

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Терран Воин — последний шанс сыграть топ декой до нерфов. Большой гайд по архетипу

13.03.2025

Гайды

Великая Запредельная Тьма

Терран Воин — последний шанс сыграть топ декой до нерфов. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Терран Воин в ранней мете Героев StarCraft. Архетип построен на основе старого Контроль Воина, но дополняется картами Друида и, конечно, механиками Звездолета и Терранов. Так у Вара появляется куда больше возможностей для геймплея. Он силен и в защите, и в нападении — дека может накопить огромное количество брони, закрыться несколькими огромными провокациями, играть бесконечной колодой и делать многое-многое другое.

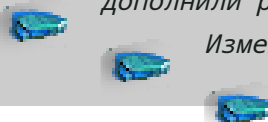
Сегодня Терран Воин — важная сила меты, с которой должны считаться все. Это самый популярный архетип на большинстве рангов, который при этом показывает и отличный процент побед. Воин не боится Друидов, Шаманов, Чернокнижников и Разбойников. Его

единственной слабостью станет ДК, но и этот класс вполне можно победить, если точно знать, что вы делаете — мы расскажем об этом в разделе "Матч-апы".






В большом гайде по Терран Воину разбираемся, как работает эта колода на всех игровых этапах от построения деки до конкретных матч-апов. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости декбилдинга, муллигана и стратегии игры.

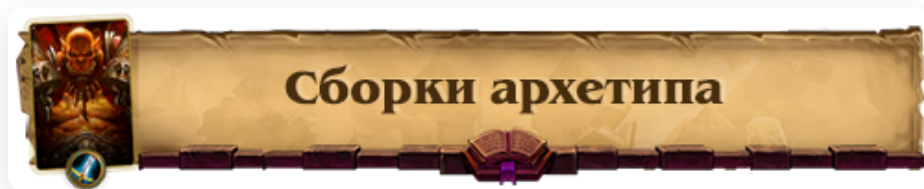
Важно, что Терран Воина понерфят уже 18 марта, а 25 марта он существенно изменится в результате ротации Стандарта. Успевайте поиграть декой, если все карты есть. А если нет, не крафтите ничего, что напрямую не понерфят разработчики 18 марта.

Обновили гайд 13 марта. Список изменений:

 Дополнили раздел "Как собрать колоду"
Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
Дополнили раздел "Матч-апы".

Разделы гайда:

-  **Сборки архетипа**
-  **Как собрать колоду**
 - Основа колоды
 - Опциональные и технические карты
 - Замены
 - Максимально бюджетная колода
-  **Что искать в стартовую руку**
 - Общие правила муллигана
 - Муллиган против каждого класса
-  **Стратегия игры**
 - 8 ключевых советов по геймплею
-  **Матч-апы**



Мета дополнения уже сформирована и вряд ли сильно изменится без серьезных балансных патчей. А раз так, то оптимальная или близкая к оптимальной сборка Терран Воина уже найдена — ее вы увидите ниже. Также мы приведем и экспериментальную деку Терран Воина, которой пока что мало играют, но винрейт у нее многообещающий.

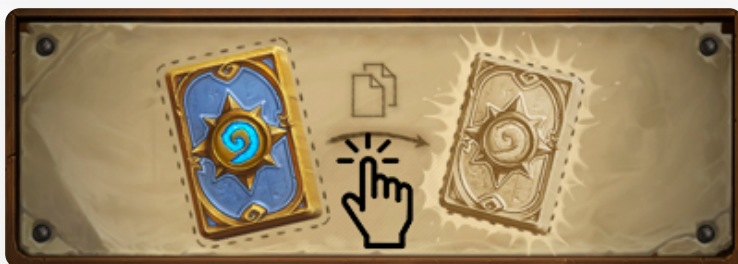


Терран Контроль Воин

Терран Контроль Воин

<p>Зачарник: Потоки энергии Механизм</p>	<p>Вирусный модуль Нервозность Ад Переоружение</p>	<p>Насадный модуль Бомбовый щит Проклятие Повышение жизни Никитс</p>	<p>Поларон: Арроша</p>	<p>Фудасвид: Ратана</p>	<p>Гранная арфа</p>	<p>Битовиштом</p>	<p>Готес: Камешовиштом</p>
<p>Космопорт</p>	<p>Фотограф: Фи: За</p>	<p>Торговая дупинца</p>	<p>Новые высоты</p>	<p>Взлет</p>	<p>Система контроля</p>	<p>Проклятый крик</p>	<p>Меняющий часы</p>
<p>Захватчик</p>	<p>Голодный Хам</p>	<p>Бармен: Боб</p>	<p>Ина: Асдеги</p>	<p>Дани: Рейтор</p>	<p>Бум: Босс: То: Срун</p>	<p>Волон</p>	<p>Бессмертный проклятор</p>

12880



Оптимальная сборка Терран Воина для нынешней меты. Хорошо играет с Шаманами и Рыцарями смерти, у него есть план и для зеркальных матч-апов, и для комбо ОТК колод. Обратите внимание, что тут нет **Изобретателя Бума**: легендарка не так нужна архетипу, двух Водопоев вполне достаточно.

В сборку можно включить Потасовку, Сон под звездами и Вихрь клинков, а убрать Захватчика, Тотем Каменного Когтя и Блок щитом. Так Воина можно оптимизировать для борьбы с агро колодами, играющими от стола.

-
-

Один Терран Воин

Один Терран Воин

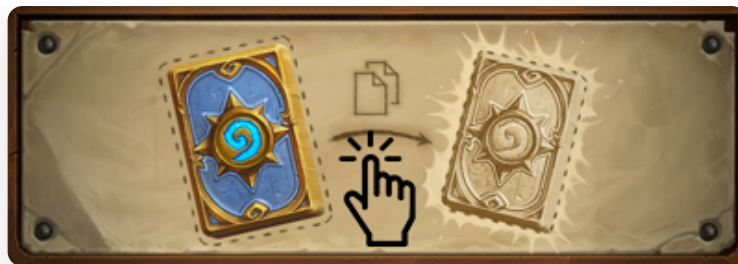
<p>Вы раскрываете артефактор «Каликс» — Блок щитом или «Потасовка».</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Нанесит 2 ед. урона. Вы получаете 2 ед. брони. Вы получаете карту из колоды.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Нанесит 1 ед. урона всем существам. Зберет противника, пока один из них не умрет.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Привлекает часть звездолета 2/1 с эффектом при залусе.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин вы делаете своим соседней рукой и замещаете его в колоду. (Один раз за игру)</p> <p>3</p> <p>x3</p>	<p>Нанесит 3 ед. урона существу. Если урон превышает 3 ед. урона, распространяется эффект противника в колоду.</p> <p>3</p> <p>Огонь</p>
<p>Получает максимальное количество брони на 3 и дает гусей, кристаллы брони.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Вы берете 2 карты терранов. Раскрывает часть звездолета 2/1 с эффектом при залусе.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>Составил команду, обрете гусей на трех карт. Боевой воин вы раскрываете карту из колоды.</p> <p>4</p> <p>x4</p>	<p>Боевой воин если вы выложите карту в этом матче, создаст оружие.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>Нанесит 1 ед. урона всем существам в колоде. Если вы выложите карту в этом матче, создаст оружие.</p> <p>4</p> <p>Природе</p>	<p>Боевой воин вы раскрываете противника берет для обеих сторон. (Противник получает гаджет)</p> <p>4</p> <p>x5</p>	<p>Проклятие. Проклятый воин вы получаете +6 к броне. Часть звездолета</p> <p>4</p> <p>x2</p>
<p>Боевой воин, резанец и проклятый воин. Нанесит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>Вы получаете очки здоровья гусей, броню против гусей. Если вы получаете +8 к броне.</p> <p>6</p> <p>x3</p>	<p>Тренирует друга. Проклятие. В этот момент враг увеличивает количество в колоде противника. (один раз за игру)</p> <p>6</p> <p>x3</p>	<p>Боевой воин повторно заберет все звездолеты, затопленные вами в этот матч.</p> <p>7</p> <p>x5</p>	<p>Выберите три эффекта: вы берете 2 карты, вы получаете +5 к броне, вы получаете 2 кристаллы брони.</p> <p>8</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Боевой воин до конца матча, но до окончания первого матча, вы получаете +5 к броне. (Один раз за игру)</p> <p>9</p> <p>x8</p>	<p>Стилет на 11 минуте на колоду карты, раскрывает или уничтожает карту. Боевой воин замещает себя другим существом.</p> <p>100</p> <p>15</p> <p>x15</p>

Зиллиакс

<p>Невозможность Яя Переодевание</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>4</p>	<p>Боевой воин ценит Проклятие. Повторение Железа</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>2</p>
---	--

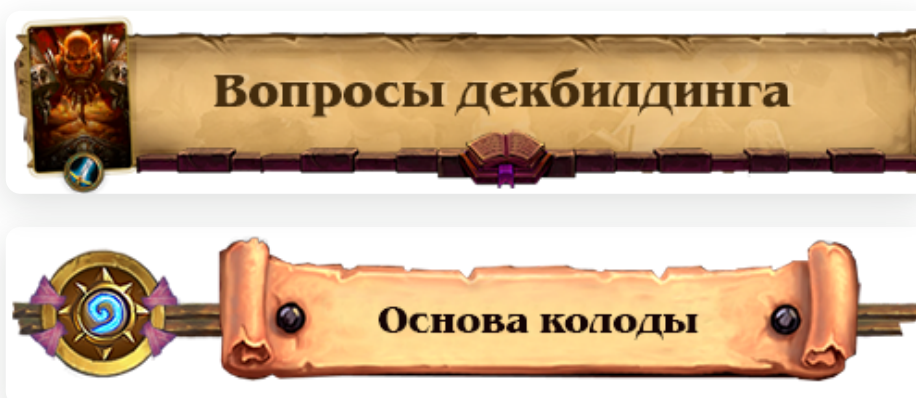
В банде ЕТС

<p>Проклятие. Боевой воин противник призывает случайное существо из своей руки.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>6</p>	<p>Боевой воин если у противника есть 4 существа или больше, вы получаете контроль над одним из них.</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>3</p>	<p>Боевой воин замещает в колоду проклятие 3 карты «Тренировка», при залусе который вы берете карту проклятия в свою руку, корда и на поле.</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>7</p>
--	---	--



Необычная сборка Терран Воина с **Одином** главным куратором. Эта легендарка открывает для Воина новый проактивный способ победы, который мало кто будет ожидать. Тут же появляется и **Игнис Вечное Пламя** вместе с **Ревущим пламенем** и **Обеззараживанием** для дополнительных синергий с **Одином**, а также просто как самостоятельный способ победы.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Терран Воина в основе 28 карт — ключевые способы победы, а также просто лучшие карты двух классов (Воин и Друид) для контроль стиля игры.

Основные карты очень редко исключают из колод. Можно задуматься о том, чтобы убрать **Захватчика**, **Музыкального менеджера Е.Т.С.**, **Бум-босса Тогруна**, **Фотографа Физзла**, **Бармена Боба** и другие карты. Но им нужна адекватная замена, которую не всегда легко найти.

Зиллиакс Делюкс 3000 в колоде всегда только в одной версии — **Идеальный модуль + Вирусный модуль**. Только с таким набором Воин будет эффективно работать.

Что до **Музыкального менеджера Е.Т.С.**, то чаще всего туда будут технические карты. Обычно там точно будут **Грязная крыса** и **Ментальный техник**.

Основа колоды (28 из 30)



Код основы колоды:



Дополнить основу нужно еще 5 картами (3 в Музыкального менеджера Е.Т.С. и 2 просто так). Среди них обычно берут какие-то технические карты, чтобы улучшить винрейт против конкретных классов.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Оptionальные карты



Грязная крыса — карта для борьбы с комбо деками. Достанет вражеского Килджедена, Туроператора Дунгара, Лироя и другие ключевые карты. Обычно берут только в состав ЕТС.

Коррозионная гадюка — очень помогает против Разбойника на оружии, хотя матч-ап и так выгодный.

Игнис Вечное Пламя — берут в сборки с Одним главным куратором для проактивного способа победы.

Оглушить, Вихрь клинков, Ревущее пламя, Подземные толчки — дополнительные карты для обороны, которые нужно взять с учетом локальной меты и ваших предпочтений. **Ревущее пламя** всегда есть в деке с **Игнисом Вечное Пламя**, хотя порой **Ревущее пламя** берут и отдельно просто из-за того, что это хорошая карта. **Вихрь клинков** поможет против Зерг дек и Хэндбафф Хантов.

Ментальный техник — лучше всего работает против Рыцарей смерти и Дунгар Друидов, часто полезен и в зеркальных поединках.

Потасовка — две копии уже можно найти с Подарка Гарроша. Еще больше берут, если часто встречаются Шаманов и Рыцарей смерти.

Утечка химикатов — активатор для Зиллиакса Делюкс 3000, но сейчас для спелла редко находится место в сборке, потому что появился набор Звездолетов.

Килджеден — бесконечная дека и бесконечная выгода для самых медленных матч-апов, например против Жрецов или Терран Воинов. А еще это гарант для защиты от

усталости в любом поединке. Можете добирать любое количество карт.

Сон под звездами — хорошая карта, хотя и относительно медленная. Берут, если остается свободное место в деке.

Изобретатель Бум — сильная легендарка, но конкуренция в колоде слишком высокая, а функцию Бума уже выполняет Водопой. И если нужно больше способов воскресить Зиллиакса Делюкс 3000, можно сделать копии Водопоя с помощью Фотографа Физзла.














[наверх](#)

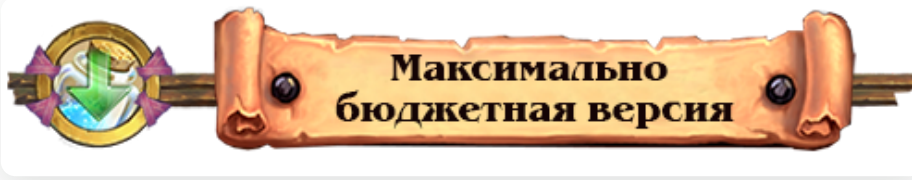


Терран Воина не собрать без многих легендарок и эпиков, так что цену колоды значительно снизить нельзя, хотя что-то все же можно убрать. Далее обсудим все дорогие карты и, если возможно, способы их замены.

Не создавайте дорогие карты, которые не будут понерфлены 18 марта.

-  **Зиллиакс Делюкс 3000** — обязательная карта, без которой архетип работать не будет.
-  **Новые высоты** — обязательная карта, которую нужно скрафтить в двух экземплярах.
-  **Фотограф Физзл** — дает слишком много выгоды, чтобы от него отказываться.
-  **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** — можно относительно легко убрать из деки, а вместо взять карту из его банды.
-  **Голодный Хамм** — обязательная карта, без которой архетип работать не будет.
-  **Бармен Боб** — бесплатная легендарка.
-  **Килджеден** — можно заменить парой Грязных крыс для медленных матч-апов.
-  **Джим Рейнор** — обязательная карта, крафтите ее в любом случае, подойдет не только Воину.
-  **Бум-босс Тогрун** — дополнительный способ победы, без которого Воин часто может обойтись. Берите вместо Грязную крысу.
-  **Бескрайний простор** — лучше скрафтить, подойдет очень многим декам.
-  **Другие карты** — не нужны для Зиллиакс Воина.

[наверх](#)



Максимально бюджетная версия

Терран Воин

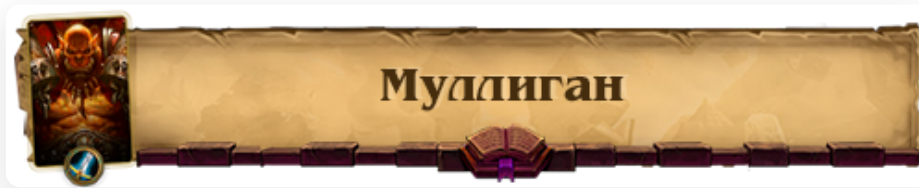
<p>Звильнак, Деловое дело Составляя колоду, настройте «Звильнака Демоса 3000» по своему усмотрению! Механизм</p>	<p>Подарок Барроша Вы раскрываете временную копию «Казни», «Блока шитом» или «Полосовки».</p>	<p>Фукасивы Гранаты Наносит 2 ед. урона. Вы получаете 2 ед. брони. Ваш следующий запуск звездомата стоит на (2) меньше.</p>	<p>Блокшином Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p>	<p>Тотем Камешных Ил В конце вашего хода вы получаете +2 к броне и берете карту. Тотем</p>	<p>Грязная крыса Провокация. Боевой клич противник призывает случайное существо из своей руки.</p>
<p>Космопорт Призывает часть звездомата 2/1 с эффектом при запуске.</p>	<p>Фотограф Физэл Боевой клич: вы делаете снимок одной руки и заманиваете его в колоду (Один раз за игру).</p>	<p>Торголан-пухляк Провокация. Предсмертный крик: вы берете другое существо с «Провокацией». Оно стоит на (2) меньше.</p>	<p>Новые высоты Повышает максимальное количество маны на 3 и дает пустой кристалл маны.</p>	<p>Взлет Вы берете 2 карты терранов. Призывает часть звездомата 2/1 с эффектом при запуске.</p>	<p>Предсмертный крик: вы получаете +6 к броне. Часть звездомата.</p>
<p>Захватчик Боевой клич, резонанс и предсмертный крик: наносит 2 ед. урона всем другим существам. Демон</p>	<p>Голодный Хамм Турецкая дружка. Провокация. В конце вашего хода получаете существо в колоде призываема, получая +2/+2.</p>	<p>Бармен Боб Боевой клич: вы выбираете действие «Полеи сражений»!</p>	<p>Джим Рейнор Боевой клич: повторно запускает все звездоматы, запущенные вами в этом матче.</p>	<p>Водной Воскрешает 3 разных существ с «Провокацией» с наибольшей стоимостью.</p>	<p>Бескрайний простор Снимает на (1) меньше от каждого своего запущенного или уничтоженного жетона. Боевой клич уничтожает всех других существ.</p>





Значительно дешевле Терран Воина не сделать: много легендарок тут слишком важны для существования архетипа, без них он потеряет всякий смысл. Но все же что-то убрать можно: тут ставка идет на две Грязные крысы, которые вытаскают ключевых юнитов в контроль матч-апах.

[наверх](#)



Муллиган Терран Воина не такой простой и очевидный. Да, есть несколько карт, которые Воин хочет оставить всегда, но есть и специфичные опции, которые нужны лишь при встрече с конкретными классами. И эти специфичные карты делают очень многое в конкретных матч-апах, так что обратите особое внимание на классовый муллиган.



Общие правила муллигана

- ❏ **Новые высоты** — уникальная карта для разгона по мане, нужная Воину во всех матч-апах. Вторую копию оставляйте с Монеткой.
- ❏ **Космопорт** — всегда оставляйте одну копию этой карты. Две нужны только с Монеткой.
- ❏ **Взлет** — всегда оставляйте одну копию этой карты. Две нужны только с Монеткой.
- ❏ **Тотем Каменных Игл** — хорошая карта почти в любой ситуации. Скидывайте лишь против классов, которые почти наверняка начнут партию агрессивно или смогут иначе легко разменяться с 0/2 тотемом.



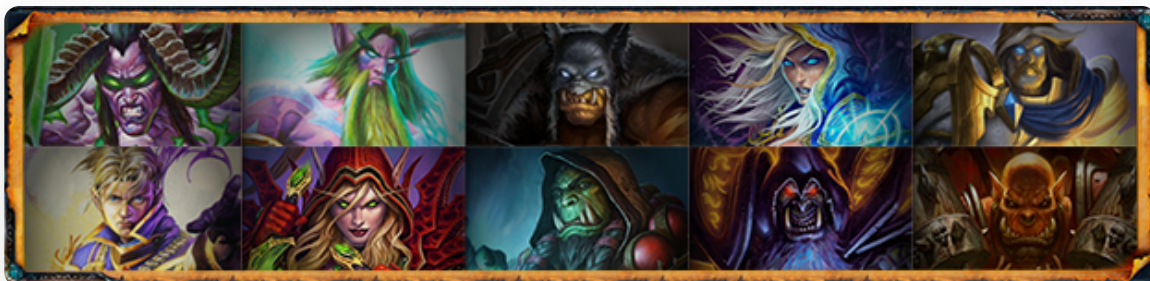
Захватчик, Фугасные гранаты, Каронитовый защитный кристалл — оставляйте по одной копии при встрече с агрессивными противниками.



Тортоллан-путница — оставляют или с хорошей рукой, или против медленных классов.



Другие карты — оставляют на муллигане редко.



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Захватчик.

Охотник на демонов: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Захватчик, Фугасные гранаты, Каронитовый защитный кристалл.

Воин: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Голодный Хамм, Бум-босс Тогрун.

Паладин: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Бармен Боб.

Охотник: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница.

Друид: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Зиллиакс Делюкс 3000, Джим Рейнор.

Разбойник: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Каронитовый защитный кристалл.

Шаман: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Каронитовый защитный кристалл.

Маг: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Каронитовый защитный кристалл.

Жрец: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница, Фугасные гранаты.

Чернокнижник: Новые высоты, Космопорт, Взлет, Тотем Каменных Игл, Тортоллан-путница.

[наверх](#)



Объясняем основы и тонкости геймплея Терран Воина в 8 пунктах.

1. Идея колоды

Терран Воин — новая вариация старого Контроль Воина. Дека существует уже давно, у нее есть отличные оборонительные карты, а также возможности добора, накопления брони и т.д. Чего Контроль Воину не хватало раньше, так это сильного способа победы. Сейчас такой способ победы у Контроль Вара появился, а точнее появился целый набор способов победы, из которых Воин может свободно выбирать.



За основу деки Терран Воин берет старого [Зиллиакс](#) Вара. Его колода построена вокруг взаимодействий с [Зиллиаксом](#). Эту легендарку Воин старается как быстрее призвать, разбить, а после воскресить Водопоем. Всего этого достаточно для победы в большинстве матч-апов. Волны [Зиллиаксов](#) обеспечат вас полным здоровьем, зачисткой стола, защитой от рывков, а также это просто способ давления и летала в течение 1-3 ходов в зависимости от здоровья противника.



В дополнение к этому у Воина появились синергии Терранов и Звездолетов. Что важно о Звездолетах — они почти всегда получают провокацию и сильные эффекты на накопление брони, так что это дополнительная синергия с Водопоем. Никуда и без очень сильного Джима Рейнора, который тоже даст перепривзвать Звездолеты. Новые синергии Терранов делают Воина неубиваемым: еще больше провокаций и брони, а часто и дополнительные эффекты вроде зачистки стола или просто генерации характеристик.

Еще у Воина, как и раньше, есть Голодный Хамм, который позволяет взять в деку Новые высоты и ключевой Водопой. Разгон по мане очень важен для контроль деки, а 13-16 маны в лейтейме позволят делать очень сильные ходы, с которыми не сравнятся противники.

2. Синергии Терранов

Благодаря Космопорту и Взлету Воин призовет больше полезных эффектов для будущего Звездолета. Призыв будет рандомным, так что контролировать его сложно. Но важно следить, что именно сделает Звездолет: даст броню или даже обеспечит вас зачисткой стола. Не так хорош только призыв Морпеха из-за антисинергии с Водоемом. Зато есть комбинация на яд + нанесение урона всем противникам, которая зачистит стол. Но такая комбинация нестабильная, так что полагайтесь на нее только в очень трудных ситуациях.



Синергии Терранов редко принесут Воину автоматическую победу. Чаще всего и Звездолеты, и даже Джим Рейнор нужны просто для того, чтобы затянуть партию и дать Воину время для поиска и реализации других карт. В этом карты Терранов и Звездолетов очень хороши: они отвлекают противника провокациями и дают очень много брони. Большой запас армора может стать даже отдельным способом победы в некоторых матч-апах.

3. Зиллиакс и его воскрешение

Синергия **Зиллиакса Делюкс 3000** и **Водопоя** — очень сильная и важная синергия в деке, пусть вы и не со 100% вероятностью воскресите именно **Зиллиакса**, шансы все же хорошие. Самого **Зиллиакса** помогает добрать **Тортоллан-путница**, хотя у нее есть шанс взять и **Каронитовый защитный кристалл**.

Но в игре с **Зиллиаксом** и **Водопоем** есть свои проблемы. Есть ряд карт, которые могут помешать Воину воскресить **Зиллиакса**. Противник может забрать **Зиллиакса** себе с помощью **Йогг-Сарона Освобожденного**, **Ментального техника**, **Бармена Боба** или **Бригадира Рески**, еще есть боевой клич **Одинокого рейнджера Рено**, который убирает карту со стола, но не убивает ее. Есть и реже встречающиеся карты, которые противник может сгенерировать и скастить без выбора цели каким-то случайным эффектом, например это **Сглаз**.

У Воина есть способ обыграть все это — нужно призвать **Зиллиакса** и тут же разбить его. Но просто так этого не сделать, потому что **Зиллиакс** атакует лишь один раз и никогда не умирает из-за божественного щита. Но можно убить **Зиллиакса** и своими картами, например **Вихрем клинков**, **Потасовкой**, **Бескрайним простором**, **Захватчиком**. Такие ходы критически важно делать в некоторых матч-апах, например против ДК с Бригадиром Реской.

[Наверх](#)



4. Другие способы победы

В медленных матч-апах могут пригодиться и другие способы победы, которых у Терран Воина очень много. Порой не хватает просто стен из **Зиллиаксов**, огромного количества брони и большого стола.

Тяжелый способ победы 1 **Забрать ключевое существо противника**

Грязная крыса — может достать из вражеской руки ключевого юнита.

Голодный Хамм — полагаться на него не стоит, но иногда он может съесть ключевого юнита противника, например того же **Зиллиакса Делюкс 3000** вражеского Воина. Но даже в мидгейме не пытайтесь как можно раньше поставить эту карту, она слабая и играется лишь в случае, если лучше на ход ничего нет.

Бармен Боб — может забрать вражеское существо со стола, не активируя его предсмертный хрип. Очень сильная карта в зеркальных матч-апах для захвата **Зиллиакса** или **Звездолета**. То же может сделать и **Ментальный техник**.

Бум-босс Тогрун — лишит противника ключевых карт в руке или колоде, хотя сработает часто не очень скоро, тут все зависит от колоды противника и скорости ее перебора.

Тяжелый способ победы 2 Бесконечная колода

Тут Воину помогает **Килджеден**, который лишает вас угрозы усталости и в перспективе дает огромные характеристики. Но карта невероятно медленная и жадная, так что играйте ее только в самых медленных матч-апах. И только после того, как доберете все важные карты из колоды.

[наверх](#)

5. Идеальный **Фотограф Физл**

Пусть **Фотограф Физла** понерфили, Воину от этого хуже не стало. Легендарка все еще невероятно сильная, особенно если вы скопируете нужные карты. Идеальный набор для копий — два **Водопоя**, **Бескрайний простор**, **Бум -босс Тогрун**, **Джим Рейнор**, **Бармен Боб** и **Подарок Гарроша**. Всё это вы скопируете вряд ли, но по крайней мере **Водопои** и **Бескрайний простор** часто долго лежат в руке, так что сделать их копии выходит часто. Всё остальное уже по ситуации.

Физл дает очень много выгоды, которая Воину критически необходима не только в контроль матч-апах, но и часто против мидрейндж дек (**Рыцарь смерти**, **Охотник**, **Друид**).

[наверх](#)



6. Добор и генерация карт



Самый популярный источник генерации карт — Подарок Гарроша. Тут полезны все три заклинания, которые можно использовать почти в любом матч-апе. Реже всего вам понадобится [Казнь](#), [Блок щитом](#) универсален в любом матч-апе, а [Потасовка](#) нужна лишь в некоторых ситуациях. Оставьте один Подарок Гарроша для раскопки [Потасовки](#), если других массовых зачисток в руке нет, а они могут понадобиться в будущем.

Взлет работает только с картами Терранов, так что внимательно проверьте, что осталось в деке и в каком количестве. Иногда этот спелл уже ничего не сделает кроме призыва Крейсера.

Не бойтесь быстро перебирать колоду в поисках карт, у вас всегда есть Килджеден, а даже если вы его не раскопаете, все равно партия часто не дойдет до усталости или она не станет ключевым фактором. Выгоды у Воина так много, что он переиграет буквально всех. Важно только не сжигать карты из-за нехватки места в руке, хотя это зависит от того, что осталось в деке.

[Наверх](#)

7. Начало партии и использование Монетки

В начале партии Воин может играть пассивно и просто использовать силу героя. Не всегда в руке будут карты, которые вы сможете или захотите разыграть.

Важно понимать, что вы не обязаны делать что-то каждый ход, тратить всю ману и действовать активно. Пока противник действует пассивно, вы можете тоже никуда не спешить — тратить ману на накопление брони и добор. А если этого сделать нельзя, то можно пропускать ходы после силы героя.

Монетку Воин тратит или для раннего разгона по мане с Новыми высотами (проверьте, чтобы вам было что сделать на следующий ход с экстра маной; если сделать нечего, то берегите Монетку и ждите третьего хода для Новых высот), или на карты за 5-8 маны. Среди этих карт может быть и запуск Звездолета, который важно сделать перед розыгрышем Джима Рейнора или Водопоя.

[Наверх](#)



8. Здоровье, броня и выживание

Часто Воин встанет перед выбором "что потратить: здоровье или броню". Во всех ситуациях старайтесь тратить здоровье, потому что позднее вы сможете восстановить его похищением жизни с [Зиллиакса](#). А броня копится только картами и силой героя, у нее нет лимита и нет почти бесконечного ее источника, как у здоровья с [Зиллиаксом](#).

Броня в принципе станет очень важным фактором в матч-апах с берн колодами, например с Разбойником на оружии, Элем Магом или Друидом на силе героя. Постарайтесь копить ее уже после того, как уберете со стола всех юнитов противника. Броня должна впитать в себя урон только от особых эффектов врага (заклинания и боевые кличи), но не урон от существ на столе.



Терран Воин

В зеркальном матч-апе важны 3 карты: Бармен Боб, [Зиллиакс Делюкс 3000](#) и [Бум-босс Тогрун](#). С помощью своего Бармена Боба пытайтесь украсть [Зиллиакса](#) противника или большой Звездолет. Своего [Зиллиакса](#) всегда пытайтесь разбить в свой ход. А Бум-босса Тогруна играйте как можно быстрее, чтобы сломать планы противника. Если Воин играет своего Бум-босса Тогруна, вас может спасти Килджеден, но лучше не играть его, если в деке осталось много сильных карт.

Делайте копии ключевых и самых жадных карт (Водопой, Бескрайний простор, Подарок Гарроша, Боб, [Бум-босс Тогрун](#)) с помощью [Фотографа Физзла](#).



Терран Шаман

Это хороший поединок для Воина, где самое важное не проиграть в мидгейме. Шаман опасен из-за [Жажды крови](#) и [Сглаза](#). [Жажда крови](#) может дать неожиданный летал противнику, а [Сглаз](#) сломает Водопой и полетит в ваш большой Звездолет. Хорошо то, что [Сглаз](#) нельзя сыграть в [Зиллиакса](#), так что эта легендарка очень важна.

С 6+ маны противника играйте вокруг [Жажды крови](#), но не обязательно отдавать массовые зачистки на мелких юнитов. Порой достаточно убрать лишь нескольких из них, чтобы уменьшить урон от [Жажды крови](#).

В лейтгейме у Шамана не будет никакого шанса, хотя он все еще может нанести много урона Осадным танком, Горном Владыки Ветров и Джимом Рейнером.



Протосс Разбойник

В этом матч-апе отлично покажут себя и **Ментальный техник**, и **Грязная крыса**. Все наступательные возможности Роги вы с ними не остановите, но по крайней мере сделаете их меньше. В целом поединок про темп и выживание. В лейтгейме Воин намного сильнее, нужно только дожить до ключевых карт, например **Зиллиакса** и **Водопоя**. У Роги есть **Оглушение**, так что с частью провокаций он справится. Но по крайней мере **Оглушение** не помешает воскресить ваши таунты позднее. С **Зиллиаксом** Разбойник ничего не сможет сделать.



Зерг Рыцарь смерти

Определите как можно быстрее, есть ли в деке ДК **Бригадир Реска** или нет. Индикатором станет любая карта с Руной Льда. Если Реска есть, нужно очень аккуратно играть **Зиллиакса**: разбивайте его в свой же ход и не позволяйте украсть его. Желательно как-то обыграть Реску и в ход с запуском Звездолета, но это часто сделать уже сложнее. Можно сыграть Звездолет рано, пока Реска еще не стала бесплатной или не успела зайти в руку.

Что до Зергов под баффами, тут Воин мало что может сделать. Всегда старайтесь убирать со стола Заразителя и других юнитов с его хрипом. В целом Зергов самих по себе обычно не хватает, чтобы пробить защиту Воина, но ДК может играть очень жадно и уйти в лейтгейм, раскачав Зергов до огромных характеристик.

Помните про Стрекозу, которая может нарушить многие ваши планы. Обыграть ее сложно, но постарайтесь не давать ДК удобный ход, в который он баффнет огромный стол перерождением: с этим зачистками Воина справиться сложно.



Друид на силе героя

У Друида есть Бармен Боб и **Ментальный техник**, которые могут похитить **Зиллиакса** и Звездолеты. Это очень важно, от этих карт нужно по возможности играть, хотя это выйдет и не всегда. Что до наступательных способностей Друида, они велики, но благо у него проблемы с провокациями, а в Воина провокаций достаточно.

Чистите стол, копите броню, генерируйте таунты и будьте готовы к тому, что как минимум один сильный таунт Друид у вас украдет.



Зерг Чернокнижник

Этого противника надо просто пережить. **Колеса СМЕРТИ!!!** у него чаще всего не будет, так что нужно лишь убирать со стола всё, что сыграет Лок. Проблемы доставит **Саргерас Разрушитель**, который уберет со стола ваши таунты и не даст их воскресить. И после Лок замучает вас постоянным призывом бесов, с которым придется считаться. Еще у Лока часто будет Бармен Боб, так что от этой карты тоже желательно как-то сыграть и разбить **Зиллиакса** в свой ход.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

•

[наверх](#)