрече с темповыми противниками. В медленных матч-апах его можно оставлять с хорошей рукой.
- - **Интендант ЗЛА** нужен в стартовой руке только при встрече с темповыми противниками
- - **Мастер брони** и **Щит и меч** полезны при встрече с Охотником на демонов
- - **Гайкалибур** можно оставить в стартовой руке только при встрече с Зефрис архетипами: Магом и Охотником. Всегда сбрасывайте его, если есть **Боевой якоррь** и **Корсарский тайник**.
- - С хорошей рукой часто можно оставлять **Погонщицу взрыв-ботов**. Например, если есть **Боевой якоррь** и Монетка.
- - Другие карты на муллигане нужны редко

[наверх](#)



Охотник на демонов: Боевой якоррь, Рисковый шкипер, Воздушный налетчик, Мастер брони, Щит и меч, Интендант ЗЛА.

Воин: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Воздушный налетчик, Интендант ЗЛА.

Паладин: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Рисковый шкипер, Воздушный налетчик, Интендант ЗЛА.

Охотник: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Воздушный налетчик, Рисковый шкипер, Гайкалибур, Интендант ЗЛА. С хорошей рукой — Погонщица взрыв-ботов.

Друид: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Рисковый шкипер, Воздушный налетчик. С хорошей рукой — Вихрь клинков.

Разбойник: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Воздушный налетчик, Рисковый шкипер, Интендант ЗЛА.

Шаман: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Воздушный налетчик, Рисковый шкипер. С хорошей рукой — Вихрь клинков.

Маг: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Воздушный налетчик, Гайкалибур, Интендант ЗЛА. С хорошей рукой — Рисковый шкипер, Грабительница, Главный подрывник Бум, Боевая ярость.

Жрец: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Воздушный налетчик. С хорошей рукой — Погонщица взрыв-ботов, Грабительница, Боевая ярость.

Чернокнижник: Боевой якоррь, Корсарский тайник, Воздушный налетчик.

[наверх](#)



Суть архетипа и отличия от Агро Воина

Бомб Воин — родственник с Агро Воином и Воином на яйцах архетип. Он так же полагается на комбинации с **Рисковым шкипером**, которые помогают ему и чистить стол, и копить броню, и перебирать колоду, и наносить урон — все это не получается сделать одновременно, в каждом матч-апе и ситуации есть свои приоритеты.

В отличие от Агро Воина у Бомб Воина комбинации с **Рисковым шкипером** провернуть сложнее, потому что в колоде меньше дешевых существ и нет **Электропики** — источника прихвостней. Из-за этого Бомб Воин не так хорошо показывает себя в агрессивных матч-апах с Охотниками на демонов и Фейс Хантами, хотя все еще играет с ними в плюс.

Другая общая синергия в колоде — оружие и пираты. **Корсарский тайник** и **Боевой якоррь** создают длинную цепочку из добора специфичных карт из колоды. Без этих карт на старте Воину будет сложно, хотя обойтись можно и без них.

Главное отличие Бомб Воина от других архетипов класса — способ победы. У героя статьи гораздо меньше существ, и часто он может продавить противника вовсе без стола или лишь с небольшой поддержкой стола. **Гайкалибур** — ключевая карта в колоде и единственный способ замешать бомбы в колоду. Оружие можно усилить **Корсарским тайником**, **Капитаном Зеленымсом** или сыграть снова с помощью **Грабительницы**. В любом случае вы сможете замешать много бомб в колоду оппонента, а вместе с ним нанести урон по "лицу" с помощью самого **Гайкалибура**.

Больше источников взрывного урона дают **Главный подрывник Бум** и комбинации **Рискового шкипера** и **Погонщицы взрыв-ботов**.

Способ победы Бомб Воина требует много времени для реализации: вы замешаете достаточно бомб, но чтобы они реализовали себя, нужно какое-то время. Поэтому в колоде Бомб Воина появляются защитные инструменты Контроль Воина: **Потасовка**, **Мощный удар щитом** и **Вихрь клинков**. Они помогают чистить стол, выигрывать время и затягивать партию до момента, когда оппонент доберет достаточное количество бомб из колоды.

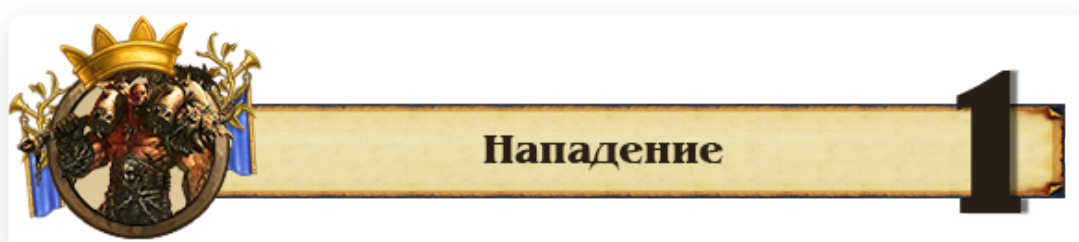
Успех Бомб Воина во многом определен текущей метой. В ней много уязвимых архетипов по тем или иным причинам. Зефрис Охотник и Рено Маг страдают потому, что не могут реализовать свои ключевые карты из-за нескольких копий бомб в колоде. Спелл Друид и Квест Чернокнижник быстро перебирают колоду, так что быстро "топдекают" все замешанные бомбы. Охотник на демонов не любит защитные инструменты Воина и часто не способен продавить его ни со стола, ни взрывным уроном. Разбойник любит быстро перебирать колоду и не играет исцеления вовсе, так что бомбы доставляют ему серьезную проблему.

Единственный архетип, который не боится Бомб Воина — Галакронд Жрец. Он медленно перебирает колоду, играет много исцеления и не зависит от хайлендер карт — **Зефриса Великого** и других. Это единственный труднейший матч-ап для Бомб Воина.

[наверх](#)



Способы победы



Главный инструмент в нападении для Бомб Воина — Гайкалибур и замешанные с его помощью бомбы. Часто только этого хватит для победы во многих даже медленных поединках.

Бомб Воин комфортно чувствует себя в нападении и не против, если на столе будет мало существ с обеих сторон. Пока у него есть **Гайкалибур**, способы его баффнуть или сыграть снова, Воин просто атакует по герою противника и медленно, но верно заканчивает партию.

Но только **Гайкалибур** и бомбы — не всегда достаточное количество наступательных опций. Помимо этого у Бомб Воина есть и **вспомогательные способы давления**.



Первый — существа на столе. Их намного меньше, чем у других представителей класса, так что ключевые угрозы нужно защищать ремувалами. Если вы хотите играть агрессивно, лучше ставить крупных существ в роге **Громилы Гуртогга** или **Главного подрывника Бума** на пустой стол после АоЕ или точечного ремувала. Так им будет проще пережить ход противника.



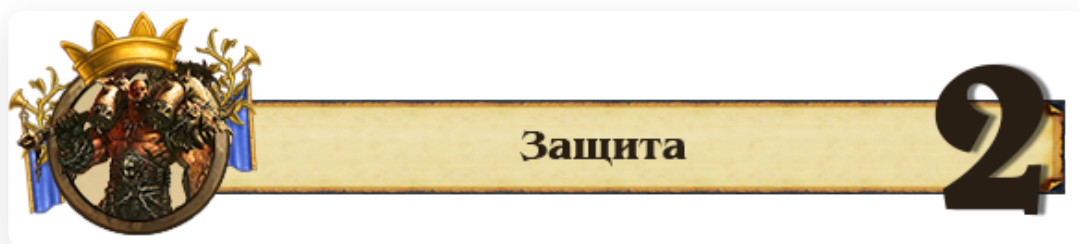
Второй способ давления — *Главный подрывник Бум* сам по себе. Легендарка очень сильная, даже если в колоде противника только одна бомба. Сильная комбинация *Рисковый шкипер* + *Главный подрывник Бум*, так вы сразу же убьете всех Взрыв-ботов и нанесете много урона персонажам противника. Комбо особенно сильно, если стол пуст и вы хотите добить оппонента или нанести ему критический урон.



Третий способ давления — комбинации *Рискового шкипера* и *Погонщицы взрыв-ботов*. Они также наносят много урона герою противника, если на его половине мало существ или их нет совсем. В идеале сочетать эту комбинацию еще и с *Боевой яростью*, чтобы не просесть по количеству ресурсов в руке и быстрее найти ключевые карты. Если Бомб Воин наступает, *Рискового шкипера* лучше комбинировать с *Погонщицей взрыв-ботов* и *Боевой яростью*, а не с другими картами.

Если Бомб Воин играет от давления, точечные и АоЕ ремувалы вроде Шквала клинков, *Мощный удар щитом* и *Потасовка* ему все еще нужны. Большинство источников давления не требуют от Воина существ на столе, так что игровое поле можно держать пустым или с минимумом угроз со стороны противника. Такой подход поможет вам выиграть время для реализации *Гайкалибура*, бомб в колоде оппонента и других наступательных инструментов.

От нападения Воин играет в любых медленных матч-апах (Рено Маг, Галакронд Жрец, Спелл Друид, Квест Чернокнижник), а также старается действовать в таком же стиле и против Разбойников, и против Зефрис Охотников.



Игра от защиты все еще подразумевает, что в какой-то момент Воин перехватит стол и начнет действовать агрессивно, то есть использовать стратегию нападения. Но приоритеты Гарроша смещаются в начале партии.

Воину важно не потерять стол и не дать противнику весомое преимущество по ресурсам. Используйте оружие для зачистки стола, генерируйте как можно больше угроз: в темп можно поставить даже **Погонщицу взрыв-ботов**, потому что **Рисковый шкипер** нужен для комбинаций с другими картами.

Используйте **Рискового шкипера** или для зачистки стола к 4-5 ходам (особенно актуально против Охотников на демонов), или для комбинаций с **Мастером брони**, а в идеале и для того, и для другого одновременно.

У Бомб Воина не так много дешевых существ, так что нужно аккуратнее играть **Воздушного налетчика** и прихвостней с **Интенданта ЗЛА**, потому что эти существа нужны для активации **Рискового шкипера**.

Не играйте **Боевую ярость** слишком жадно. Иногда ее можно сыграть на 2 цели или даже на 1, если срочно нужны какие-то ресурсы и нет другого хорошего хода.

Вихрь клинков, **Мощный удар щитом** и **Потасовка** выполняют роль классических ремувалов, как и в колоде Контроль Воина. Вы используете их для того, чтобы переиграть противника по выгоде. Не жадничайте с этими ремувалами, если получаете много урона в начале. **Мощный удар щитом** можно отдать на 2/2 существо, а **Вихрь клинков** 1-2 средние угрозы.

От защиты Бомб Воин играет преимущественно в матч-апе с Охотником на демонов, а также с Фейс Хантом и Дракон Охотником. Реже от защиты нужно играть в других матч-апах, если Воину зашли плохие карты, а оппонент, наоборот, нашел хороший старт.

[наверх](#)



Как играть ключевые карты и комбинации



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:

1. - *Боевой яростью*
2. - *Мастером брони*
3. - *Погонщицей взрыв-ботов*
4. - *Громилой Гуртогга*
5. - *Главным подрывником Бумом*
6. - *Громмашем Адским Криком*

Чаще всего, разыгрывая Рискового шкипера, вы хотите зачистить стол противника и сделать что-то еще: накопить броню, набрать карты или сгенерировать стол с *Погонщицей взрыв-ботов* или *Громилой Гуртогга*. Только в самых агрессивных матч-апах и ситуациях нужно играть Рискового шкипера только для зачистки стола.



Совет: Если в руке есть и Рисковый шкипер, и Воздушный налетчик, не играйте второго в темп. Оставьте его для Рискового шкипера — ему нужны дешевые активаторы АоЕ эффекта.

Если же есть Воздушный налетчик, но нет Шкипера или Боевого якорря, 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.



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.



Вихрь клинков — AoE зачистка со специфичным эффектом. Часто вам придется подгонять стол под **Вихрь клинков**, то есть убирать с половины противника существ с 1-2 здоровья. Сделать это просто с помощью оружия.

Вы можете играть **Вихрь клинков** и на своих существ. Например, он сочетается с **Мастером брони** или **Погонщицей взрыв-ботов**, хотя в последнем случае **Вихрь клинков** даст только два "тика", потому что второй убьет призванного Взрыв-бота.

[наверх](#)



Особенности механик и случайные эффекты

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



Домушница может раскопать любое заклинание — это 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 **Кроважидный корсар** и **Вороватый кобольд**.

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. Так вы не сможете сыграть ее из руки под **Рискового шкипера**.



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



Корсарский тайник — дает тот самый двигатель колоды (**Боевой якоррь**) либо **Гайкалибур**, 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** и некоторых других редких эффектов.



Грабительница — восстановит **Гайкалибур** или **Боевой якоррь** с их первоначальными характеристиками 3/2 и 2/2. Вы можете не играть **Боевой якоррь** в мидгейме, если пиратов в колоде не осталось, чтобы в будущем **Грабительница** не восстановила плохое оружие.



Интендант ЗЛА — дает одного из семи случайных прихвостней. Все они важны для синергий с **Рисковым шкипером**, но иногда их можно играть и самостоятельно.



Кобольд-прихвостень — не только источник 2 единиц урона по вражеским персонажам, но и полезный активатор других карт в колоде. Хорошо работает с **Громмашем Адским Криком**, 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 **Грабительницей**, **Интендантом ЗЛА**. 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. Титанический прихвостень хорошо синергирует с *Мастером брони, Рисковым шкипером* или *Погонщицей взрыв-ботов*. Дополнительный бафф здоровья позволит эффективнее раскрутить этих существ под АоЕ *Рискового шкипера* или *Вихря клинков*.

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

Обычно вам пригодятся заклинания, которые уже есть в колодах Бомб Воина или Агро Воина (*Боевая ярость, Внутренняя ярость, Блок щитом* 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*.

Заклинания Воин



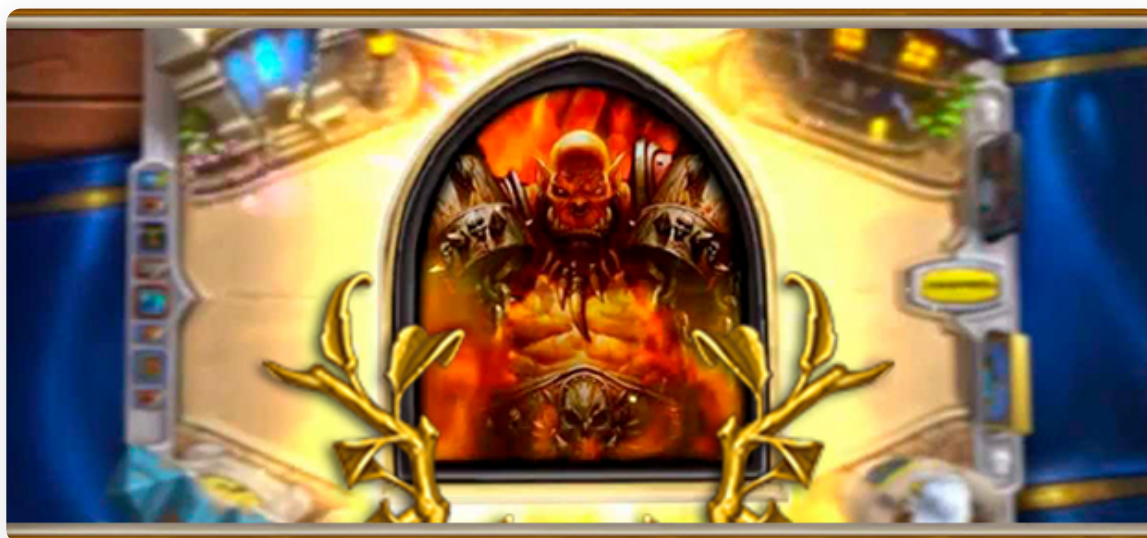
Гоблин-прихвостень — силен в связке с Взрыв-ботами. Можно играть и на другие цели, если это поможет выгодно разменяться.

Драконий прихвостень — не так уж полезен, многие драконы слишком медленные и не подходят под стиль игры Бомб 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.



Обратите внимание на Безумного аспекта Смертокрыла — единственный классовый дракон, которого может раскопать Воин.










[наверх](#)



Полезные советы

- 
 Никогда не сдавайтесь: Бомб Воин может победить практически любого оппонента, если тот "топдекнет" сразу несколько замешанных бомб за ход. Шанс на это не всегда большой, но он все же есть, так что принимать поражение раньше времени не стоит.
- 
 Если вы планируете добить оппонента с помощью бомб, старайтесь довести здоровья оппонента до 5, 10, 15 единиц. Противник с 6 или 10 здоровья умрет от одинакового количества бомб, так что в этом случае разница в здоровье ничего не решает.

-  Бомбы становятся тем опаснее, чем меньше карт в колоде оппонента, потому что шанс "топдека" бомбы возрастает. Следите за количеством бомб в колоде оппонента и шансами, с которыми он их достанет.
-  Обращайте особое внимание на количество бомб в колодах при встрече с Зефрис архетипами, потому что бомбы блокируют боевые кличи [Зефриса Великого](#), [Королевы Алекстразы](#) и других. Постарайтесь всегда держать в колоде оппонента хотя бы две бомбы.
-  Не бойтесь играть [Главного подрывника Бума](#) даже в случае, если в колоде оппонента только одна бомба. Два Взрыв-бота — уже достаточное количество угроз во многих ситуациях. На 8+ маны вы можете сыграть сначала [Рискового шкипера](#), а потом [Главного подрывника Бума](#), чтобы сразу же активировать хрипы всех Взрыв-ботов.
-  Думайте о том, как правильно разменяться Взрыв-ботами. В некоторых ситуациях вы хотите, чтобы они зачистили стол, а в других — нанесли урон герою противника. Используйте других существ и карты для того, чтобы Взрыв-боты выполнили свою цель. Но бывают и такие ситуации, в которых случайные исходы предсмертных хрипов Взрыв-ботов изменят ваши планы на ход, так что нужно сначала разменяться ими, а потом играть карты из руки.
-  Планируйте ходы с [Рисковым шкипером](#) до того, как разыграете это существо. Думайте, в каком порядке лучше выставить существ и разыграть другие карты из руки.
-  Не бойтесь рисковать с [Потасовкой](#). Шансы 50 на 50 — хороший план во многих ситуациях, не только самых тяжелых. Например, можно играть [Потасовку](#) на 2 существа на столе — свое и вражеское — в надежде на то, что выживет союзное.
-  Как и другим архетипам, Бомб Воину важно знать, на что способен его оппонент: есть ли у него исцеление, провокации, сколько урона он может нанести по вашему герою, чем зачистить стол и так далее. Подробнее об этом в следующем разделе.

[наверх](#)



Темпо Охотник на демонов — начнет агрессивно, вы сможете сдерживать атаку оппонента с помощью оружия и других ранних дропов, но если Иллидан 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**.

В мидгейме старайтесь перейти в наступление хотя бы с помощью **Гайкалибура**, а существами и заклинаниями сдерживайте стол противника. Часто у вас не получится постоянно играть от защиты, потому что у Охотника на демонов много способов восполнить ресурсы и продавить вас взрывным уроном даже без стола.



Агро Воин — сильнее Бомб Воина, хотя это не безнадежный матч-ап. Важно правильно реализовать **Рискового шкипера**: после того, как это сделает оппонент. В идеале в свой ход с **Рисковым шкипером** реализовать **Мастера брони** или **Погонщицу взрыв-ботов** в зависимости от количества вашего здоровья, а также обязательно найти момент для розыгрыша **Громилы Гуртогга** — оппоненту будет сложно ответить на эту угрозу.

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.



Чистый Паладин — играет много исцеления и защитных карт, так что продавить его без стола будет сложно. Рассчитывайте на своих существ, особенно полезен **Главный подрывник Бум** — его можно сыграть в темп или после **Рискового шкипера**.

Рискового шкипера также можно сыграть в комбинации с **Погонщицей взрыв-ботов**, чтобы и зачистить вражеский стол, и нанести урон противнику. Воин пытается переиграть Паладина по количеству ресурсов в руке, так что старайтесь в ход с **Рисковым шкипером** реализовать и **Боевую ярость**.

Вихрь клинков — отличный ответ на **Манускрипт надежды** и другие крупные угрозы Паладина в лейтгейме.



Зефрис Охотник — важная задача в этом матч-апе — заблокировать хайлендер синергии противника с помощью нескольких бомб в его колоде. Как можно быстрее надевайте **Гайкалибур** и атакуйте по герою противника. Обратите внимание на **Выслеживание** — с его помощью Охотник может сбросить одну или даже две бомбы из своей колоды, а после этого ему будут доступны **Укротитель ящеров Бранн**, **Зефрис Великий** и **Королева Алекстраза**.

У Охотника много других опасных карт. Партия не закончится, если вы замешаете пару бомб в его колоду, хотя оппонент и потеряет свои самые сильные ходы. Вы часто получите много урона со старта и в мидгейме, так что рассчитывайте на комбинации **Рискового шкипера** и **Мастера брони**.

Вихрь клинков хорошо работает в этом матч-апе, потому что у Охотника много единичных средних и крупных угроз, на которые ответит ваш ремувал.

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.



Спелл Дриид — легкий матч-ап, даже если вы не будете контролировать стол. У вас масса AoE зачисток для ответа на любой стол противника, важно только вовремя найти их с помощью **Боевой ярости**. Зачистить стол можно с помощью **Рискового шкипера**, но предпочитайте убирать токенов Дриuida со стола в первую очередь **Потасовкой** и **Вихрем клинков**, а связки с **Рисковым шкипером** оставлять для **Души леса** оппонента или до момента, когда вы сможете не только зачистить стол, но и сыграть **Боевую ярость** или **Громилу Гуртогга**, а в идеале и то, и другое.

Дриид быстро перебирает колоду, так что его убьют замешанные в колоду бомбы. Или оппонент просто останется без ресурсов для нападения в руке, что вполне

осуществимо.

Малигос Друид — похожий матч-ап, но у этого оппонента будет меньше способов "заспама" стола. **Вихрь клинков** лучше оставить на крупных драконов, а с помощью **Рискового шкипера** и **Мастера брони** накопить изрядное количество брони, чтобы вас не пробили комбинации с **Малигосом**.



Галакронд Разбойник — играет минимум исцеления и защитных эффектов, так что будет уязвим и для **Гайкалибура**, и для Взрыв-ботов. Постарайтесь играть **Рискового шкипера** вместе с **Погонщицей взрыв-ботов**, чтобы нанести дополнительный урон по герою противника. Чаще всего первого **Рискового шкипера** нужно отдать на 4-6 мане, когда Разбойник "заспамит" стол прихвостнями и другими мелкими угрозами. Не делайте ставку на **Громилу Гуртогга**, почти всегда Валира вернет его в вашу руку.

План на игру прост: чистите стол ремувалами, давите **Гайкалибуром** и бомбами, защищайтесь от мелких угроз и взрывного урона с помощью брони, делайте ставку на **Погонщицу взрыв-ботов** и **Главного подрывника Бума**.



Сложно сказать, какого Шамана вы встретите в ладдере, но против них всегда будет полезен **Вихрь клинков**. Ремувал хорош и для ответа на **Галакронда Буревестника**, и для ответа на разбафанные и скопированные тотемы.

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



Рено Маг — как и в случае с Охотником, важно как можно быстрее замешать в колоду Мага пару бомб, чтобы лишить его ключевых синергий. После этого геймплей станет достаточно простым: давите Мага с помощью **Гайкалибура** и бомб, дополняйте это комбинациями **Рискового шкипера** и **Погонщицы взрыв-ботов** (лучше и вместе с **Боевой яростью**), а также **Главным подрывником Бумом** — его полезно также играть под **Рискового шкипера**.

Справиться со столом Мага будет просто: в этом помогут все точечные и AoE ремувалы. [Вихрь клинков](#) станет хорошим ответом на крупные угрозы Мага вроде [Глубокой заморозки](#), [Силы созидания](#) или [Алекстразы](#).

Не оставляйте Мага на низком запасе здоровья, если боитесь [Алекстразы](#). Лучше всего генерировать какие-то угрозы на столе, чтобы Джайна не могла безопасно сыграть легендарного дракона.



Галакрод Жрец — самый сложный матч-ап в мете, в котором часто стоит принимать поражение. Хотя сдаваться сразу же не стоит, но нужно играть рискованно и рассчитывать на хороший заход своих карт и плохой заход противника. Надеемся на то, что оппонент вовремя "топдекнет" бомбы из своей колоды, что ему не зайдут топовые ответы на ваши угрозы и много исцеления.

Действуйте жадно: важно выгодно реализовать [Боевую ярость](#), [Главного подрывника Бума](#) и другие карты. Постарайтесь сразу же взрывать всех Взрыв-ботов, иначе Жрец может ответить на них [Массовым рассеиванием](#) и [Карой гибельной с Обновления](#). Но если способа взорвать Взрыв-ботов нет, рассчитывайте на то, что Жрец не найдет идеального ответа.



Квест Чернокнижник — самый уязвимый архетип для бомб, часто будет "топдекать" их слишком быстро, так что вы не должны жадничать с [Главным подрывником Бумом](#). Не делайте особой ставки на существ со стола за исключением Взрыв-ботов, потому что у оппонента много AoE и точечных ремувалов.

Матч-ап простой, но единственная надежда Чернокнижника — вовремя сыгранная [Алекстраза](#) на себя, а после комбинации с [Дыханием Пустоты](#) и другие источники исцеления. Изредка Чернокнижник сможет пробить вас с помощью [Малигоса](#) и взрывного урона. Если боитесь этих комбинаций, накопите броню с помощью [Мастера брони](#).

[наверх](#)



Заключение

Бомб Воин — хорошая колода для текущей меты Руин Запределья, хотя и не единственный достойный представитель своего класса. В идеале у вас должно быть несколько колод Воина для разных ситуаций. Если часто встречаете Охотников на демонов, обращайтесь к Агро Воину или Воину на яйцах, а если больше представителей других классов — берите Бомб Воина. Не стоит брать Воина вообще только в случае, если вы постоянно играете со Жрецами, хотя такого не должно происходить в нынешних условиях — это далеко не самый популярный класс.

Интересно понаблюдать, что случится с классом в будущем: какой архетип станет лидером, как под него адаптируется мета. Можно сказать точно, что Воина ждет хорошее будущее в текущем патче.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!