

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 95

Архив Колода Hearthstone · category-116

Сгенерировано: 04.06.2026 15:30

Количество материалов: 7

===== (Обновлено) Манускрипт Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архети

ID: 2012

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/shtormgrad-manuskript-paladin>

Дата: 02.12.2021

Тип: Гайды

Категория: Сплоченные Штормградом

Описание

(Обновлено) Манускрипт Паладин — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

Кратко

Детально изучаем Манускрипт Паладина — архетип, который продолжает показывать отличные результаты против любых противников в мете Сплоченных Штормградом.

Текст

Герой гайда — Манускрипт Паладин в мете Сплоченных Штормградом в начале декабрьского сезона. После выхода Мертвых копей архетип абсолютно не сдал своих позиций и так и остался одним из опасных участников меты практически для любой другой колоды. Пусть до выхода Разделенных Альтераком осталось лишь несколько дней, это отличное время в последний раз сыграть в текущей мете дополнения и взять Легенду до того, как появятся новые карты.

Манускрипт Паладин продолжает быть ведущим архетипом класса среди топовых игроков, но в последнее время он стал превалировать и на более низких рангах. При этом успешен он в руках любых игроков и с ним несложно подняться по ранговой лестнице с Бронзы до самой Легенды.

Манускрипт Паладин очень хорош как в любых агрессивных и темповых противостояниях, так и в медленных поединках. Его главная слабость - это Фатиг Квест Чернокнижник и Разбойники. Их куда больше в Легенде, а до топового ранга мало кто мешает герою статьи побеждать. Вы будете рады встрече и с Квест Воинами, и с Фейс Хантами, и с Агро Друидами.

Архетип можно собрать разными способами: улучшить большинство популярных матч-апов, заточиться против комбо квест колод или сделать сборку бюджетнее. Такая гибкость позволяет Манускрипт Паладину сохранять хорошие позиции в мете, даже когда она меняется.

Гайд расскажет всё о Манускрипт Паладине в мете Сплоченных Штормградом. Вы найдете передовые сборки и способы собрать собственную с учетом локальной меты, предпочтений и коллекции карт. Речь пойдет о выборе карт в стартовую руку, популярных матч-апах, основах и тонкостях геймплея.

Гайд обновлен 2 декабря с учетом актуального патча. Далее полный список изменений:

- Обновлены колоды и описания к ним
- Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Выбор карт в стартовую руку"
- В разделе "Матч-апы" появились описания новых поединков, дополнены старые.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 95

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить колоду
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Выбор карт в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против всех классов
- Основы геймплея
- Тонкости геймплея
- Матч-апы

Классический Манускрипт Паладин

Классическая сборка Манускрипт Паладина уже доказала свою эффективность в мете Сплоченных Штормградом. Колода хорошо сбалансирована и играет на любых рангах.

Манускрипт Паладин от Meati

Сборка от Meati взяла топ-1 Легенды в самом начале декабрьского сезона. Ее особенность — пара Праведных защитниц. Этот первый дроп поможет в агрессивных матч-апах, защитит ключевые угрозы и станет отличной целью для любых баффов.

Манускрипт Паладин с Яснокрылым визгуном

От обычной классической сборки эта отличается отсутствием одного Манускрипта справедливости и одного Манускрипта правосудия. Вместо них появляется Яснокрылый визгун.

Яснокрылый визгун - сильная и интересная карта, которая очень сильна, если удастся скомбинировать ее с Дланью А'дала, а особенно — с Манускриптом надежды.

Классический Секрет Манускрипт Паладин

Секрет Манускрипт Паладин куда лучше играет с Разбойниками. Используйте эту сборку в Легенде, если часто встречаете Валиру.

- к оглавлению

Основа колоды — это карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Манускрипт Паладина 25 основных карт, которые есть почти в каждой колоде.

Код основы колоды:

Из основы иногда убирают Городской налог, Мургура Моргаргла и одну-две копии Манускрипта справедливости — обычно контроль стола не уместается в сборках с секретами. Тем не менее карты сильные и присутствуют в большинстве обычных сборок.

Далее о том, чем Манускрипт Паладин может дополнить основу колоды.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 95

Набор секретов — обязательно включает в себя две пары секретов — О мой Йогг! и Скачущий спаситель, а также синергии с ними — Меч павших и Командира Северной стражи. Ради этих карт из колоды нужно убрать несколько других мощных опций — в первую очередь АоЕ зачистки. Из-за этого Паладин становится слабее в матч-апах с Агро Друидами и другими классами, которые играют от стола или выставляют большие угрозы. Но улучшаются поединки с Разбойниками, Фатиг Чернокнижниками и менее популярными Магами.

Праведная защитница — надежный первый дроп поможет при встрече с Фейс Хантами, Агро Друидами и другими темповыми колодами, которые играют от стола. Может многое сделать и в поединке с Хэндлоком, и с Разбойником. Отличная цель для баффов и способ защиты героя или крупных угроз.

Ожившая метла — гибкая и универсальная карта, которая будет полезна в любом поединке с активной борьбой за стол. Помогает возвращаться в игру, выгодно размениваться и реализовывать божественные щиты союзных существ. Отлично синергирует с Манускриптом мудрости и Лордом Баровым.

Дальняя застава — стабильный второй дроп, которых не так много у Паладина. Полезна в любых матч-апах и особенно против классов, которые добирают много карт.

Благородный скакун — все чаще и чаще включается в сборки колоды из-за сильного влияния на раннюю игру. Позволяет осуществить выгодный размен и при этом привносит на стол довольно большое число характеристик за 2 маны.

Лорд Баров — еще одна АоЕ зачистка в дополнение к Манускрипту справедливости. Отлично работает с Городским налогом, Ожившей метлой и другими мелкими источниками урона. Из недостатков — снижает здоровье и союзных угроз.

Яркокрылый визгун — новая карта Мертвых копей, которая более чем полностью оправдывает свою стоимость практически с любым баффом в колоде.

Благословение наставника — обычно берется в пару к Яркокрылому визгуну. В паре вы получаете чересчур большое число статусов на стол. Особенно опасно выглядит 8-й ход с двумя визгунами 11/12.

Телан Фордринг — при заходе гарантирует получение ресурсов на поздней стадии игры: от Леди Лиадрин или Вариана короля Штормграда. Обычно берется вместо Манускрипта правосудия.

Манускрипт правосудия — улучшит матч-апы с Чернокнижниками и медленными колодами в целом, но не будет лежать мертвым грузом и в темповых противостояниях, если они затянутся. Единственный внушительный источник урона без существ в распоряжении Паладина.

Менее популярные опциональные карты: Нагруженный мул, Пандарен-импортер, Тихушник из ШРУ, Хитрая нарушительница, Нерубское яйцо + Терон Кровожад, Верховный друид Наралекс, Коррозионная гадюка, Паинька Два Щита, Ядовитый скорпид, Застава Перекрестка, Огромант, Лунная волчица, Темный охотник Вол'джин, Распорядительница Полей боя, Сайлас Новолуний и другие.

к оглавлению

Манускрипт Паладин — дорогая колода, которую смогут позволить себе не все игроки.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 95

Сделать сборки дешевле можно, но ото всех дорогостоящих карт отказаться не получится.

Обратите внимание, что сборки с секретами всегда чуть дешевле, чем те, что без них.

Далее о том, как Манускрипт Паладин заменяет некоторые легендарки и эпика, если их нет в коллекции.

Мургур Моргаргл — необязательная легендарка. Можно заменить на Ожившую метлу, Благородного скакуна, Дальнюю заставу, Паиньку Два Щита и на многие другие опции.

Лорд Баров — если нет в сборке, обязательно берите две копии Манускрипта справедливости и Ожившую метлу.

Мастер клинка Самуро — важная карта для очень многих матч-апов. Временно можно обойтись без него: возьмите в сборку две копии Ожившей метлы и Манускрипта справедливости.

Кариэль Роум — еще одна сильная, но не обязательная легендарка. Без нее чуть хуже станет ранняя кривая маны и синергии с Варианом королем Штормграда, но в целом Манускрипт Паладин не потеряет своей сути.

Прилежный ученик — очень сильная и важная эпическая карта, которая позволяет создать темповый переворот ближе к лейтгейму, что особенно важно в тяжелых партиях. Карту нельзя назвать первостепенной, но очень желательно ее иметь в колоде. Прямых замен нет, так что выбирайте любые опциональные карты, например Яснокрылого визгуна, Заставу Перекрестка, Огроманта и другие.

Леди Лиадрин — Манускрипт Паладин перестанет быть Манускрипт Паладином без этой легендарки и синергирующих с ней манускриптов. Обязательна для крафта, если вы хотите играть архетипом.

Вариан король Штормграда — мощный источник добора, но архетип может обойтись без этого тяжелого дропа. Вместо него возьмите Телана Фордринга, чтобы стабильно доставать Леди Лиадрин из колоды. Если у вас есть Вариан, но вы отказывались от многих других дорогих карт, обязательно проверьте колоду на наличие божественных щитов, провокаций и натисков - многие из них являются эпиками и легендарками.

Манускрипт надежды — обязательный эпик в двух экземплярах. Не играйте колодой, пока не скрафтите его.

Максимально бюджетная версия

Сборку Манускрипт Паладина можно значительно удешевить, хотя она и потеряет часть своего потенциала. Потеря одной или двух дорогих карт не так сильно скажется на силе колоды, но без всех сразу играть будет тяжело. Тем не менее максимально бюджетная колода все же сохраняет ключевые синергии и многие мощные карты, так что достойно начать путь к Легенде можно и с нее.

Приоритет крафта дорогих карт: Мастер клинка Самуро, Прилежный ученик, Кариэль Роум, Вариан король Штормграда, Мургур Моргаргл.

к оглавлению

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 95

Общие правила муллигана

Муллиган Манускрипт Паладина достаточно однообразный и не всегда отличается от класса к классу. Игроки часто поддаются искушению оставить средние по силе карты в стартовой руке, что далеко не всегда корректно. Пусть Паладину могут пригодиться многие опции со старта, лучше искать лучшие из них.

Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку Манускрипт Паладина.

Алдор-служительница — лучшее существо в любом противостоянии. Оставляйте всегда в любом количестве.

Алдор — искатель истины — оставляйте всегда в одном экземпляре. Две копии нужны только с Монеткой и хорошим стартом.

Знаменосец Альянса — еще одна топовая угроза, которую оставляют всегда в одной или двух копиях.

Рыцарь-капеллан — можно оставлять в любых ситуациях. Исключение составляют темповые поединки при наличии Алдора-служительницы в стартовой руке. В этом случае оставляют только сразу двух Рыцарей-капелланов, а если он один, то существо скидывают.

Мургур Моргаргл — обычно его оставляют без Монетки против классов, которые не играют существ 1/3 на старте. В противном случае только если уже есть Алдор-служительница. Также он слаб перед возможными источниками 1 ед. урона (Разбойник, Охотник).

Кариэль Роум — отличная темповая угроза, которую можно оставлять в большинстве ситуаций. Пригодится даже не в темповых противостояниях, где противнику сложно зачистить божественный щит.

Длань А'дала — оставляют всегда при наличии Алдора-служительницы или другого первого дропа. При желании можно оставить Рыцаря-капеллана и Длань А'дала, но только если вы точно уверены, что 1/1 угроза переживет ход противника.

Манускрипт мудрости — оставляйте только в случае, если в руке есть Алдор-служительница. Вторую копию почти всегда можно скидывать.

Благородный скакун — оставлять стоит в тех же случаях, что и Длань А'дала, однако против существ с 3 ед. здоровья бафф будет на порядок слабее.

Мастер клинка Самуро, Городской налог — нужны в самых быстрых матч-апах, если вы ожидаете, что противник рано захватит стол. Чаще всего это Охотник и Друид.

Лорд Баров — также полезен против раннего захвата стола. Оставляйте всегда при встрече с агрессивными оппонентами.

Далее о том, какие карты Манускрипт Паладин оставляет при встрече с конкретными классами.

- Муллиган против всех классов

Охотник на демонов: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Мургур

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 95

Моргаргл, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Воин: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Мургур Моргаргл, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины, Лорд Баров. С хорошей рукой — Рыцарь-капеллан, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Паладин: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Мургур Моргаргл, Яснокрылый визгун, Длань А'дала, Манускрипт мудрости.

Охотник: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины, Городской налог, Лорд Баров. С хорошей рукой — Длань А'дала, Благородный скакун, Мастер клинка Самуро.

Друид: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капелла, Мастер клинка Самуро, Городской налог, Лорд Баров. С хорошей рукой — Кариэль Роум, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Разбойник: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Длань А'дала, Манускрипт мудрости.

Шаман: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Мургур Моргаргл, Алдор - искатель истины, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Маг: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Мургур Моргаргл, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

Жрец: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Мургур Моргаргл, Манускрипт мудрости, Благородный скакун, Мастер клинка Самуро.

Чернокнижник: Алдор-служительница, Знаменосец Альянса, Рыцарь-капеллан, Мургур Моргаргл, Алдор - искатель истины. С хорошей рукой — Кариэль Роум, Длань А'дала, Манускрипт мудрости, Благородный скакун.

к оглавлению

Манускрипт Паладин — уже не новая колода в Стандартном режиме. Ключевые карты и комбинации в сборке существуют давно: вы наверняка с ними знакомы, если играли в Hearthstone ранее.

Колода играет в мидрейндж стиле и постепенно наращивает свою силу по ходу партии. В сборках есть как ранние дропы и баффы, так и тяжелые карты, которые обеспечивают очень много выгоды — Манускрипт надежды и Леди Лиадриин. Сила Паладина в гибкости: колода может и задавить существами рано, и переиграть многих противников по выгоде. В сборке есть мощные AoE зачистки стола, способы переворота игровой ситуации, а также очень много исцеления. Благодаря им Паладин хорошо играет со многими представителями ладдера.

В Стандарте сложилась специфичная мета без большого количества ультимативных ремувалов и

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 95

ответов на крупные угрозы. Мало кто сможет убрать со стола существо под Манускриптом мудрости, не активировав его предсмертный хрип. Многим тяжело ответить и на крупные провокации Паладина — особенно под божественными щитами. Зато большинство колод уязвимы для ультимативных AoE зачисток и крупных угроз. Благодаря этим факторам Манускрипт Паладин вернулся в мету и хорошо себя в ней показывает.

Не забывайте, что вы играете темповой колодой. Это значит, что вы должны всегда стараться поставить максимум характеристик на свою половину стола и при этом убрать максимум характеристик со стола оппонента.

При встрече с ОТК контроль колодами (Гаррота Разбойник, Маг, Чернокнижники) Манускрипт Паладин старается играть агрессивно и давить противника существами и взрывным уроном. Бейте всем по герою противника и надейтесь на то, что успеете продавить его.

Во всех других матч-апах захватывайте стол и старайтесь оставить оппонента без ресурсов в руке или без характеристик на столе. В обоих случаях Паладин быстро заканчивает партию.

Помогают и новые карты, которых не было в прошлых дополнениях.

Знаменосец Альянса и Вариан король Штормграда — мощные источники перебора колоды, которых так не хватало архетипу. Вариан король Штормграда естественно вписывается в сборки: их даже не нужно подстраивать под эту легендарку. То же и со Знаменосцем Альянса — это просто универсальный и сильный третий дроп, доступный классу.

Важен и Городской налог. Минорный AoE эффект мало что делает сам по себе, зато отлично работает с Лордом Баровым и Манускриптом справедливости. Теперь Паладин уже на 4-5 маны может полностью чистить стол противника, что особенно важно в матч-апах с Друидами и Квест Воинами.

Особенность Манускрипт Паладина — он играет исключительно со стола. Без существ на столе Паладин редко может нанести хоть какой-то урон по противнику и в принципе действовать с позиции силы. Слабее становятся и точечные баффы Манускрипт мудрости, Длань А'дала и Благородный скакун.

Если у Утера нет существ, которые пережили ход противника, он редко сможет добить героя противника даже с небольшим запасом здоровья. Поэтому Манускрипт Паладин редко играет агрессивно, часто предпочитает переигрывать оппонента по выгоде в руке, защищаться провокациями, исцелением и AoE зачистками.

Манускрипт правосудия — единственный серьезный источник урона без стола. Но и он не помогает, если у оппонента есть провокации или Ледяная преграда. Минорным источником урона станет 1/4 оружие Манускрипта справедливости.

Сила Манускрипт Паладина, что понятно из названия, в манускриптах. Все четыре карты объединены только тем, что их удешевляют Алдор-служительница и Алдор - искатель истины. В сумме эти существа могут снизить стоимость карт на 6 маны, хотя все существа заходят редко.

Больше манускриптов дает Леди Лиадрин — одна из самых сильных карт в колоде. С ее помощью вы получите много копий Манускриптов мудрости, дополнительные Манускрипты надежды и Длань А'дала. Так Паладин сможет переиграть по выгоде даже самых медленных

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 95

оппонентов, потому что Манускрипты мудрости часто станут бесконечным источником ресурсов.

В отличие от многих других колод у Манускрипт Паладина не так много способов добора, так что во многих поединках он играет только зашедшими 10-15 картами, а не всеми сразу, как это делают Разбойники, Чернокнижники, ДХ или Маги. Из-за этого архетип становится не таким стабильным, но разнообразным. Вы должны будете адаптироваться под заход карт: иногда играть агрессивнее, иногда пассивнее. В каких-то партиях может быть мало AoE зачисток, в других исцеления. Это не значит, что партии проиграны, просто в них нужно действовать иначе.

[к оглавлению](#)

Когда нужны размены

Манускрипт Паладин почти полностью играет от существ на столе, так что контроль игрового поля — важный аспект игры. В идеале Паладин старается размениваться не своими угрозами, а Манускриптом справедливости, Манускриптом правосудия, Городским налогом, Мастером клинка Самуро, Кариэль Роум, а также любыми только что поставленными угрозами под Ожившей метлой. Вариантов много, и хоть какие-то из них заходят в каждой партии. Пока вы размениваетесь этими способами, разыгранные ранее существа могут атаковать по герою противника. Так вы будете оказывать давление, особенно важное в медленных матч-апах.

Можно размениваться и существами, которые могли бы ударить по герою противника. Обычно это нужно делать в тех случаях, когда вы можете совершить выгодный размен, например с помощью баффов. Все-таки вы играете не агрессивной колодой, так что выгодные размены и постепенное развитие преимущества — важные аспекты геймплея. Выгодными разменами стоит пренебрегать в медленных поединках, где вы обязаны продавить противника до того, как тот найдет свой способ победы. Например, это поединки с Магами и Чернокнижниками. В них же можно не опасаться баффов характеристик вражеских угроз.

Размениваться 1 к 1 можно с самыми опасными угрозами противника, а также в быстрых матч-апах.

Избегайте разменов двух и более своих существ (карт) в одну крупную угрозу оппонента. Если не можете совершить хороший размен, часто лучше всего проигнорировать угрозу. Позднее ее можно будет убрать ультимативным ремувалом, а потерянное здоровье восстановить с помощью мощных источников исцеления. Если у существа есть провокация, задумайтесь о пропуске хода без ударов.

Как правильно играть Манускрипт мудрости

Манускрипт мудрости выглядит слабой и незначительной картой, но на деле это один из ключевых источников выгоды Паладина. Заклинание практически каждую партию удается удешевить до нуля, а с помощью Леди Лиадрин в руку можно получить много его копий. В этой ситуации каждый ход вы можете генерировать хорошие угрозы даже при помощи одной силы героя.

Помимо этого Манускрипт мудрости хорошо работает с конкретными существами. Например, он удешевляет Прилежного ученика, делает значительно сильнее Мастера клинка Самуро и Кариэль Роум.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 95

Существа под баффом Манускрипта мудрости уязвимы для ультимативных ремувалов. Хорошо, что в мете их немного: Маги и Шаманы могут сгенерировать Стрелы инволюции (в сборки их практически не берут), а у Элем Шамана есть Кувшиночный скрытень. Зато у Друидов, Разбойников, Охотников, Паладинов, Воинов, Охотников на демонов и многих других нет никакого ответа на существо под Манускриптом мудрости, который бы предотвратил возвращение заклинания в руку.

И все же, если хоть какой-то ответ теоретически возможен с помощью генерации случайных эффектов, постарайтесь баффать Манускриптами мудрости не одно существо, а сразу несколько.

Если на столе есть несколько целей для Манускрипта мудрости, Паладин часто должен решить, какие угрозы баффнуть и почему. Постарайтесь подумать, какие источники урона есть у противника и можно ли их обыграть с помощью баффа +1/+1. Старайтесь сделать так, чтобы ожидаемые источники урона не убивали ваше существо, а оставляли ему 1 единицу здоровья. Например, так можно обыграть Раздирание души Квест Локов, Прицельный выстрел Охотников, Огненный шар Мага и т.д.

Старайтесь сыграть одну копию Манускрипта мудрости несколько раз за ход. Это можно сделать, если вы планируете размениваться своими существами. Баффайте Манускриптом мудрости одну угрозу, а после ее смерти используйте заклинание снова на другую. Делайте это, даже если дополнительные характеристики не приносят выгоды: по крайней мере вы удешевите Прилежного ученика и разгоните Леди Лиадрин.

Последний способ баффа очень важно уметь быстро применять, поскольку он очень хорошо себя показывает в комбинации с Ожившей метлой и несколькими мелкими существами. Вы можете создать стол из 3-5 существ с натиском и размениваться каждым из них под полным набором Манускриптов мудрости, передавая их каждому следующему. Не делайте это машинально - иногда нужно разыграть меньше баффов +1/+1, чтобы ваша угроза погибла и отдала обратно в руку уже использованные манускрипты.

Что достает из колоды Рыцарь-капеллан

Вы вряд ли останетесь без заклинаний Света в колоде — их у Манускрипт Паладина много. Но к мид- и тем более к лейтгейму каких-то из них уже не будет в колоде. Следите за тем, что там осталось, чтобы лучше понимать, что сделает Рыцарь-капеллан во второй половине партии. Часто его эффект играет решающее значение.

Старайтесь играть Рыцаря-капеллана в начале хода, потому что полученное заклинание может поменять планы на ход.

Что достает из колоды Вариан, король Штурмграда

Вариан король Штурмграда также почти всегда реализует свой эффект. В колоде достаточно существ с натиском, провокацией и божественным щитом — к тому же есть некоторые угрозы, которые сочетают эти свойства.

Когда обменивать Городской налог

Городской налог — редко самостоятельная карта. Обычно она нужна только в комбинации с Лордом Баровым или Манускриптом справедливости. Если этих ультимативных зачисток нет, да и они не особо нужны, Городской налог можно возвращать в колоду.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 95

Просто решиться на обмен и в том случае, если вы играете в медленных поединках. Например, заклинание бесполезно против Мага или ОТК Охотника на демонов.

Старайтесь обменивать Городской налог в начале хода, потому что топдек может изменить ваши планы. Но сначала посчитайте, хватит ли на обмен маны. Не трогайте Городской налог, если есть ходы лучше, которые доберут карты другим способом, создадут или усилят присутствие на столе. Часто куда выгоднее сыграть силу героя, а не обменивать Городской налог.

Часто игроки забывают, что у заклинания есть Похищение жизни. Обязательно помните об этом - иногда имеет смысл разыграть его не ради зачистки, а ради нескольких единиц здоровья, которые могут продлить вам жизнь на лишней ход.

Как правильно играть существ с натиском

В колоде три существа с натиском:

Мастер клинка Самуро — можно сыграть без каких-либо баффов для минорного урона по столу противника. Обычно так делают после розыгрыша Лорда Барова или Манускрипта справедливости. Другой вариант — усилить легендарку Манускриптом мудрости, Дланью А'дала или Знаменосцем Альянса. В этом случае Мастер клинка Самуро и самостоятельно сможет зачистить стол из мелких, средних и иногда даже крупных существ.

Кариэль Роум — важна преимущественно из-за своих характеристик, натиска и божественного щита просто как темповый инструмент. В руке может совсем не быть заклинаний Света для удешевления — в этом нет ничего страшного. Также не стоит хранить Кариэль для обязательного размена: если перед вами стоит выбор плохого хода или Кариэль на пустой стол, всегда выбирайте второй.

Удешевление Кариэль может сыграть и решающую роль. Нередко будет возникать ситуация, что до розыгрыша Манускрипта надежды вы будете находить только одного Алдора - искателя истины. В этом случае разыграть 9-й дроп на 6-м ходу получится только с помощью Монетки. Но может помочь Кариэль Роум, если даст Манускрипту надежды дополнительное удешевление. Старайтесь отслеживать ее наличие с Манускриптом надежды в руке и планируйте игру с учетом того, что Кариэль обязательно должна быть разыграна и атаковать на 4-м ходу.

Ожившая метла — карта с большим функционалом. Лучшие комбинации — с Лордом Баровым, Манускриптом мудрости, Манускриптом надежды или Моргарглом Совершенным. Но можно проворачивать и менее перспективные связки, если того требует ситуация.

Как правильно играть Яснокрылого визгуна

Яснокрылый визгун - новая самостоятельная угроза из Мертвых копей, которая позволяет копировать одно из ваших заклинаний. Причем заклинание не обязательно должно быть баффом — скопировать можно и Манускрипт надежды, если у вас есть возможность применить его на свое существо.

После Манускрипта надежды лучшим вариантом будет Длань А'дала, которая сделает из Яснокрылого визгуна 4-й дроп 5/5, который доберет вам еще одну карту. Манускрипт мудрости - также не самый плохой вариант, поскольку так вы получите в руку еще одну копию, которую сможете использовать до конца партии. Некоторые сборки также используют

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 95

Благословение наставника, но сам по себе бафф не так хорош без комбинации.

Важно понимать, что заклинание, которое копирует новый зверь, не обязательно разыгрывать с ним в один ход. Более того, между баффом и визгуном вы свободно можете использовать другие нецелевые заклинания - они никак не прервут эффект попугая.

Нужна ли порча на Манускрипте правосудия

Активировать порчу на Манускрипте правосудия получается далеко не только Манускриптом надежды или Варианом королем Штормграда. Практически в любых затяжных партиях вы сыграете так много удешевляющих эффектов, что порчу активируют Леди Лиадрин, Прилежный ученик и даже карты за 3-5 маны.

Часто оружие можно играть и без эффекта порчи: обычно в случае, если три удара оружия принесут победу в партии. Не ждите дорогого топдека: если в руке нет хода лучше, играйте Манускрипт правосудия просто как 5/3 оружие без дополнительных эффектов. Здоровье Паладина важно не во всех матч-апах, к тому же его может восстановить и сыгранный позднее Манускрипт надежды.

Когда играть силу героя

Сила героя Паладина слабая и не темповая. Старайтесь не играть ее, если есть какой-либо другой способ сгенерировать характеристики на столе.

Силу героя можно играть каждый ход в случае, если в руке не осталось карт, но есть Манускрипты мудрости.

Как работают Мургур Моргаргл и Моргаргл Совершенный

Мургур Моргаргл неплох сам по себе, особенно если в руке есть какие-либо способы баффнуть его. Но куда мощнее эффект Моргаргла Совершенного, который может самостоятельно принести победу в партии. Полный стол мурлоков с божественными щитами почти неубиваем для большинства классов и AoE зачисток.

Вы редко сможете ожидать от случайных мурлоков каких-либо полезных эффектов помимо натиска. Есть небольшой шанс на провокацию и дополнительные копии Мургура Моргаргла.

Далее все мурлоки, которых может призвать Моргаргл Совершенный.

Все мурлоки в Стандарте

к оглавлению

Воины

Агро Квест Воин хоть и стал сильнее с выходом Мертвых копей, это все еще отличный матч-ап для Паладина. Он не так опасен со старта партии. В это время у Паладина должно быть хотя бы небольшое преимущество, с которым тот захватит игровое поле, а в идеале и начнет давление на оппонента. К моменту выполнения противником цепочки заданий вы не должны серьезно отставать по темпу. Но даже если это происходит, Манускрипты надежды и Манускрипт правосудия помогут вернуться в партию. Но в долгосрочной перспективе Воин вполне может переиграть Паладина, особенно если последний не найдет Леди Лиадрин и

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 95

другие мощные лейтгейм карты.

Если Квест Воин уже выполнил цепочку заданий и сыграл награду за нее, Лорд Баров может стать ультимативной зачисткой даже без источника 1 урона. В начале хода Воин дважды выстрелит на 2 урона по вашим персонажам. Есть шанс, что один из снарядов попадет в Лорда Барова и активирует его предсмертный хрип. Важно не баффать Лорду Барову дополнительные характеристики.

Биг Воин, Квест Контроль Воин и Контроль Воин — легкие противники. Оставляйте ультимативные зачистки стола для крупных угроз, ищите Леди Лиадрин, Вариана короля Штурмграда — с этими картами вы сможете без проблем продавить оппонента при поддержке Манускриптов мудрости и других недорогих карт.

Охотники

Фейс Хант — выгодный поединок без каких-то значительных трудностей. Вы должны на равных бороться за стол с оппонентом в начале и середине партии, а к 6-7 маны закончить игру с помощью мощных источников исцеления. С ними Охотник ничего поделывать не сможет. Даже без исцеления Паладин часто сможет перехватить инициативу на столе и затем быстро закончить партию до того, как это сделает Рексар с помощью взрывного урона.

В начале партии не играйте слишком жадно. Почти все ранние карты можно играть чуть ли не в темп, в том числе Лорда Барова и Мастера клинка Самуро. Но нужно учитывать Неистового люторога: на эту угрозу важно сразу же ответить, особенно если Охотник баффнул ее Погонщицей Песни Войны.

Квест Охотник — чуть сложнее из-за большего количества взрывного урона, но в целом матч-ап все еще выгодный. Важно не получать значительный урон от существ со стола, а весь взрывной урон противника нивелировать Манускриптом надежды и Манускриптом правосудия. Это две самые важные карты в поединке.

Не забывайте и о давлении со стола. Вынуждайте Охотника обороняться с помощью заклинаний и силы героя. Так вы сэкономите ценное здоровье своего героя.

Обычно Паладин побеждает Квест Ханта, потому что оставляет его без ресурсов в руке.

Агро Таунт Друид

Равный матч-ап с незначительным перевесом в сторону Друида, хотя это преимущество и становится меньше с увеличением мастерства игроков.

Друид почти всегда захватит стол рано: его комбинации куда быстрее, чем у Паладина. Вернуться в игру помогут многочисленные AoE зачистки отдельно друг от друга и в комбинациях. Обычно их используют на 4-6 маны. После этого у Друида еще останутся инструменты для давления: тут на помощь придут крупные провокации и источники исцеления. Обычно Паладин переигрывает противника по выгоде, то есть оставляет его без карт в руке, а уже после легко заканчивает партию.

Лучшие карты в поединке: Ожившая метла, Лорд Баров, Мастер клинка Самуро, Манускрипт справедливости, Городской налог.

Целестиал Друид

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 95

Легчайший матч-ап, в котором у Друида практически нет никаких шансов. В ранней игре он не окажет вам никакого сопротивления, поэтому вы должны постараться как можно быстрее выбросить из руки все дешевые карты до появления Парада планет.

Проблем для Друида состоит в том, что Парад планет удешевит все ваши манускрипты до 0, если вы сыграли хотя бы одного из Алдоров. Кроме того, в вашем арсенале есть несколько зачисток, которые смогу справиться даже с 2-3 столами Друида.

Чернокнижники

Квест Хэндлок — выгодный матч-ап, в котором нужно действовать агрессивно. Давите Гул'дана ранними угрозами под баффами, оружием и тяжелыми существами. Особенно полезны в поединке угрозы с божественными щитами: старайтесь ставить их на пустой стол, где нет мелких угроз Чернокнижника. Больше всего опасений у вас должно вызывать Раздирание души — старайтесь использовать баффы таким образом, чтобы усиливать самых крупных существ.

Оппонент побеждает в первую очередь за счет тяжелых угроз. На всех них Утер без особых проблем отвечает своими ультимативными ремувалами. Помогут и мелкие провокации, которые закроют или вашего героя, или крупные угрозы под баффами.

Квестлайн Лока очень медленный, так что Паладин почти всегда успеваает продавить оппонента до того, как тот выполнит задачу и тем более нанесет 20-30 урона с помощью Тамсин.

Фатиг Квест Чернокнижник — поединок куда труднее. Тут будет мало пользы от AoE зачисток, потому что серьезного стола у Гул'дана не будет. Но все равно важно отвечать на Мо'арга-механолога, Верховную мать, Тамсин Роум — они дают Локу слишком много выгоды. Да и мелкие угрозы доставят проблемы: собьют божественные щиты или просто нанесут важный мелкий урон по герою.

Фатиг Лок куда быстрее выполняет свой квестлайн, чем это делает Хэнд версия. Восстановить достаточное количество здоровья вы не сможете, так что затягивать партию нельзя. Действуйте максимально агрессивно и старайтесь бить всеми источниками урона по герою противника, а с его столом расправляться AoE зачистками и другими картами, которые не могут нанести урон Чернокнижнику. У оппонента не будет Раздирания души, так что этот AoE эффект можно не обыгрывать.

Квест Разбойник

Трудный матч-ап. Проблема в нем заключается в том, что Разбойник развивает очень много темпа при переходе из ранней в среднюю стадию игры. Обычно Паладин отвечает на это большими провокациями, но Квест Разбойнику очень легко справиться с ними за счет Убийцы из ШРУ и Вспышкоослеплятора Скаббса. Старайтесь играть максимально темпово и не отдавайте противнику стол, чтобы сохранить свое здоровье до того, как он выполнит квест.

И даже если у Разбойника все будет неидеально, у самого Шпиона Скаббса в маскировке будет большой шанс убить вас под неистовством ветра, обойдя провокации все теми же вышеназванными ремувалами. В идеале к его выходу вы должны иметь в руке ультимативную зачистку, которая убьет Скаббса даже в маскировке.

Гаррота Разбойник

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 95

Не самый легкий поединок, хотя многое зависит от уровня исполнения оппонента. Разбойник хорошо цепляется за стол мелкими угрозами, но опасны из них только Связной и Эффективный осьмибот — их нужно тут же убирать со стола оружием, существами или AoE зачистками. Ремувалов у Паладина достаточно для этого поединка, как и исцеления. Проблемы могут возникнуть с количеством карт в руке — их часто будет мало в сравнении с быстро перебирающим всю колоду Разбойником.

Старайтесь как можно раньше и эффективнее давить на Разбойника и заставлять его отвечать на ваш стол, а не играть в свою собственную игру. Ранняя агрессия нарушит его геймплей и заставит отдавать активаторы Связного для контроля стола. При слишком пассивной игре с вашей стороны Разбойник успеет найти ключевые карты и начнет бороться с вами за стол очень эффективно. Ввязавшись в такую борьбу, вы точно не успеете добить самого героя вовремя.

Победу вам принесут ранний Алдор - искатель истины и Манускрипт надежды следом за ним. Старайтесь выстраивать отдельные большие угрозы, а не широкий стол из мелких существ - с последним Разбойнику намного легче справиться за счет множественного небольшого урона.

Паладины

Зеркальный поединок во многом зависит от захода тяжелых угроз. Манускрипт надежды, Леди Лиадрин и Вариан король Штормграда — важные карты, которые чаще всего и приносят победу в матч-апе. Хорошо покажут себя все источники выгоды и перебора колоды. Старайтесь как можно чаще играть Манускрипт мудрости, а AoE зачистки и Ожившую метлу оставлять для самых тяжелых угроз оппонента. Хэндбафф и Секрет Паладины не должны составить серьезных трудностей. Они лишь чуть быстрее вас по темпу, но не используют ультимативные ремувалы и исцеление, которые и помогают Манускрипт Паладину в этом поединке. Важно не отдать Манускрипт надежды или другое важное заклинание под О мой Йогг! Секрет Паладина. Активировать секрет можно Дланию А'дала, Городским налогом или Манускриптом мудрости.

Квест Маг

Квест Маг — уже не такой трудный противник, хотя матч-ап не такой уж и легкий — перевес Паладина небольшой. Победить можно, если вы будете постоянно оказывать давление со стола и рано найдете Манускрипт справедливости, который самостоятельно сможет снять половину здоровья Джайны.

Не обыгрывайте Стрелы инволюции, но помните про Горячие скидки. Часто Паладин может без особых проблем обыграть эту AoE зачистку на 4-5 маны. Пробить Мага с Ледяной преградой, не активируя секрет, Паладин никак не может, что доставит дополнительные трудности в поединке.

После того, как Маг выполнит квест, все еще можно победить за счет исцеления Манускрипта надежды и Манускрипта справедливости. Эти карты могут выиграть 1-2 хода, если Маг потратит основную часть взрывного урона для борьбы за стол. В это время будет удобно реализовать Яснокрылого визгуна ради дополнительной угрозы 8/8.

Элем Шаман

Еще одно хорошее противостояние. Шаман часто будет вырываться вперед на 3-6 маны. Главная угроза с его стороны - это Кувшиночный скрытень. Если вы играете 5-й дроп или

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 95

другую немаленькую угрозу в первый раз, не спешите баффать ее Манускриптами мудрости. Оцените, насколько важны дополнительные характеристики, и по возможности не используйте их. Обычно тогда противник отдаст Кувшиночного скрытня, после чего вы сможете использовать баффы на другую угрозу.

Вернуть стол и перевернуть ситуацию легко с помощью AoE ремувалов, а в позднее важно восстановить здоровье крупными источниками исцеления — иначе Шаман попытается добить вас взрывным уроном.

Обычно Паладин переигрывает оппонента, оставляя его без ресурсов в руке.

Квест Шаман

Один из сложных матч-апов, поскольку он протекает достаточно неожиданным образом. В целом шансы примерно равны, а на низких рангах склоняются в сторону Паладина.

Обычно вы в равной степени боретесь за стол с Шаманом. Даже если вам не удастся вырваться вперед, за вас это сделают первые внушительные угрозы, которые станут для Шамана проблемой. Но как только Квест Шаман получит и разыграет Бру'кана, он значительно приумножит свои шансы на победу из-за огромного количества раскопок, зачисток, взрывного урона, а также большого стола от Напряженного призыва.

В идеале вы должны постараться убить противника до выхода награды за квест, либо в ближайшие пару ходов. Затягивать партию в данном случае для вас крайне невыгодно.

Охотник на демонов

В мете много колод Охотника на демонов, но все они плохо играют с Манускрипт Паладином. Если это медленные ДХ с разными ОТК комбинациями, Паладин просто давит их со стола с помощью мидрейндж угроз и баффов. Тут особенно важны божественные щиты в сочетании с крупными характеристиками, на которые Иллидану сложно ответить. Не полагайтесь на широкий стол из мелких существ.

ДХ на хрипах не так опасен из-за массы AoE зачисток в вашем распоряжении. Пусть многие угрозы ДХ липкие, они редко призывают что-то серьезное своими предсмертными хрипами. Все мелкие угрозы наносят недостаточно урона, им мешают провокаторы и исцеление. Как и другие архетипы класса, этот страдает от божественных щитов, если поставить их на пустой стол.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

(Обновлено) Пират Квест Воин - лидер уходящей меты Мертвых копей. Большой гайд

архетипу

ID: 2089

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/kvest-pirat-warrior>

Дата: 30.11.2021

Тип: Гайды

Категория: Сплоченные Штормградом

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 95

Описание

(Обновлено) Пират Квест Воин - лидер уходящей меты Мертвых копей. Большой гайд по архетипу

Кратко

Популярность Пират Квест Воина взлетела до небес после выхода Мертвых копей. Новые пираты и оружие сделали колоду агрессивнее и вариативнее, а последующие нерфы 3 других классов только утвердили положение Гарроша. Подробно изучаем геймплей Пират Квест Вара в большом гайде по архетипу.

Текст

Квест Воин или Пират Воин — популярнейшая колода, которая получила серьезнейшую поддержку в мини-наборе Мертвые копи. Воин обзавелся новым мощным оружием, хорошим третьим дропом и, конечно же, новой нейтральной легендарной картой — Мистером Каюком. С последним патчем 21.8 для архетипа всё стало только лучше. Слегка положительный матч-ап с Магом стал значительно легче, неприятный Таунт Друид залег на дно, а Паладины ведут себя очень скромно.

Новая карта с рывком, Мистер Каюк, оправдывает ожидания: легендарка вписывается в колоды многих классов, но для Воина ценна особенно, потому что пиратов в колоде очень много. Особенно примечательна синергия Мистера Каюка с Дерзкой налетчицей, которой можно убить противника чуть ли не с полным запасом здоровья.

Через некоторое время после выхода Мертвых копей статистика Квест Воина пошла на спад, но колода очень нравится игрокам, а нерфы других классов только подстегнули к игре им, поэтому сейчас он более чем стабилен. Сегодня это самая популярная колода в Легенде и на большинстве рангов. Улучшился и винрейт Воина. Как и всегда, Друид доставляет массу проблем, но почти все другие популярные матч-апы выгодны для Гарроша.

Подробный гайд расскажет, как правильно играть Пират Квест Воином в заключительной мете Сплоченных Штормградом. Вы найдете оптимальные и бюджетную сборки, узнаете, как собрать собственную. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, общей стратегии игры и отдельные матч-апы.

Гайд обновлен 30 ноября с учетом актуальной меты Мертвых копей после финальных нерфов цикла дополнения. Далее полный список изменений:

- Обновлено вступление
- Изменены оптимальные сборки архетипа и их описания
- Переписаны разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган", "Как работает колода" и "Тонкости геймплея"
- Дополнены и изменены разделы "Стратегия игры" и "Матч-апы".

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены и крафт карт
- Максимально бюджетная колода
- Что искать в стартовую руку

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 95

- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Квест Пират Воин на разных этапах игры
- Мощные комбинации
- Полезные советы
- Матч-апы

Квест Воин из меты от Vicious Syndicate

- Квест Воин значительно поменял сборки с момента выхода Мертвых копей. Тяга игроков к новым картам поугасла, и вместе с этим из сборок пропал Кузнечный молот. Да, карта позволяла получить гарантированный добор после розыгрыша первых трех пиратов, но часто обмен не попадал в кривую маны, а само оружие позднее вовсе оказывалось ненужным из-за эффекта Линкора. Его все еще можно встретить в ладдере, но не так часто.
- Новым популярнейшим решением стал Точильный топор, который часто используется всего лишь в 1 копии. Карта тоже дает возможность не терять награду за первую стадию Налета в порту, но при этом не перегружает колоду ненужным оружием, поскольку топор можно надеть бесплатно после выхода хотя бы одного Матроса Кровавого Паруса.
- Благодаря Точильному топору также набрала популярность неприметная нейтральная карта из Закаленных Степями — Капер из Кабестана. Бафф отлично смотрится на 4 ед. прочности топора, а сам Капер делает выполнение квестлайна чуть более надежным.
- Пушки к бою поначалу не впечатлили игроков, но топовая верхушка ладдера быстро распознала в заклинании сильный ремувал даже для темпа колоды, и последующая статистика это подтвердила. Сейчас карта рекомендуется как лучшее дополнение к Лорду Барову.

Квест Воин от ThisIsChris

- убрано: Пушки к бою x2, Капер из Кабестана x2,
- добавлено: Минное поле, Неофитка культа x2, Тяжелые латы

Сборка, взявшая 129 строчку Легенды, обращается к Неофиткам культа против комбо колод. Для этого приходится принести в жертву Каперов из Кабестана.

Также интересно использование Минного поля — одной из альтернатив Пушкам к бою. Минное поле легче зачищает отдельных существ, а также хорошо справляется с существами с божественным щитом. И его ненамного труднее комбинировать с Лордом Баровым.

Тяжелые латы — интересная опция, которая периодически встречается в Легенде. Карта в первую очередь предназначена против агро колоды со взрывным уроном, а также против Гаррота Разбойника.

Квест Воин с Косой жнеца

- убрано: Точильный топор, Пушки к бою x2, Лорд Баров, Капер из Кабестана x2,
- добавлено: Спортведение x2, Коса жнеца x2, Уроки боя x2

Интересная сборка, которая чаще встречается вне Легенды. Косой жнеца часто играли более агрессивные Квест Воины еще до выхода Мертвых копей, и подобные вариации до сих пор

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 95

встречаются в ладдере. Некоторые из них берут всего лишь один Кузнечный молот или даже Топор всадника.

Коса жнеца очень сильна в зачистке, причем не только против агро колод. Иногда ей очень удобно отбиваться от Хэндлока. Конечно же, вместе с оружием с высокой атакой в пару всегда встают Уроки боя. А для дополнительной возможности активировать резонанс используется Спортование. Им также можно удешевить Якорщика Каменного Молота.

наверх

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. Квест Пират Воин — уже устоявшийся архетип, который существует несколько месяцев. Игроки уже нашли близкие к оптимальным варианты архетипа и с выходом Мертвых копей просто дополнили основу самыми очевидными и сильными новинками. Канонир Братства и Мистер Каюк уже попали в основу и вряд ли покинут ее в будущем.

Код основы колоды:

Дополнить основу колоды стало чуть сложнее, поскольку появились близкие альтернативы в двух категориях: оружие и ремувалы. Во многом ваш выбор будет зависеть от противников, которых вы встречаете, но также и от ваших личных предпочтений.

Далее о том, чем Квест Воин может дополнить основу колоды.

Оружие

Точильный топор — самый частый выбор среди игроков. Обычно берут в сборки в 1 копии для доработки через первую награду квестлайна. Легко использовать благодаря Матросу Кровавого Паруса.

Коса жнеца — сильное оружие благодаря эффекту резонанса. Им часто заменяют Лорда Барова, если на последнего нет пыли, поскольку урон по трем существам противника часто срабатывает как массовая зачистка.

Кузнечный молот — новое оружие из Мертвых копей, преимущество которого в том, что его можно обменять перед выполнением первой стадии Налета в порту. Но даже с 1 прочностью оно приемлемо, поскольку до Капитана Рокары и бесконечного оружия Линкора обычно остается немного времени.

Топор всадника — самая медленная карта оружия, которую преимущественно берут в анти-агро сборки с большим числом ремувалов (например, двумя копиями Пушек к бою и Ненависти). Поскольку в таких версиях колоды меньше пиратов, оружие позволяет быстрее их найти.

Уроки боя — заклинание, которое отлично сочетается с любой из трех предыдущих карт. Обычно играет в двух копиях в сборках с ними. Кроме того, Уроки боя легко сыграть после выхода Мечееда.

Ремувалы

Лорд Баров — после ухода из меты Квест Мага стал еще более актуален. Помогает справляться с любыми большими существами. Подавляющее большинство сборок берут его только вместе с каким-то из AoE заклинаний.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 95

Вызов — псевдоремувал, который требует от вас существа на столе. Им можно активировать Лорда Барова, а также момнетально зачищать стол из мелких существ, если у вас есть что-то большое на столе (Якорщик Каменного Молота, Капитан Рокара, призыв Линкора).

Пушки к бою — дешевая массовая зачистка, которую легко комбинировать с Лордом Баровым. Стала использоваться намного чаще вместо Ненависти, из-за своей стоимости и влияния на первые ходы партии.

Минное поле — очень редкий выбор среди игроков, но также сочетается с Лордом Баровым и помогает в ранней борьбе за стол. Минное поле особенно хорошо справляется с одиночными ранними угрозами, например 1-м дропом под баффом Собачьего лакомства.

Ненависть — хороша благодаря эффекту брони, но намного дороже предыдущих карт. Скомбинировать с Лордом Баровым ее удастся только в начале лейтгейма.

Другие карты

Прыжок со сцены — чаще всего в колоде только одно существо с натиском, Якорщик Каменного Молота, поэтому в сборки берут только одну копию Прыжка со сцены. Это гибкая и универсальная карта, которая подойдет для большинства случаев, хотя и не всегда влазит в сборки.

Спортоведение — дополнительные угрозы с натиском помогают в борьбе с Агро Друидами, Фейс Хантами и другими колодами, которые играют от стола. В зеркальном матч-апе существа с натиском не так полезны, потому что замедляют процесс выполнения квеста. Дополнительно синергирует с Якорщиком Каменного Молота, часто позволяя сыграть его на ход раньше вместо Мечееда, а также помогает активировать Косу жнеца.

Неофитка культа — помогает в первую очередь в борьбе с Квест Магами, но не так полезна в матч-апах с Разбойниками, ДХ и Целестиал Друидами. Пока что берут редко, потому что мета на большинстве рангов неподходящая.

Нитрояд — редко берут в новые сборки, потому что появились карты сильнее, пусть и с другими свойствами. В результате для Нитрояда попросту нет места в колоде.

Капер из Кабестана — дополнительный активатор квестлайна, а также отличная синергия для Точильного топора. В последние дни все чаще берется в сборки.

Коррозионная гадюка — полезная опция в случае, если вы встречаете много других Воинов. Используется редко, потому что в мете много других противников, которые не используют оружие.

Тяжелые латы — редко берут в новом патче, но раньше заклинание использовали для улучшения матч-апа с Гаррота Разбойником и с Квест Магом.

Редкие опциональные карты: Ожившая метла, Щит и меч, Нитрояд, Запойная читательница, Запугивание, Оплот Аззинота, Рокара, Цирковое слияние, Потасовка, Криг черепаший властелин, Мутанус Пожиратель, Алекстраза Хранительница Жизни и другие.

наверх

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 95

Квест Пират Воин — достаточно недорогой архетип, который могут собрать многие игроки. Здорово, что почти все дорогие карты можно заменить. Далее об этом и поговорим.

Налет в порту — единственная дорогостоящая карта, без которой архетип не может обойтись. Квест Воин без квеста не может — тут ничего не поделать.

Лорд Баров — не нужно менять Лорда Барова на что-то похожее: Потасовку или другую АоЕ зачистку. Лучше берите универсальную карту с другой функцией — Спортование или Уроки боя.

Капитан Южных морей — эта эпическая карта есть в коллекции всех игроков — она часть Основного набора.

Мистер Каюк — новая легендарка сильная, но Квест Воин может легко обойтись без нее. Мистерка Каюка можно заменить Алекстразой Хранительницей Жизни, хотя лучше обойтись совсем без тяжелых финишеров и просто играть только с картами за 1-5 маны.

[наверх](#)

Пусть в этой сборке всего лишь одна дорогостоящая карта, с ее помощью можно без особых проблем взять Легенду и даже высокие ранги в ней.

Конечно, Квест Воину навряд ли нужна Алекстраза Хранительница Жизни, но в затяжных партиях он может стать надежным источником взрывного урона, схожим с Мистером Каюком. В идеале скрафтить Лорда Барова или Мистера Каюка, а бюджетным вариантом станут Прыжок со сцены или Спортование.

[наверх](#)

Общие правила муллигана

Муллиган Квест Воина достаточно простой и незначительно отличается при встрече с разными классами.

Как и всегда, важно правильно выстраивать кривую маны в первые ходы. Первый ход у Воина всегда есть — Налет в порту. Важно найти хорошие карты для 2 и 3 ходов — они меняются от матч-апа к матч-апу, зависят от отсутствия или наличия Монетки.

Далее об общих правилах муллигана Квест Пират Воина.

Налет в порту — всегда оставляйте квестлайн.

Матрос Кровавого Паруса — сильная карта, которую нужно оставлять даже без 2-х дропов. Даже если вы выставите ее на 2-м ходу, потерянная единица маны окупится чуть позднее, когда в руку зайдет Точильный топор. Оставляйте в любом количестве и считайте за 2-й дроп при муллигане 3-х.

Портовый жулик — лучшая карта на муллигане. Оставляйте в любом количестве и в любых матч-апах.

Дерзкая налетчица и Корсар Туманных Парусов — хуже Портового жулика, но все равно стоит оставить хоть какой-то 2-й дроп в руке (в приоритете Дерзкая налетчица), если нет

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 95

другого 2-го хода или пары 3-х дропов с Монеткой. Колоде слишком важна кривая маны. Если вы уже нашли Матроса Кровавого Паруса, все равно оставляйте в руке еще и один из этих дропов.

Штормградский грабитель — лучший самостоятельный 3-й дроп в колоде. Оставляйте при наличии второго хода или Монетки.

Капитан Южных Морей — хорош в контроль и комбо матч-апах, где вы выступаете в роли агрессора. Оставляйте только со 2-м ходом в руке.

Сторож груза — тоже приемлемый третий ход для кривой маны. Наиболее актуален против агро колод.

Канонир Братства — самый слабый из 3-х дропов на кривой маны. Его можно скинуть, если вы хотите рискнуть и найти что-то более полезное или у вас есть Портовый жулик. Также стоит учитывать то, как противник может забрать карту, если вы выставите ее, например, с Монетки. Если вы гарантированно доберете удешевленный Точильный топор на 3-м ходу, обязательно оставляйте Канонира Братства.

Мечеед — можно оставить только с идеальной кривой маны на предыдущие ходы.

Пушки к бою — заклинание отлично показывает себя против агро колод - Охотника и Друида.

Якорь им в глотку! — альтернативный ремувал для быстрых противостояний, если не удалось найти Пушки к бою, но для него обязательно нужен активатор. Если у вас уже сложена идеальная кривая (2-й и 3-й ход) и лишней маны нет, лучше сбрасывайте карту.

Далее о том, что Квест Воин ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Штормградский грабитель, Сторож груза. С хорошей рукой — Капитан Южных Морей, Канонир Братства, Мечеед.

Воин: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Корсар Туманных Парусов, Штормградский грабитель, Сторож груза. С хорошей рукой — Капитан Южных Морей, Канонир Братства, Мечеед.

Паладин: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Корсар Туманных Парусов, Канонир Братства, Штормградский грабитель, Сторож груза. С хорошей рукой — Мечеед.

Охотник: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Корсар Туманных Парусов, Пушки к бою, Сторож груза. С хорошей рукой — Якорь им в глотку!, Штормградский грабитель, Канонир Братства.

Друид: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Корсар Туманных Парусов, Пушки к бою, Штормградский грабитель. С хорошей рукой — Якорь им в глотку!, Канонир Братства, Сторож груза, Капитан Южных Морей.

Разбойник: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица,

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 95

Сторож груза, Штурмградский грабитель, Канонир Братства. С хорошей рукой — Корсар Туманных Парусов, Капитан Южных Морей, Мечеед.

Шаман: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Корсар Туманных Парусов, Капитан Южных Морей, Штурмградский грабитель, Сторож груза, Канонир Братства. С хорошей рукой — Якорь им в глотку!, Мечеед.

Маг: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Капер из Кабестана, Сторож груза, Штурмградский грабитель, Канонир Братства. С хорошей рукой — Капитан Южных Морей, Мечеед, Якорщик Каменного Молота.

Жрец: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Сторож груза, Штурмградский грабитель, Капитан Южных Морей, Канонир Братства. С хорошей рукой — Мечеед.

Чернокнижник: Налет в порту, Матрос Кровавого Паруса, Портовый жулик, Дерзкая налетчица, Корсар Туманных Парусов, Канонир Братства. С хорошей рукой — Штурмградский грабитель, Капитан Южных Морей, Сторож груза.

[наверх](#)

Как работает колода

Пират Квест Воин — темповая и быстрая колода, которая агрессивно цепляется за стол, давит существами, оружием, а теперь и рывками. Пусть первый ход Воина всегда пассивный (розыгрыш квеста), он почти всегда легко перехватывает инициативу в первые ходы благодаря мощным пиратам, оружию и их эффектам.

Основной способ победы архетипа — финальная награда за Налет в порту. Призванный Капитаном Рокарой Линкор обеспечивает Воина бесконечным источником выгоды и давления. Новые пираты, новое оружие и выстрелы из пушек каждый ход — отличная опора для и без того мощных пиратов. Часто у Воина получается закончить квестлайн и разыграть Капитана Рокару уже на седьмой ход, а после этого партии обычно не затягиваются — или Воин давит противника, или давят его.

Сила квестлайна не только в Линкоре — даже промежуточные награды за первую и вторую ступени приносят достаточно пользы. Особенно примечательна первая награда — добор оружия. Из-за этого Гаррош в каждой партии может находить то оружие, которое положил в сборку.

Чаще всего им становится Точильный молот, который за счет удешевления от Матроса Кровавого Паруса можно разыграть бесплатно, тем самым создав дополнительный источник урона — как от атак, так и от небольшого баффа атаки.

Пусть Пират Квест Воин — темповая колода, он может сыграть и от защиты какое-то время. В этом помогают Лорд Баров, Пушки к бою, сила героя, Якорь им в глотку!, существа с натиском и провокациями. Зачистки стола и замедление игры полезны только в свержагрессивных матч-апах (Фейс Ханты, Агро Друиды, другие Пират Воины), если вы уже отстаете. Если партия продлится достаточно долго, Воин всегда вернется в игру с помощью Линкора или Мистера Каюка, а до этого времени защитные эффекты помогут удержаться в партии и не вылететь слишком рано.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 95

Нельзя обойти вниманием Мистера Каюка. Новый легендарный пират сам обладает рывком и бафает им всех других пиратов. Обычно это существо играют уже после Линкора, чтобы рывок получил только что призванный Линкором пират. Хотя легендарку можно сыграть и в темп на 6 маны, если нет хода лучше.

С помощью Мистера Каюка можно проворачивать чуть ли не ОТК комбинации, хотя для этого нужно много условий. Дерзкая налетчица в руке получит огромные показатели к атаке, если Линкор даст вам оружие с большой атакой. Мистер Каюк дает Дерзкой налетчице рывок, благодаря чему вы наносите огромный урон по герою противника. Такие ОТК комбинации проворачивают редко, потому что в большинстве ситуаций у Воина или не будет всех необходимых карт для этого, или подобные изощренные синергии будут излишними, и Воин победит просто за счет Линкора и темпового перевеса.

Вторая новая карта Мертвых копей в колоде Квест Воина — Канонир Братства. Именно благодаря синергии с ним так часто стал использоваться именно Точильный топор вместо более тяжелого оружия. При удачном стечении обстоятельств можно активировать Канонира Братства уже на 3-й ход. Его можно поставить и в темп, если нет никакого другого хода лучше — важнее продвигать выполнение квестлайна и просто поддерживать постоянное присутствие на столе.

Постарайтесь защитить Канонира Братства и не разменивайтесь им без необходимости. Эффект этого пирата может работать каждый ход, так что убрать эту 3/3 угрозу со стола — высокий приоритет для оппонента.

наверх

Квест Пират воин на разных этапах партии

В самом начале игры (1-3 маны) Квест Воин совершает достаточно простые и ожидаемые ходы. Ничего сверхсильного или неожиданного.

В первый ход Воин всегда использует Налет в порту, а после этого пропускает ход. Только против сверхагрессивных противников можно через Монетку сыграть Матроса Кровавого Паруса или даже Якорь им в глотку!, если противник поставил опасный первый дроп с 1-2 ед. здоровья. Тратить Монетку можно только в случае, если в руке уже есть хороший второй ход.

На второй ход важно поставить какое-то существо. Идеальный кандидат — Портовый жулик. Если его нет, подойдут Матрос Кровавого Паруса, Дерзкая налетчица или даже Корсар Туманных Паросов. Можно сыграть пирата за 3 маны через Монетку, но в руке должен быть еще один третий дроп, который вы используете на следующем ходу.

Если вы играете Матроса Кровавого Паруса на второй ход, оставшуюся единицу маны придется потерять.

На третий ход самое простое и очевидное действие — пират за 3 маны. Монетку можно потратить на Якорь им в глотку! или Матроса Кровавого Паруса. Их же можно сыграть и в случае, если вы разыгрываете пирата за 2 маны, а не за 3.

В середине игры (4-7 маны) ходы Воина становятся вариативнее, добавляются награды за промежуточные ступени Налета в порту, да и в целом маны становится больше для мощных и не очень комбинаций.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 95

Основная цель за это время — выполнить Налет в порту, получить в руку и разыграть Капитана Рокару. Это можно сделать уже к 7 маны. Раньше — почти никогда, а позднее — только в тяжелых матч-апах или с плохим заходом карт.

В эти ходы, помимо очевидного розыгрыша пиратов, можно использовать и другие карты. Часто вы экипируете оружие, а в тяжелых случаях в бой вступят Лорд Баров и Ненависть — вместе или отдельно друг от друга. Если вы играете сборкой с Уроками боя, обычно их также активируют на этом этапе.

Поскольку Гаррош использует часто бесплатный Точильный топор, реализация синергий с ним не сбивает темп и тайминги Квест Воина: вы все еще сможете сыграть Капитана Рокару на 7 маны. Но если вам приходится отвлекаться на зачистки Пушками к бою или Лордом Баровым, нужное количество пиратов вы уже вряд ли сыграете к 7 ходу. Это нормально, если вы отстаете и вынуждены отдавать AoE способности для того, чтобы выжить. Но если ситуация выигрышная, равная или вы отстаете незначительно, лучше сконцентрироваться на выполнении квестлайна.

Чтобы сыграть Капитана Рокару на 7-м ходу, важно грамотно выстроить кривую маны и спланировать розыгрыш пиратов наперед, начиная с 5 хода. Финального пирата для выполнения квеста Воин может сыграть прямо перед выходом Рокары, но он должен стоять 1-2 маны (или 3, если есть Монетка), чтобы хватило маны на Капитана Рокару за 5 маны.

Что в этот момент происходит на столе, сказать сложно — всё зависит от матч-апа и захода карт. Иногда Воин будет давить, иногда обороняться, иногда активно бороться за стол на равных с оппонентом. Разумеется, давление на противника — предпочтительный вариант, но выбирать вы сможете не всегда.

Основные правила действий такие же, как и всегда:

Старайтесь размениваться выгодно, то есть так, чтобы умирало существо противника, а ваше выживало.

Обычно выгоднее размениваться оружием, заклинаниями, боевыми кличами, натисками и другими эффектами, а существами бить по герою противника.

Размениваться нужно только в темповых матч-апах и с самыми опасными угрозами оппонента. Многие из них можно игнорировать, оставляя право размена противнику — особенно в случае, если вы уже близки к летальному урону.

Считайте, сколько урона вы сможете нанести со стола, оружием, картами в руке и эффектом Линкора. Этого может вполне хватить для летала. Планируйте его в течение нескольких ходов, особенно если у противника нет исцеляющих эффектов.

Как правило, в середине игры Воин редко заканчивает партию — это происходит только с розыгрышем Капитана Рокары и Линкора.

В конце игры (8 маны и далее) Воин уже обязан сыграть Капитана Рокару, и весь геймплей будет выстроен вокруг Линкора. Карт в руке на этом этапе может быть мало — ничего страшного, их нехватку сполна компенсируют Линкор и топдеки.

Отчасти ваши ходы будут зависеть от рандома: какого пирата призовет Линкор, каким оружием вас снарядит, куда выстрелит. Но в общем вы почти всегда получите много темпа и

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 95

выгоды — поддержите это разыгранными картами в руке, чтобы закончить партию.

На этом этапе партии почти всегда нужно действовать агрессивно. Если противник впереди по темпу, у Квест Воина есть два варианта: или зачистить весь стол с помощью Лорда Барова и его активатора, или организовать контрлетал, то есть неожиданно убить противника оружием и рывками, несмотря на то, что тот захватил стол. Редко, когда Воин сможет переиграть оппонента в медленной игре, вернуть контроль над столом в течение нескольких ходов с помощью постоянных эффектов Линкора — все-таки вы не контроль колода.

На этом этапе партии многое сделает Мистер Каюк. Легендарка сильна сама по себе, но она станет еще лучше с Линкором, потому что даст рывок только что призванному пирату, а также всем другим разыгранным пиратам.

наверх

Мощные комбинации

Далее основные и важные комбинации, с помощью которых Пират Квест Воин получает серьезное преимущество над противниками.

Вместо Матроса Кровавого Паруса тут может быть любой пират: только что разыгранный или оставшийся с прошлых ходов. Якорь им в глотку! создан для контроля стола и перехвата инициативы. Это очень дешевый источник 5 урона, так что с его помощью можно разменяться с мелкими и даже средними угрозами. Например, в зеркальном поединке Якорь им в глотку! убивает почти что любое существо на столе.

В разных матч-апах и ситуациях будут разные тайминги для розыгрыша Якорь им в глотку!. Например, в матч-апе с Агро Друидом заклинание хочется сбросить или для Оракула Элуны / Иглогрива-стража, или для мощного темпового переворота, то есть такого хода, в который вы чистите весь стол противника и закрепляетесь на нем самостоятельно. Есть матч-апы, где Якорь им в глотку! бесполезен или почти бесполезен (Квест Маг, Анакондра Друид) — тут заклинание можно отдавать в любую вакантную цель. В поединках с Фейс Хантами, Паладинами и Разбойниками особых приоритетов нет — используйте Якорь им в глотку! просто для зачистки стола, получения темпа и разменов.

Мощная AoE комбинация, которая позволяет полностью зачистить почти любой стол противника и получит много брони. Проблема в том, что Воин убьет и своих существ, а после, скорее всего, ничего уже не сможет поставить на стол, потому что комбинация стоит 7 маны.

В первую очередь связка Лорд Баров нужен для темповых матч-апов. Агро Таунт Друиды, Фейс Ханты, Паладины и другие Воины вполне могут переиграть вас по темпу — AoE комбинация порой станет единственным способом вернуться в игру.

Важно, что карты можно играть и отдельно друг от друга. Пушки к бою очень полезно использовать в ранней игре, чтобы не дать противнику захватить инициативу над столом или получить выгоду от опасных существ.

Лорда Барова играют в темп в крайнем случае, если он вам точно не понадобится или сможет разменять пару существ. Не стоит забывать, что он прекрасно комбинируется с такими картами, как Якорь им в глотку!, Вызов, Минное поле и даже Корсар Туманных Парусов.

Мощная лейтгейм комбинация, но сложная для исполнения. Помимо этой пары у вас должно

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 95

быть какое-либо оружие, чтобы от него баффнуласть Дерзкая налетчица. С выходом Линкора оружие у вас будет всегда, но будет ли это сильное оружие — зависит от рандома. У Воина много оружий с низким показателем атаки, так что серьезного баффа Дерзкая налетчица не получит.

Но если звезды сошлись, комбинация Мистер Каюк + Дерзкая налетчица способна нанести очень много урона с пустого стола. Добавьте сюда и урон от пирата, которого призывает Линкор в начале вашего хода.

Простая, но важная темповая комбинация, которую можно провернуть на 3-4 ходу и позднее для зачистки стола или нанесения урона герою противника. Точильный топор — не единственная карта, которая работает с Канониром Братства. Подойдет и 3/2 оружие Мечееда, и просто бафф Штурмградского грабителя.

наверх

Полезные советы

У Воина есть четыре способа дать атаку самому себе — Точильный топор, Мечеед, Штурмградский грабитель и случайные оружия с Линкора. Любой способ подойдет для активации эффекта Канонира Братства, но Дерзкая налетчица получит бафф к атаке только в случае, если у вас будет оружие, а не бафф к атаке.

Бафф +1/+1 Капитана Южных морей работает не всегда интуитивно понятным образом. Все дело в дополнительном здоровье. Однажды получив его, поврежденный пират после смерти Капитана Южных морей сохранит бонусное здоровье (но не больше базового). Пример: На столе был Сторож груза с характеристиками 2/2. Капитан Южных морей появляется на столе, баффает Сторожа груза до 3/3 характеристик. После смерти Капитана Южных морей характеристики Сторожа груза станут не 2/2, а 2/3.

Сила героя Воина бесполезна в большинстве ситуаций. Не используйте ее, если есть хоть какая-то темповая альтернатива. Дополнительная броня важна только в случае, если ваш противник готовит летал в течение нескольких ходов (часто происходит в зеркальном матч-апе) и +2 к броне могут нарушить его планы. Сила героя также помогает Воину баффнуть атаку Шипастому колесу — оружие может дать Линкор.

На любом этапе партии Воину важно тратить всю доступную ману на темповые ходы — особенно в начале и середине игры. Сделать это достаточно просто, потому что в колоде много карт за разную стоимость, а к тому же есть несколько опций за 1 ману — Якорь им в глотку!, Матрос Кровавого Паруса, Точильный топор. Они помогут сгладить кривую маны со старта.

Важный элемент геймплея Квест Воина — правильный порядок действий. Вы столкнетесь с целым рядом ситуаций: простых и не очень. Очевидные примеры — синергии с оружием: иногда надо атаковать до розыгрыша карт, иногда после, иногда надеть оружие раньше, иногда позднее. Есть и случаи сложнее: когда активировать вторую награду за Налет в порту (двойной выстрел из пушки) и эффект Канонира Братства. Выстрелы случайные, обычно ими лучше постараться разменяться, а другие действия совершать уже после того, как произойдут рандомные исходы. Та же логика и с добором: старайтесь добирать карты как можно раньше, потому что они могут изменить планы на ход.

Линкор открывает доступ ко всем пиратам в режиме, а также ко всему оружию Воина. Что вы получите — зависит от рандома. Есть как очень мощные варианты (Мистер Каюк, Кровавый

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 95

вой), так и очень слабые (Похититель призов и Шипастое колесо).

Далее список всех пиратов, которых может призвать Линкор, а также список всех оружий, которые Воин получает в начале каждого хода от того же Линкора.

наверх

Квест Пират Воин

Зеркальный матч-ап — гонка в выполнении квеста. Кто раньше сыграет Капитана Рокару и Линкор получит серьезное темповое преимущество. Другой важный фактор — реализация Кузнечного молота с 5/3 характеристиками.

Даже если вы сыграете Капитана Рокару сразу же за противником, то уже окажетесь в проигрышном положении, потому что, скорее всего, не сможете ответить на 7/7 угрозу противника, а это значительный урон по вашему герою в зеркальном матч-апе.

Старайтесь действовать первым номером со старта параллельно с выполнением квестлайна. Чем больше урона вы нанесете по противнику в начале и середине игры, тем лучше — его будет проще добить уже после выхода Линкора. Но не действуйте слишком агрессивно: размениваться важно, чтобы противник не захватил стол до того, как вы сыграете Капитана Рокару.

Воин с удачной комбинацией на основе Лорда Барова может перевернуть игровую ситуацию и выиграть немного времени. Отыгрывать от таких карт противника не нужно, потому что они есть не во всех сборках, да и заходят не всегда. Другой способ выиграть время — зацепившийся за стол Сторож груза. Дополнительная броня станет важным фактором в самом конце игры, когда оба Воина будут готовить летальный урон с помощью своих Линкоров и Мистера Каюка.

Чернокнижники

Квест Хэндлок — трудный матч-ап из-за больших существ, на которых Воину трудно ответить. Многое сделает вовремя сыгранный Лорд Баров, а если его нет, часто единственной надеждой станет свержагрессия. Отправляйте все источники урона во вражеского героя, рассчитывайте на то, что ему не зайдут провокации и Распорядитель полей боя. Не забывайте, что у Хэндлоков есть Раздирание души — AoE эффект обыграть сложно, сделать это получится не всегда. Если в руке нет достаточно крупных угроз и ситуация тяжелая, не отыгрывайте от Раздирания души и надейтесь на то, что Лок не нашел его.

Квест Фатиг Чернокнижник — этот матч-ап куда проще, по статистике у оппонентов равные шансы на победу. В этом поединке цель Воина — действовать агрессивно и постоянно давить на Чернокнижника взрывным уроном и существами на столе. Тяжелых существ у Фатиг Лока нет, но могут быть опасны другие угрозы вроде Тамсин Роум и Мо'арга-механолога. Старайтесь убирать их со стола с помощью натиска или точечными ремувалами — всем, что не может атаковать по герою противника.

У Фатиг Чернокнижника много исцеления, но его способ победы достаточно медленный. Победу Воину могут принести удачные рандомные эффекты уже после розыгрыша Линкора. Постарайтесь извлечь больше выгоды из карт, если чувствуете, что не получается задавить Чернокнижника рано.

Агро Таунт Друид

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 95

Самый сложный матч-ап для Квест Воина в мете. Оппонент играет темпово и способен быстро нарастить преимущество, если вы не будете мешать ему. Важно сразу же убить разыгранных Иглогрива-стража и Оракула Элуну. Берегите для этого Якорь им в глотку! или Лорда Барова — другие источники урона останоят провокации.

Сосредоточьтесь на контроле стола, ищите AoE зачистки, с которыми вы сможете перевернуть партию. В идеале играть их перед Одеревенением или в момент, когда Друид отдаст большинство карт в своей руке. Но иногда ситуации такие тяжелые, что особого выбора у Воина нет. К слову, перед 5-м ходом Друида полезно сыграть Неофитку культа, чтобы заблокировать Одеревнение.

Поскольку матч-ап тяжелый, играйте авантюрно и рассчитывайте на хорошие для вас исходы. Ожидайте хорошие топдеки, надейтесь на плохой заход оппонента. Иногда другого способа победить у Воина попросту не будет.

На 7-8 маны Воин почти всегда способен перехватить инициативу в матч-апе и лишит Друида контроля стола. Взрывного урона у оппонента нет, как и стабильных источников добора, так что, захватив стол, вы, скорее всего, победите. Друид может переиграть вас по выгоде только с хорошей реализацией Серокрона, но беспокоиться об этой легендарке до ее выхода Воину не стоит.

Единственные источники урона от Друида без стола — сила героя и Парковая пантера. Оба эффекта легко контрятся провокациями и силой героя Воина.

Квест Маг

Выгодный матч-ап, который только улучшился после нерфа Мага. Постарайтесь в этом матч-апе извлечь выгоду из Капера из Кабестана и Точильного топора - вместе они принесут вам очень много урона. Давите не только оружием, рывками и пушечными выстрелами, но и существами на столе. Маг часто сможет заморозить или зачистить их, но всё же что-то может уцелеть. Бейте всеми возможными способами по герою противника.

Маг редко ставит существ на свою половину, но обычно все они крайне опасны: или у них есть урон от заклинаний, или большие характеристики (7/7 Варден — награда за Чародейский гамбит). Убирайте все угрозы Мага с помощью Якоря им в глотку! и Якорщика Каменного Молота, а также другими эффектами, которые не могут нанести урон герою противника.

Дополнительная броня со Сторожа груза и силы героя может стать разницей между победой и поражением, однако не увлекайтесь таким планом на игру. Как только вы и Маг выполните квестлайны, начнется гонка взрывного урона и соревнование "кто кого быстрее убьет". На долгой дистанции Маг все равно сможет перекрыть вашу броню, поэтому специально пытаться набрать ее с самого начала партии не нужно.

Анакондра Друид

Старый архетип привлек к себе особое внимание после выхода Мертвых копей. В умелых руках колода опасная, но немногие умеют правильно обращаться с этим архетипом Друида. И это хорошие новости для Квест Воина.

В лейтгейме победить такого Друида не получится. Действуйте максимально темпово и агрессивно в надежде на то, что противник не найдет или плохо реализует немногочисленные

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 95

защитные карты, разгон по мане и Парад планет.

Роль Воина в матч-апе странная, потому что на исход он может повлиять не всегда. Или Друид найдет всё, что нужно и победит, или Воин успеет задавить противника столом и взрывным уроном. Как-то повлиять на исход матча Воину сложно, если он оптимизирует темпы давления и скорость выполнения квеста.

Можно попробовать сохранить в руке Лорда Барова и активатор. Если оппонент не сможет реализовать ОТК комбинацию и просто создаст огромный стол, у вас появится шанс зачистить его и победить. Конечно, только в том случае, если вы сами успели выполнить квестлайн до выхода Парада планет.

Фейс Хант

Выгодный матч-ап, хотя и не такой уж простой. Охотник отлично цепляется за стол в начале и середине партии — в то же самое время, что и Воин. Это классический агрессивный матч-ап, в котором важны выгодные размены и темп. Перехватывайте инициативу всеми способами, лишайте Охотника существ на столе и вынуждайте защищаться. Воину приходится атаковать оружием и в целом получать какое-то количество урона в первые 2-3 хода, пока вы точно выполняете квест и боретесь за стол.

Охотник может доставить проблемы, если сможет очень рано скомбинировать Собачье лакомство с опасным 1-м дропом - Бесстрашным посвященным или Чародейской аномалией. В этом случае важно убрать угрозу со стола как можно раньше, пока она не нанесла вам критически много урона. Именно из-за Собачьего лакомства (а также иногда из-за Живого тарана) так полезны Пушки к бою. Ремувал позволяет вам держать стол чистым до того, как вы сможете более активно влиять на стол.

Неистовый люторог силен, но Воин почти всегда может ответить на эту угрозу каким-либо способом, так что сам по себе он победу Охотнику не принесет.

Старайтесь не ставить Сторожа груза слишком рано — лучше, чтобы он вошел в игру уже после того, как вы захватите стол. Хотя такое Воин может позволить себе не всегда. Если хода лучше нет, ставьте Сторожа груза рано.

Паладины

Хэндбафф Паладин — сложный противник, особенно если вы играете версией без Лорда Барова. Оппонент начинает партию достаточно медленно, но в середине игры способен перехватить инициативу с помощью крупных провокаторов и угроз с натиском. Старайтесь не отдать Паладину контроль над столом до выхода Линкора, а после надейтесь на хороших пиратов и оружие, с которыми вы быстро закончите партию. Много исцеления у Хэндбафф Паладина нет, но есть провокаторы — обойти их будет не всегда легко. Не бойтесь размениваться в середине партии, чтобы Паладину было сложнее реализовать Длань А'дала и диктовать размены на своих условиях. Но постарайтесь размениваться не существами, а оружием, заклинаниями и выстрелами из пушек.

Манускрипт Паладин — еще один непростой матч-ап, хотя он уже куда ближе к равному. У него меньше провокаций и активных мидгейм комбинаций, так что Воину будет проще наносить урон оружием, рывками и существами.

Важные отличия от матч-апа с Хэндбафф Паладинами — наличие AoE зачисток и исцеления. AoE

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 95

зачистки Воину не так важны, потому что у него есть рывки и оружие, а Линкор со стола никак не убрать. Куда сложнее с исцелением: розыгрыш Манускрипта надежды часто поставит точно в матч-апе, потому что на пути Воина встанет не только провокация, но и изрядный запас здоровья противника.

Переиграть Манускрипт Паладина по выгоде не получится, так что старайтесь задавить его рано, а если не получилось, рассчитывайте на комбинации с Лордом Баровым. Обычно их используют уже после Линкора и после розыгрыша ключевых провокаторов оппонента.

Разбойники

Разбойники плохо играют с Квест Пират Воином. Версии с оружием слабы в контроле стола и редко успевают реализовать свои ключевые комбинации. Гаррота Разбойники лучше борются за стол, но переиграть Линкор им сложно, как и нанести летальный урон вовремя.

Пользуйтесь отсутствием провокаций и исцеления Разбойника. Если на половине оппонента нет опасных угроз (много характеристик, Связной, Мистер Каюк), бейте по герою противника и создавайте ему проблемы.

Если не можете ответить на Эффективного осьмибота одним ударом (чаще всего это можно сделать только Якорем им в глотку!), все равно активируйте его, пока противник не добрал больше карт. Обычно удобно сделать это ударом Точильного топора.

Против Квест Разбойника очень важно держать темповую игру, чтобы сохранить как можно больше здоровья. Очень часто Разбойнику удаётся выполнять свой квестлайн примерно на ход раньше вашего, а значит огромную угрозу для вас будет представлять Скаббс в маскировке.

В идеальном случае ответом на него должен стать Лорд Баров. Но если карта не зашла, а здоровья у вас немного, то вы либо можете попробовать закрыться провокацией (Мечеедом), либо проигнорировать угрозу Распорядителя полей боя и сыграть агрессивно контрнаступлением на героя противника.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- наверх

=====
(Обновлено) Квест Хэндлок — неостановимая сила по всему ладдеру. Гайд по архетипу

ID: 1998

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/shtormgrad-kvestlock>

Дата: 22.11.2021

Тип: Гайды

Категория: Сплоченные Штормградом

Описание

Квест Хэндлок — неостановимая сила по всему ладдеру. Гайд по архетипу

Кратко

Квест Хэндлок очень тепло встретил нерфы комбо колод Мага и Разбойника — двух своих самых ненавистных противников. Теперь Чернокнижник еще прочнее утвердился в топе меты и навряд ли сдаст свои позиции до конца Сплоченных Штормградом.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 95

Текст

Квест Хэндлок — новая итерация многим известного Хэндлока, которая появилась в Сплоченных Штормградом. Колода играет несколько опасных больших угроз, которых пытается выставить на стол очень дешево. В этом ей помогает Демоново семья, цепочка заданий из Сплоченных Штормградом.

В последнем патче 21.8 оказались понерфлены заклятые враги Хэндлока — Квест Маг и Гаррота Разбойник. Аналитики меты ожидали, что Квест Хэндлок станет еще лучше в таких обстоятельствах — так и случилось. Кроме того, незадолго до этого вышедший мини-набор также принес Чернокнижнику Метательницу теневых клинков, которая быстро стала неотъемлемой частью колоды.

В топе Легенде в последнее время стал возникать Квест Фатиг Чернокнижник, альтернатива Хэндлоку с совершенно иным планом на игру. Кроме того, все еще сложна встреча с Фейс Охотником. Из-за этого показатели Хэндлока слегка просели за последние дни, но тем не менее он все равно твердо держится среди Тир-1 колод меты.

Гайд подробно рассмотрит Квест Хэндлока: его оптимальную и бюджетную сборки и ключевые карты. Также мы разберем базовую стратегию игры и все ее тонкости, а еще пройдем по самым популярным метовым матч-апам.

Гайд обновлен 22 ноября с учетом актуальной меты мини-сета Мыртвых копей. Далее полный список изменений:

- Обновлено вступление
- Изменены оптимальные сборки архетипа и их описания
- Переписаны разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган", "Как работает колода" и "Тонкости геймплея"
- Добавлены описания актуальных матч-апов меты, изменены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Общие правила
- Выбор карт против всех классов
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Тонкости геймплея
- Матч-апы

Классический Квест Хэндлок

Хэндлок уже довольно давно сформировал прочный костяк карт, который никак не меняется на протяжении последних двух месяцев. Его составляют большие существа, которых можно удешевить различным образом и набор ремувалов Тьмы во главе с Тамсин Роум.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 95

В колоде есть всего лишь 2 гибких слота, которые явно можно заменить — это Лик тлена и Нестабильная стрела Тьмы. Некоторые сборки играют с двумя копиями одной или другой карты, а также берут в пару или полностью заменяют их Алтарем Огня. Остальные версии встречаются значительно реже.

Последней новинкой стала Метательница теневых клинков из Мертвых копей. Карта показывает себя потрясающе — некоторые про-игроки даже называют ее Похитителем призов Гул'дана.

Квест Хэндлок с Алтарем Огня

- Что можно убрать: Лик тлена, Нестабильная стрела Тьмы

- Что можно добавить: Алтарь Огня x2

Алтарь Огня очень полезен для Чернокнижника, поскольку несет в себе 2 задачи. Во-первых, конечно же, это попытка поломать план на игру комбо колодами. Если сжечь им одну из ключевых карт, например Ил'гинота или Гарроту, то можно колоссально повысить шансы на победу.

Во-вторых, Алтарь Огня истощает вашу колоду, а значит приближает к активации Дыбогрива-чернокнижницы и Мародера из Степей. Часто это пригождается в агро матч-апах, где у вас не всегда есть время перебрать достаточно карт.

Квест Фатиг Чернокнижник от Nohandsgamer

- Что можно убрать: Метательница теневых клинков x2, Неофитка культа x2, Раздирание души x2, Анетерон, Мародер из Степей x2, Распорядитель полей боя, Гнолл из Златоземья x2, Мясистый великан x2

- Что можно добавить: Гримуар жертвоприношения x2, Торговка доспехами x2, Маг крови Талнос, Мо'арг-механолог x2, Пантара-маноед x2, Верховная мать, Рунический мифриловый жезл x2, Рука Гул'дана x2

В мете встречается и другая вариация Квест Чернокнижника, которая кардинально отличается от Хэндлока. Такой Чернокнижник намного лучше играет с Фейс Хантом и Манускрипт Паладином, чуть лучше — с Квест Магом и обыгрывает самого Хэндлока. За это он платит потерей винрейта против Квест Воина и Агро Друида и абсолютно провальным матч-апом с Целестиал Друидом.

Фатиг Чернокнижник — это комбо колода с Руническим мифриловым жезлом, которая сильно напоминает Дб Чернокнижника из ранней меты Сплоченных Штормградом до множества нерфов класса. Основной способ его победы — убийство противника усталостью, и никаких карт на инициативу у нее нет.

Поскольку это совершенно иной архетип с другим планом на игру, в гайде он не рассматривается.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. После более чем 3 месяцев дополнения и многократных нерфов Квест Хэндлок пришел к единому

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 95

набору карт, которые являются для него ключевыми. Если когда-то Раздирание души могло использоваться в одной копии, а Анетерон и вовсе не появляться в сборке, то теперь практически вся колода остается неизменной.

Основа колоды Квест Чернокнижника (26 карт из 30)

Код основы колоды:

Оставшиеся 4 карты выбрать не так сложно. Как правило это часть дополнительных ремувалов и часть технических карт. Ваш выбор может зависеть от текущей меты, а также ваших личных предпочтений и стиля игры.

Лик тлена — отличный ранний ремувал и способ перебора колоды. Наиболее эффективен против Друида, Паладина, Охотника и Разбойника.

Нестабильная стрела Тьмы — дополнительный ремувал для борьбы с большими существами или опасной ранней угрозой (Эффективный осьмибот, Оракул Элуны). Также можно целенаправленно использовать в качестве активатора Демонова семени.

Неофитка культа — техническая карта с широким спектром применения, которую на самом деле тяжело вынести из основы колоды, потому что она появляется практически во всех ее сборках. Это незаменимый инструмент против классов, которые во многом полагаются на заклинания — Мага, Друида и Охотника на демонов.

Алтарь огня — техническая карта против комбо колод, которая также приближает активацию Дыбогрива-чернокнижницы и Мародера из Степей.

Коррозионная гадюка — контркарта против оружия. Сейчас стала менее эффективна, поскольку Квест Воин перестал играть тяжелое оружие, а Разбойник на оружии встречается в мете крайне редко. Можете использовать, если вам также встречается Фатиг Чернокнижник или ОТК ДХ. Когда не нужна — можно обменять.

Непопулярные опциональные карты: Булочница, Дальняя застава, Нагруженный мул, Маг крови Талнос, Ожившая метла, Круговерть Пустоты, Истерия, Университетские привидения.

[к оглавлению](#)

Все дорогостоящие карты входят в основу колоды, а без некоторых из них она и вовсе не будет функционировать.

- Демоново семя — колодообразующая цепочка заданий, без которой архетип невозможен.
- Тамсин Роум — значительно повышает ваш потенциал в зачистке стола, а особенно в исцелении. Часто становится источником ресурсов в затяжных партиях. Заменять крайне не рекомендуется.
- Анетерон — оказывает серьезное давление на противника в самом начале мидгейма. Колода может обойтись без него, но потеряет в винрейте в медленных и комбо матч-апах. Заменить можно любой технической картой.
- Мародер из Степей и Мясистый великан — ключевые угрозы колоды, без которых вы упустите очень много побед.

Если вы сильно ограничены в бюджете, обратите внимание на Квест Фатиг Чернокнижника. Он дешевле Хэндлока, хоть и требует пару эпических Мо'арг-механологов.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 95

Максимально бюджетный Квест Лок

Бюджетная версия отличается от классической лишь отсутствием двух легендарок — Тамсин Роум и Анетерона. Желательно постепенно скрафтить обе карты. В первую очередь стоит создать Тамсин Роум: она намного универсальнее. Анетерон бесполезен в агро матч-апах, а с точки зрения вложений это карта исключительно для Хэндлока, в то время как Тамсин с большой вероятностью будет актуальна на протяжении всего своего времени в Стандарте.

[к оглавлению](#)

Муллиган Квест Хэндлока можно разделить на 2 категории: против агро и против мидрейндж/комбо. В одном случае ценятся ранние ремувалы и AoE, а во втором - сильные существа, которых можно выставить как можно раньше.

- Общие правила

Демоново семя — ключевая карта колоды, не сбрасывается никогда. Есть игроки, которые отказываются от квеста против Фейс Ханта, но решение неоднозначное.

Экскурсовод — оставляйте всегда. Удешевляет важный инструмент Хэндлока — его силу героя. Идеально вписывается в кривую маны на 3-м ходу медленных встреч и поможет повлиять на стол в быстрых.

Метательница теневых клинков — полезна против любых классов, которые играют 2/2 или 3/2 на старте. Также вписывается в кривую маны на 3-м ходу, как и Экскурсовод.

Лик тлена, Касание натрезима — ранние ремувалы для агро матч-апов. Полезны против существ с соответствующим количеством здоровья.

Обратная вспышка — лучшая карта для муллигана, которая помогает и с перебором, и с выполнением квеста на старте. Оставляйте ее всегда.

Раздирание души — единственная AoE зачистка в колоде, которая крайне важна в агро встречах.

Гнолл из Златоземья — одна из самых сложных карт для муллигана. Как правило, Гнолла из Златоземья оставляют в тех встречах, где он окажет достаточно влияния на стол своими не самыми большими характеристиками. Это может быть и темпо матч-ап, где вам понадобится натиск. Можно сыграть на 3-м ходу с Монеткой.

Анетерон — огромный дроп, который можно сыграть уже на 4-м ходу, если у вас есть Монетка. Без Монетки получится это сделать только с Обратной вспышкой. В агрессивных матч-апах его обычно всегда сбрасывают, т.к. противник не даст вам столько времени на добор.

Неофитка культа — полезна на старте против Охотника на демонов, медленного Друида (если вам известен архетип оппонента), Мага. Оставлять ее против Разбойника - это ошибка.

Тамсин Роум — можно оставить в агро матч-апе с ремувалом за 1 маны или за 2, но с Монеткой. В целом рискованный выбор — если не уверены, лучше сбросьте ее.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 95

Воскрешение мертвых — можно оставить в редких случаях. Например, вместе с Анетероном и Обратной вспышкой или с парой Гноллов из Златоземья и Монеткой в медленном матч-апе.

Далее о том, что Квест Хэндлок ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Выбор карт против всех классов

Охотник на демонов: Демоново семя, Экскурсовод, Неофитка культа, Обратная вспышка, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой - Анетерон.

Воин: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Касание натрезима, Обратная вспышка, Раздирание души, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой - Анетерон.

Паладин: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Обратная вспышка. С хорошей рукой - Лик тлена, Тамсин Роум.

Охотник: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Касание натрезима, Похищение души, Обратная вспышка, Раздирание души. С хорошей рукой - Тамсин Роум.

Друид: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Лик тлена, Касание натрезима, Обратная вспышка, Раздирание души.

Разбойник: Демоново семя, Экскурсовод, Обратная вспышка, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой - Метательница теневых клинков, Анетерон.

Шаман: Демоново семя, Экскурсовод, Метательница теневых клинков, Обратная вспышка, Раздирание души. С хорошей рукой - Анетерон.

Маг: Демоново семя, Неофитка из культа, Обратная вспышка, Анетерон, Мясистый великан. С хорошей рукой - Гнолл из Златоземья.

Жрец: Демоново семя, Экскурсовод, Обратная вспышка, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой - Анетерон.

Чернокнижник: Демоново семя, Экскурсовод, Обратная вспышка. С хорошей рукой - Гнолл из Златоземья, Анетерон.

[к оглавлению](#)

Как работает колода

Квест Хэндлок — давний контроль архетип Чернокнижника, который быстро перебирает колоду и заполняет свою руку картами, что помогает ему удешевлять специальных существ в руке и рано выставлять их на стол.

Связующим звеном нынешней итерации Хэндлока стало Демоново семя — легендарная цепочка заданий из Сплоченных Штормградом. У нее три ступени, по итогам которых вы получите Тамсин Чуморожденную. В поздней игре это существо кардинально изменит геймплей Чернокнижника, который отныне будет наносить основной урон оппоненту с помощью усталости и карт, которые наносят урон самому Чернокнижнику. Чернокнижник всегда играет Демоново семя на 1-й ход.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 95

Главная цель Хэндлока в ранней игре — это перебор колоды. Она преследует сразу несколько идей:

- Во-первых, большое число карт в руке позволит вам очень дешево выставить ваши первые угрозы — Гнолла из Златоземья и Анетерона.
- Во-вторых, чем больше карт вы возьмете, тем раньше сможете активировать Мародера из Степей и Дыбогрива-чернокнижницу.
- В-третьих, сила героя и заклинание Обратная вспышка, с помощью которых происходит перебор, наносят урон вашему герою, что продвигает выполнение Демонova семени и удешевляет Мясистых великанов.

Сила героя Жизнеотвод и Обратная вспышка являются основными способами перебора. Обратная вспышка наиболее приоритетна, поскольку она даст вам намного больше карт за свою стоимость, а значит и больше опций в дальнейшем. Обычно заклинание играют при первой же возможности: на 3-й ход без Монетки или на 2-й, если Монетка есть.

В остальных случаях вы должны начиная со 2-го хода использовать Жизнеотвод, постоянно активируя квест и расширяя руку. Часто на этом этапе игры задействуется Экскурсовод, однако не все играют его правильно. Обычно идеальной кривой считается Жизнеотвод на 2-й и 3-й ход, и в конце 3-го хода выходит Экскурсовод, который удешевит уже следующую силу героя. Эффект Экскурсовода постоянный и не пропадает между ходами.

Разительно может отличаться геймплей против агро колод. Часто уже на первых ходах вам придется отбиваться от противника ремувалами (особенно от существ с опасными эффектами) и играть Экскурсовода в темп. Тем не менее по возможности все равно старайтесь использовать силу героя как можно чаще и перебирать колоду. Если вы будете только разбрасывать ремувалы, в один момент они у вас кончатся, и к мидгейму вы придете без вариантов игры - либо карты зайдут, либо вы проиграете. Чтобы такого не было, нужно попытаться найти тот шаткий баланс перебора и контроля стола, который окажется верным в отдельно взятой партии.

Квест Хэндлок может создать присутствие на столе очень рано благодаря картам, которые удешевляются за счет различных синергий и быстрого перебора колоды. Всего у Хэндлока можно выделить 3 волны крупных угроз, которые можно удешевить до 0-1 ед. маны:

- 1. Поскольку с самого начала партии вы будете стараться набрать как можно больше карт в руку, вы сможете за бесценок выставлять крупные угрозы — Гнолла из Златоземья и Анетерона — уже на 3-4 ходу.
- 2. Следующая опция — Мясистые великаны, которых можно очень быстро удешевить благодаря постоянному взаимодействию со здоровьем своего героя с помощью силы героя, эффектов исцеления и квестлайна.
- 3. Когда в колоде останется только треть карт, вы сможете всего лишь за 1 ману выставлять Мародеров из Степей, при этом помогая осуществлять переворот стола с помощью боевого клича Дыбогрива-чернокнижницы. Убрать карты из колоды можно не только перебором, но и сжечь их Раздиранием души или Алтарем Огня.

Развитие геймплея Хэндлока во многом зависит от порядка захода карт — иногда вы сможете очень рано создать огромный стол существ, а иногда вам придется только отбиваться до самого лейтгейма. Как правило, выставлять перечисленных существ получится в таком же порядке, хотя будут и партии, где может получиться все наоборот.

Взрывной потенциал колоды содержится всего лишь в одной карте - Распорядителе полей боя.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 95

Поскольку большая часть угроз Хэндлока — это ранние большие существа, вы часто будете ставить противника в такое положение, когда ему придется заниматься зачисткой и уходить от своего плана на игру, чтобы не умереть от Распорядителя полей боя.

После нерфа Демонова семени все стадии квестлайна стали требовать 8 ед. урона по вашему герою. Основных источников урона в колоде три: Жизнеотвод, Воскрешение мертвых и Обратная вспышка. В идеальном случае нужно скомбинировать 2 заклинания и силу героя, чтобы нанести ровно 8 ед. При необходимости недостающий урон можно получить от Нестабильной стрелы Тьмы. Излишний урон между стадиями квестлайна не переносится.

Несмотря на то, что колода называется Квест Хэндлок, само Демоново семя в первую очередь является активатором Мясистых великанов и источником здоровья после всего полученного урона. Урона по своему герою в колоде немного, а усталость становится альтернативным планом на победу только в самых медленных матч-апах. Приближаясь к выполнению квеста не стоит забывать, что и сама Тамсин Чуморожденная — это большое опасное существо, которое можешь помочь добить противника.

[к оглавлению](#)

Тонкости геймплея

Как меняется стоимость Гнолла из Златоземья

Гнолл из Златоземья — самая ранняя из угроз в колоде. С Монеткой в руке вы можете выставить его уже на 3-м ходу при условии, что использовали силу героя на 2-м или играли Обратную вспышку через Монетку. Если же Монетки у вас нет, то Гнолл сможет выйти только на 4-м ходу.

Если вы собираетесь играть Гнолла из Златоземья в любой другой ход, всегда держите в уме, что предварительно за 1 дополнительную ед. маны вы можете использовать силу героя. А вот удешевить Гнолла Экскурсоводом или Обратной вспышкой не получится никогда — в обоих случаях в сумме вам придется потратить на 1 ед. маны больше, чем стоит Гнолл. Зато на 1 ед. можно удешевить его Воскрешением мертвых, если оно даст вам двух существ.

Как быстро удешевить Мясистых великанов

Мясистые великаны — это главная сила колоды, поскольку только их вы можете выставить на стол абсолютно бесплатно. Их можно удешевить многими способами. Это может быть сила героя, одно из заклинаний на исцеление или самоурон, а также то, о чем часто забывают — выполнение промежуточных цепочек квестлайна.

Часто игроки не видят, что могут удешевить и реализовать великана намного раньше, чем им кажется. Играть другие карты и просто ждать, когда великаны вдруг станут бесплатными — большая ошибка.

Великанов не обязательно стараться удешевить на максимум. Даже выставленный за 4-5 маны он окажет огромное давление на оппонента — главное, что вы это сделаете здесь и сейчас, а не через несколько ходов. Можно намеренно совершить неочевидный и странный ход, чтобы гарантированно выставить великана на следующий. Например, это часто может быть применение Касания натрезима или Похищения души к одному из своих же мелких дропов.

Также не стоит забывать, что Воскрешение мертвых — это по сути Монетка для Мясистого

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 95

великана. Например, если у вас погибло только одно существо, а розыгрыш Воскрешения мертвых — это единственный способ выставить великана прямо сейчас, обычно такой ход будет вернее, пусть вы и потеряете в выгоде.

Если вам в руку зашли сразу два великана, стоит полностью переключиться на их удешевление. Мало кто из противников сможет зачистить сразу два существа 8/8, выставленных на 5-7 ходу.

Как правильно играть Воскрешение мертвых

Воскрешение мертвых — мощное заклинание, которое выполняет множество функций в колоде. Чтобы правильно сыграть Воскрешение мертвых, нужно следить за кладбищем существ. Это импровизированное место, куда попадают все убитые на вашей половине стола угрозы. Важно, чтобы они именно умерли, а не пропали со стола другими способами. Кладбище существ могут испортить Стрелы инволюции оппонента, а также некоторые ваши карты, которые вы не хотите видеть в конкретном матч-апе (часто это бывает Экскурсовод).

Чем больше существ на кладбище, тем сложнее предсказать результат этого заклинания. Но если умерло лишь несколько угроз, Воскрешением мертвых легко управлять. В некоторых матч-апах Чернокнижнику понадобятся дополнительные копии Неофитки культа. В других — еще один Мясистый великан или Дыбогрив-чернокнижница. Если в руке есть Воскрешение мертвых и эти существа, их можно играть свободнее, потому что дополнительные копии вы получите с помощью заклинания.

Воскрешение мертвых нельзя сыграть, если на кладбище существ ничего нет. Но если на вашей половине стола умерла только одна угроза, Воскрешение мертвых будет активно. В большинстве ситуаций играть заклинание нужно так, чтобы вернуть в руку двух существ. Исключение составляет комбинация с Мясистым великаном, о которой речь шла ранее.

Исцеление и оборона

У Квест Чернокнижника много исцеляющих эффектов и ремувалов — они и станут главными оборонительными опциями. Потенциально Квест Чернокнижник может получить очень много здоровья, если сыграть карты в нужных комбинациях.

Воскрешением мертвых можно вернуть Дыбогрива-чернокнижницу. Дополнительные копии Похищения души и Касания натрезима дает Тамсин Роум. Немного исцеления даст и Демоново семя при переходе с промежуточных ступеней квеста.

Многое делает Нестабильная стрела Тьмы. Заклинание можно копировать с помощью Тамсин Роум, если вы ожидаете много опасных существ противника. Не бойтесь играть Раздирание души. Мало того, что это очень мощная зачистка, так еще она и приближает вас к вашим Мародеру из Степей и Дыбогриву-чернокнижнице. Часто в агро матч-апах имеет смысл намеренно убить Раздиранием души как можно больше существ, включая ваших собственных, чтобы оставить в колоде не больше 10 карт и активировать те карты, что уже зашли в руку.

Если оппонент давит со стола, в первую очередь сконцентрируйтесь на зачистке игрового поля, а исцеление играйте уже после.

Как правильно играть Тамсин Роум

Тамсин Роум — сильнейшая карта в колоде, с которой можно делать много мощных комбинаций.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 95

Копии всех заклинаний Тьмы принесут много выгоды в обороне и даже в нападении. В идеале играть Тамсин Роум сразу с несколькими заклинаниями. Многое зависит от матч-апа: в агрессивных можно ставить Тамсин Роум чуть ли не в темп, комбинируя ее только с одним заклинанием.

Интересно взаимодействие Тамсин Роум с вражеской Неофиткой культа. Поскольку после Неофитки со стороны оппонента все заклинания, которые дает вам Тамсин, будут стоить 1 ед. маны, вы можете бесконечно разыгрывать их за эту стоимость, пока у вас не кончится мана. Особенно удачно выходит, когда таким образом получается несколько раз сыграть Воскрешение мертвых.

Редкая, но мощная комбинация — Тамсин Роум + Раздирание души. Пусть легендарка умрет от AoE эффекта, вы все равно получите бесплатную копию спелла в руку. Таким образом можно зачистить самые большие столы, например стол Целестиал Друида. То же работает и в случае, если Нестабильную стрелу Тьмы отдать в свою же Тамсин Роум.

Как играть Метательницу теневых клинков

Новинка Мертвых копей стала невероятно сильным инструментом в арсенале Хэндлока. Метательницу теневых клинков очень легко скомбинировать с Жизнеотводом для базового урона в 2 ед., которым можно убить мелкое существо или снять божественный щит.

Ее можно комбинировать и с картами — Воскрешением мертвых, Обратной вспышкой и Нестабильной стрелой Тьмы. При необходимости она может нанести 8 или даже больше урона, что поможет создать серьезный переворот в таких встречах, как другой Хэндлок или Паладин.

Обратите внимание, что Метательница теневых клинков наносит урон только существам противника. Поэтому если стол оппонента пустой (или замаскированный), даже подсвеченная желтым Метательница теневых клинков ничего не сделает — убить своих существ ей нельзя.

Не потеряйте вашу награду

Распространенная и обидная ошибка Квест Чернокнижников — не получить Тамсин Чуморожденную из-за переполнения руки. Поскольку все основные активаторы квестлайна дают вам новые карты, всегда пересчитывайте, хватит ли места в руке для Тамсин.

Следите за оставшимися картами в колоде

Почти в каждой партии Квест Чернокнижник доходит до стадии усталости и успевает перебрать и реализовать все 30 карт в колоде. Поэтому особенно важно следить за тем, что осталось в колоде. Это поможет планировать ходы наперед, выбирать нужные способы победы и обороны.

Например, если вы планируете играть Раздирание души и добор, вы можете оценить остаток колоды и решить, стоит ли тянуть из нее карту сначала или лучше попытаться сжечь бесполезные для данной партии варианты.

DeckTracker помогает с отслеживанием карт в колоде. Без него играть за Квест Лока будет намного сложнее.

Позиционирование существ

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 95

У Чернокнижника есть одна карта, для которой очень важно ставить существ на стол в грамотном порядке. Речь идет о Распорядителе полей боя, которая дает соседним существам неистовство ветра. Эффект действует как аура, поэтому после смерти рядом стоящего существа бафф передается следующему за ним.

Лучше всего ставить самую крупную угрозу с краю, а следом за ней выставлять существ в порядке убывания атаки. Так вы максимизируете потенциальный урон, даже если противник сможет убрать что-то со стола.

Есть одна хитрость, которой можно воспользоваться при позиционировании. С Распорядителем полей боя на столе вы можете создать дополнительный урон, убирая ваших собственных существ со стола. Проще всего сделать это с помощью разменов — либо убить 2 существа одним, либо предварительно ударить в лицо оппонента и потом разменяться.

Сложнее убирать существ собственными ремувалами — обычно это делают для того, чтобы реализовать летальный урон. Для этого нужно на ход раньше просчитать доступный урон с Распорядителем полей боя, и если его хватает, выставить мелкие угрозы между крупными. Не забывайте об этой возможности и тогда, когда вы не готовили ее намеренно — к примеру, часто очень легко убить собственного Гнолла из Златоземья, чтобы передать бафф неистовства ветра следующему за ним существу.

Грамотное использование Неофитки культа

Неофитку культа всегда можно сыграть в темп, если у вас нечем дополнить ход, а число карт в руке не так важно на данный момент. Однако с ее помощью вы можете значительно повысить свой винрейт против определенных классов, если будете подгадывать определенный момент для ее розыгрыша.

Самый распространенный способ применения Неофитки культа — для защиты вашего свежесоставленного стола. Если вы знаете, что противник должен попытаться отбиться от ваших великанов и гноллов заклинаниями, постарайтесь уместить в ход с ними и Неофитку культа. Даже если она не спасет всех ваших существ, она все равно замедлит противника.

Также Неофитку культа можно разыгрывать в качестве контрмеры к определенным картам или комбинациям. Здесь нужно руководствоваться кривой маны, длительности нахождения карт в руке оппонента и банально своей интуицией. Например, можно заблокировать Агро Друиду Одеревенение по кривой маны или всю комбинацию Гаррота Разбойнику.

[к оглавлению](#)

Квест Воин

После выхода Мертвых копей Квест Воин стал наносить очень много урона, и матч-ап стал чуть сложнее для Чернокнижника. Тем не менее Чернокнижник все же остается в слегка привилегированном положении.

Начинайте играть по стандартному плану, перебирая колоду в поиске ваших угроз. По возможности старайтесь чистить стол. Самое опасное, что есть у Воина в ранней игре — это Канонир из Братства и Капитан Южных Морей. Этих существ нужно убрать со стола как можно быстрее.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 95

Ваш главный козырь в мидгейме — это контрдавление, которое должно быть намного сильнее, чем у Воина. Как правило, ему просто не хватает времени справиться со всеми большими существами Чернокнижника, даже если уже был выставлен Линкор.

Постарайтесь не опускаться по здоровью слишком низко, а если так случилось — восстанавливайте его как можно скорее. Всегда есть риск нарваться на шальной залп пушек, Канонира из Братства или рывок Мистера Каюка.

Агро Друид

Один из несложных агро матч-апов, особенно после нерфа Иглогрива-стража, которого теперь может убить Касание натрезима или Метательница теневых клинков с силой героя.

Помимо Иглогрива-стража в ранней игре стоит опасаться только Крестьянина. Обязательно сохраните под него ремувал, поскольку достать его Гноллом из Златоземья получается редко из-за провокаций.

Обычно у вас будет время и на перебор, и на удешевление существ в этом матч-апе. Все же постарайтесь не давать Друиду возможности создать широкий стол — Одеревенение может убить вас. Очень важно найти в этом матч-апе Раздирание души.

Целестиал Друид

Казалось бы, Целестиал Друид только рад медленному матч-апу, но не тут то было. Квест Хэндлок для него очень сложный противник.

Здесь вы выступаете в роли агрессора и должны как можно раньше выставляться на стол. Играйте из руки всех существ — не жадничайте ничем.

Проблема Друида после Парада планет заключается в том, что сразу 4 ваших существа станут бесплатными — Гноллы из Златоземья и Мясистые великаны.

И даже если противник пройдет через всех Неофиток культа, не умрет от давления с вашей стороны и избежит полного стола великанов после Парада планет, у вас все равно будет возможность зачистить его большой стол комбинацией Тамсин Роум и Раздиранием души.

Фейс Охотник

Фейс Охотник — худший матч-ап Хэндлока на данный момент. Существуют про-игроки, которые считают, что против Рексара нужно сбрасывать Демоново семя, чтобы получить в руку больше полезных карт. Заявление спорное, да и статистики по нему очень мало. Кроме того, если вы наткнетесь на Квест Ханта, такое решение не пойдет вам на руку.

После выхода Мертвых копей Фейс Хант обзавелся Собачьим лакомством и стал делать большой упор на 1-е дропы. Из-за этого Бесстрашный посвященный стал вдвойне опаснее и при возможности лучше убрать его сразу же при выходе на стол. В противном случае вы рискуете иметь дело с 5/5 на 2-м ходу.

Этот матч-ап сложен тем, что вам все еще нужно перебирать колоду в поисках ключевых карт, исцеления и больших угроз, и при этом сдерживать давление Охотника. В мидгейме старайтесь не выставляться на стол мелких существ, особенно если на стол уже выходит Погонщица Песни Войны — не давайте оппоненту возможность ударить вас Неистовым

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 95

люторогом.

Большую помощь в контроле стола окажет Раздирание души. При этом крайне желательно сжечь побольше карт в колоде, чтобы достичь заветной десятки. Хотя Дыбогрив-чернокнижница невероятно полезна, даже она не всегда ставит точку в этом противостоянии, поэтому будьте предельно аккуратны.

Ваше условие победы в данном случае все то же — выставляйте крупных существ ради угрозы летала, пока сами не погибли. Лучше всего подойдут Мародеры из Степей, т.к. у них есть провокация и за ними можно спрятать ту же Дыбогрива-чернокнижницу.

Совет: Раскопанная Винтовкой Ринлинга Взрывная ловушка засчитывается в прогресс вашего квестлайна.

Квест Маг

Несмотря на все нерфы, Квест Маг остается опасным противником Хэндлока. Теперь перевес не такой сильный в сторону Джайны, но он все равно есть.

В ранней игре постарайтесь вообще не выставлять существ на стол, поскольку Маг легко зачистит любую слабую угрозу, а возможность использовать ремувалы только продвинет выполнение квеста для него. Обычно выставлять что-то на стол в первые ходы нужно для того, чтобы освободить руку, но при этом крайне желательно сразу же зачистить свое существо ремувалом.

Основной способ победы в этом матч-апе — это создание большого стола из нескольких сильных угроз, которым вы сможете быстро убить Мага. Вы можете выставить одну-две угрозы за раз, если иначе не получается освободить руку от карт. Если же у вас все еще есть возможность перебирать колоду, избавляясь от ненужных мелких дропов и удешевлять Мясистых великанов, играйте медленно, пока не получится задавить противника сразу 3-5 существами.

В этом матч-апе невероятно полезна Неофитка культа по понятным причинам. В идеале ее нужно выставить в тот же ход, когда вы будете выстраивать стол, чтобы у Мага было меньше маны на зачистку. Некоторые игроки пытаются заблокировать ей ход с Колдовским потоком по кривой маны, но обычно у Мага все равно будет время сыграть его, даже на ход позже. При этом времени для себя вы выиграете немного, поскольку Мясистых великанов чаще получается выставить на 5-6 ходу, а на 4-м появляются только слабые против Мага Гноллы из Златоземья.

Если партия затягивается и Маг смог отбиться от ваших существ, обычно у Чернокнижника все равно остаются ресурсы и возможность несколько раз выставиться на стол. К этому моменту вы либо мертвы, либо Маг начинает тратить все заклинания для зачисток, включая взрывной урон. Здесь пригодятся Дыбогрив-чернокнижница и Тамсин Роум вместе с заклинаниями для исцеления, которые будут давать вам новое время на давление или даже победу через Демоново семя. Впрочем, последний сценарий будет случаться очень редко.

Квест Хэндлок

Зеркальный матч-ап — один из немногих, где вы не хотите сжигать ваши карты. Иногда встреча закончится удачным столом и Распорядителем полей боя с одной из сторон, но часто он доходит и до фатига.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 95

Менеджмент ресурсов — ключевая составляющая этого противостояния, и кто сможет дольше пробыть на столе и сохранить больше ресурсов к концу партии, тот, скорее всего и выиграет. Постарайтесь с наименьшими затратами избавляться от вражеских существ, и делать это тогда, когда можете оказать контрдавление.

Если же вы обратитесь к плану игры через Тамсин Чуморожденную, то ваш оппонент просто добьет остатки ваших существ и восстановится все свое здоровье, а после передавит вас своими угрозами до того, как вы сможете убить его усталостью.

Квест Разбойник

Несложный матч-ап, очень похожий на встречу с Квест Воином. Противник также будет играть небольших существ всю партию, которых будет несложно зачищать. Разбойник чуть сложнее Воина из-за наличия Убийц из ШРУ, которые легко разбираются с вашими крупными существами.

В этом матч-апе вы должны опасаться двух вещей: вашего низкого здоровья, которое может стать уязвимым к паре Злобных ударов, а также Шпиона Скаббса в маскировке. Разбойница тоже использует Распорядителя полей боя, и этот гном может нанести вам очень много урона с неистовством ветра. Вы можете попытаться испортить ход со Скаббсом Неофиткой культа, если Разбойник выполнил квест очень быстро. Также Скаббса можно зачистить комбинацией Тамсин Роум и Раздиранья.

Манускрипт Паладин

Ровный матч-ап, где Паладин может выиграть за счет очень неудобных существ с божественными щитами. Рассчитывайте выставить крупный стол как можно раньше и постарайтесь не подставляться под большую зачистку с Мастером клинка Самуро.

Большую помощь в этой встрече окажет Нестабильная стрела Тьмы.

ОТК Охотник на демонов

Один из самых сложных по геймплею матч-апов в текущей мете (но не по винрейту).

Главная проблема данной встречи — это Планирование, которое полностью разрушает план Хэндлока на игру. Из-за него Чернокнижнику приходится выбрасывать из руки как можно больше карт при первой же возможности. Следовательно, задача в этом случае такая: выставить больших существ, не перебирая колоду так быстро, как обычно.

Также в мидгейме старайтесь не выставлять без надобности мелких существ, если они попадут под потенциальный Вопль Скверны — это только поможет Иллидану исцелиться. Обычно здесь полезно следовать плану игры с Квест Магом — выставлять мелкое существо и сразу убивать его. Так вы одновременно избавитесь от лишних карт, не выставите лишних существ и удешевите Мясистых великанов.

По статистике Чернокнижник должен побеждать Охотника на демонов, поэтому если вы не будете по привычке прожимать Жизнеотвод каждый ход, то должны успеть оказать достаточно давления на Иллидана до того, как он реализует ОТК.

к оглавлению

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 95

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

===== (Обновлено) Агро Таунт Друид — колода с самым высоким винрейтом. Большой гайд

архетипу

ID: 2040

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/shtormgrad-agro-taunt-druid>

Дата: 09.11.2021

Тип: Гайды

Категория: Сплоченные Штормградом

Описание

Агро Таунт Друид - колода с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

Кратко

Разбираем основы и тонкости геймплея Агро Таунт Друида — одной из самых популярных колод патча 21.6 с огромным винрейтом.

Текст

Герой гайда — Агро Таунт Друид в мете Сплоченных Штормградом после выхода патча 21.6 и мини-набора Мертвых копей. Колода показывала хорошие результаты еще до выхода последнего патча, но новые карты и изменения меты в целом только укрепили позиции Друида.

Сегодня Агро Таунт Друид — вторая по популярности колода меты и первая по проценту побед. Притом по винрейту Друид на голову опережает ближайших преследователей.

Агро Таунт Друид особенно популярен на предлегендарных рангах — Алмазе 1 и Алмазе 2 — здесь он даже обгоняет Пират Воина и становится самой популярной колодой в игре. Также им куда чаще играют на других рангах перед несгораемыми потолками, например, на Алмазе 6, Платине 1 или Золоте 1. Чем ниже ранг, тем выше винрейт Друида: на Бронзе или Серебре он превышает 60%, что является огромным значением для значительной выборки. Но и в Легенде Друид значительно чаще побеждает в партиях, чем проигрывает.

Сила Таунт Друида в хорошем распределении матч-апов. Эта цепкая сверхагрессивная колода способна опередить по темпу любых противников: заспамить стол мелкими и средними угрозами, а после баффнуть их и быстро закончить партию. Проблемы доставляют AoE зачистки, но их в мете не так много, да и грамотные Таунт Друиды часто обыгрывают AoE заклинания целым рядом способов.

Подробный гайд по Агро Таунт Друиду расскажет об этом обладающем большим потенциалом и мощном архетипе. Вы найдете топовые сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим важнейшие вопросы муллигана, стратегию игры, а также разберем популярные матч-апы меты Сплоченных Штормградом в патче 21.6.

Гайд обновлен 9 ноября 2021. Далее полный список изменений:

- Обновлено вступление
- Добавлены новые колоды и описания к ним, убраны неактуальные старые
- Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган" и "Стратегия игры"
- Раздел "Матч-апы" дополнен описанием новых матч-апов, дополнены старые.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 95

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Ключевые комбинации
- Агро и контроль поеднки
- Полезные советы
- Матч-апы

После выхода мини-набора Мертвые копи сборки Таунт Друида стали разнообразнее. Пока что собрано мало статистики и данных, чтобы наверняка утверждать, какая версия лучше. В принципе большинство из них отличаются лишь несколькими картами и показывают примерно одинаковые результаты.

Таунт Друид с Находчивым корабелом топ-1 Легенды

Самая популярная сборка после выхода мини-набора обращается к комбинации Находчивый корабел + Семена в почве. Это мощная комбинация, которая добавит Друиду больше ресурсов для давления и в целом сделает колоду стабильнее.

В сборке появляется и новый Друид рифа. Это универсальный и мощный первый дроп, который отлично вписывается в сборку, хотя принципиально не меняет колоду.

Таунт Друид от FlyingKraken топ-100 Легенды

- Еще одна новая карта, которую можно взять в сборку Таунт Друида, — Направляющий свет луны. Это заклинание часто используют в топе Легенды, но пока что неизвестно почему: то ли оно действительно сильно, то ли это мода. Заклинание в целом гибкое и так же, как и Находчивый корабел, дает Друиду чуть больше ресурсов.

Таунт Друид от BoneMasher топ-488 Легенды

- Помимо комбинации Находчивый корабел + Семена в почве этот Таунт Друид использует еще одну новую карту — Мистера Каюка. Новый пират полезен просто из-за свойства рывок, но значительных синергий с другими картами у него нет. Скорее всего, Мистер Каюк — не оптимальный выбор для Таунт Друида, но пока что статистики по этому вопросу собрано мало.

Классический Таунт Друид без новых карт

Проверенная временем классика все еще работает. Пусть в колоде совсем нет новых карт, она показывает себя хорошо в мете после выхода Мертвых копей. Возможно, в итоге эта сборка и останется оптимальной.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 95

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. У Агро Таунт Друида в основе 22 карты — лучшие существа и заклинания, которые позволяют быстро захватывать стол и заканчивать партию.

Код основы колоды:

Иногда из основы убирают Продавца щитов и Энергичную белку ради новых 1-2 дропов. Из-за бюджетных соображений Друиды могут исключить Компост и Серокрона.

Далее о том, какими картами Таунт Друиды чаще всего дополняют основу колоды.

Семена в почве + Находчивый корабел — эту комбинацию карт всегда берут вместе. Она дает Друиду дополнительные ресурсы и гибкость, хотя и не всегда темповая. Редко возникнут ситуации, когда в колоде не останется двух копий Семян в почве и в руку зайдет Находчивый корабел, хотя такое возможно.

Друид рифа — универсальный и гибкий первый дроп, который часто попадает в сборки вместо Энергичной белки или Сквайра Авангарда.

Направляющий свет луны — дополнительный источник ресурсов, который может помочь Друиду в середине и в конце игры.

Мистер Каюк — берут просто как самостоятельную угрозу, которая наносит взрывной урон. Достоинство Мистера Каюка в том, что от Друида мало кто ждет значительных источников урона с пустого стола. Возможно, этот пират все же не оптимальный выбор для Друида, но пока что статистики для выводов недостаточно.

Сквайр Авангарда — стабильный и простой первый дроп. Липкий и может обыграть AoE эффекты, со старта станет хорошей целью для Прелестного нашествия или Извивающегося ужаса.

Дальняя застава — используется реже после выхода Мертвых копей, потому что появились карты лучше. К тому же в мете стало больше Воинов, против которых Дальняя застава не так полезна.

Извивающийся ужас — несамостоятельный, но темповый второй дроп, который укрепит раннее преимущество Друида и позволит засноуболлить стол. Станет плохим топдеком под конец игры или в случае, если вы не закрепились на столе.

Неофитка культа — техническая карта для борьбы с Магами и другими классами, которые используют много заклинаний. Плохо раскроет себя в матч-апах с Воинами и другими Друидами, поэтому ее используют не так часто.

Раздражатель — отлично синергирует с Иглогривом-стражем и Оракулом Элуны: защищает эти карты от разменов, а позднее становится хорошей целью для любых баффов.

Парковая пантера — улучшит в первую очередь темповые матч-апы: часто разменивается 1 к 2 или даже 1 к 3 с мелкими угрозами противника, что особенно полезно в зеркальных поединках. Существенно лучше будет зеркальный поединок, где Парковая пантера станет единственным ответом на Оракула Элуны, если вы отстаете. В медленных матч-апах Парковая пантера не так сильна: особенно слаба она против Магов.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 95

Ваятель големов Казакус — тяжелая, но гибкая и вариативная карта. Улучшит медленные и затянувшиеся поединки.

Корнелиус Роум — еще одна тяжелая карта против медленных оппонентов. Корнелиус Роум силен только в случае, если Друид лидирует в контроле стола и уже истощил ремувалы оппонента.

Менее популярные опциональные карты: Искроцвет, Наскок, Колдовской ворон, Древокоготь, Знак шипастой черепахи, Сила дикой природы, Верный друид-змея, Дремлющий дракон, Запойная читательница, Защитная мантия, Странствующий торговец, Верховой кодо, Душа леса, Застава Перекрестка, Толстокожий кодо, Чумная Пасть.

[к оглавлению](#)

Компост — постарайтесь скрафтить эту эпическую карту, потому что она делает многое для колоды. Но если ее нет в коллекции, можно заменить Запойной читательницей.

Оракул Элуны — единственная обязательная дорогостоящая карта в колоде. Обязательно крафтите в двух экземплярах.

Серокрон — сильная легендарка, но временно без нее можно обойтись. Прямых замен нет, так что заменяйте Серокрона с помощью Корнелиуса Роума, Запойной читательницы, Ваятеля големов Казакуса или Неофитки культа.

Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетная версия Агро Таунт Друида обойдется вам в 2680 золотых и потребует только две копии Оракула Элуны из дорогостоящих карт. Такой колодой вполне можно взять Легенду.

Бюджетная сборка стала значительно сильнее после выхода Мертвых копей, потому что появилось больше обычных и редких карт на добор — можно отказаться от Запойной читательницы.

[к оглавлению](#)

Стадия выбора карт в стартовую руку важна для любой колоды, но для Агро Таунт Друида в особенности. Архетип играет быстро и во многом побеждает за счет своей стартовой руки. Этим он отличается, например, от Квест Мага, который может перебрать почти всю свою колоду по ходу партии. Друид редко находит много карт и должен переиграть оппонента тем, что зашло со старта.

Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку.

Иглогрив-страж — лучшая карта на стадии муллигана. Оставляйте всегда в любом количестве. Если Иглогрива-стража нет в руке, агрессивно скидывайте все средние по силе карты, чтобы с большей вероятностью найти эту. Такой подход особенно важен в темповых поединках.

Оракул Элуны — можно оставлять всегда с хорошей рукой, с Монеткой или против медленных противников. Скидывайте, если ожидаете темповое противостояние, а в руке нет первых и вторых дропов.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 95

Крестьянин — хорош против медленных классов, которые не могут легко убрать эту угрозу со стола силой героя или ранним существом

Энергичная белка — обычно оставляют против медленных противников в качестве первого дропа. Особенно хороша против квест колод.

Друид рифа — хороший первый дроп, который можно оставить в любой ситуации

Продавец щитов — можно оставить только в самых быстрых матч-апах против других Друидов и Охотников. Обычно Продавец щитов неплох с Монеткой, а без Монетки лучше поискать другие первые дропы и Прелестное нашествие.

Сквайр Авангарда — оставляйте только против сверхбыстрых колод — желательно с Прелестным нашествием или Извивающимся ужасом

Дальняя застава — пригодится против медленных противников, у которых не так много ранних ремувалов. Сбрасывайте в темповых поединках.

Костеглод-буян — всегда оставляйте с Иглогривом-стражем, но иногда Костеглод-буян неплох и в качестве самостоятельного второго дропа. Но не увлекайтесь с этим: лучше поискать самые лучшие карты на муллигане, а не средние по силе.

Другие провокации — если в руке есть Иглогрив-страж, в руке можно оставлять любые провокации за исключением Нагруженного мула

Компост — оставляйте в медленных матч-апах, если в руке уже есть хорошие ранние угрозы для генерации присутствия на столе

Парковая пантера — оставляйте с Монеткой при встрече с другими Друидами и с Шаманами

Прелестное нашествие — темповый бафф, который будет полезен в агрессивных противостояниях при наличии хороших целей

Серокрон — оставляйте только с очень хорошей рукой — обычно против классов, которым сложно убрать со стола существ за Серокроном, то есть против классов без большого количества заклинаний-ремувалов

Одеревенение — можно оставить в самых медленных поединках с очень хорошей рукой, хотя не ошибкой станет и сброс Одеревенения в поисках топовых существ за 2-3 маны.

Другие карты на муллигане оставлять не нужно.

Далее лучшие карты на муллигане против всех десяти классов.

Охотник на демонов: Иглогрив-страж, Оракул Элуны, Друид рифа, Энергичная белка, Дальняя застава, Костеглод-буян. С хорошей рукой — Компост, Серокрон, Раздражатель.

Воин: Иглогрив-страж, Крестьянин, Друид рифа,. С хорошей рукой — Серокрон, Компост, Костеглод-буян, Оракул Элуны.

Паладин: Иглогрив-страж, Крестьянин, Друид рифа, Костеглод-буян. С хорошей рукой —

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 95

Прелестное нашествие, Серокрон, Оракул Элуны.

Охотник: Иглогрив-страж, Друид рифа, Продавец щитов, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой — Раздражатор, Костеглод-буян, Крестьянин, Оракул Элуны.

Друид: Иглогрив-страж, Друид рифа, Крестьянин. С хорошей рукой — Продавец щитов, Прелестное нашествие, Парковая пантера, Раздражатор, Костеглод-буян.

Разбойник: Иглогрив-страж, Друид рифа, Энергичная белка, Дальняя застава, Костеглод-буян, Оракул Элуны. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Раздражатор.

Шаман: Иглогрив-страж, Друид рифа, Крестьянин, Энергичная белка. С хорошей рукой — Оракул Элуны, Прелестное нашествие, Парковая пантера.

Маг: Иглогрив-страж, Друид рифа, Оракул Элуны, Энергичная белка, Дальняя застава. С хорошей рукой — Компост, Костеглод-буян, Одеревенение.

Жрец: Иглогрив-страж, Друид рифа, Оракул Элуны, Крестьянин. С хорошей рукой — Одеревенение, Прелестное нашествие.

Чернокнижник: Иглогрив-страж, Друид рифа, Крестьянин, Дальняя застава. С хорошей рукой — Компост, Прелестное нашествие, Серокрон, Оракул Элуны.

к оглавлению

Основной геймплея

Агро Таунт Друид — быстрая и сверхагрессивная колода, но совсем не такая, как Фейс Хант или Шадоу Жрец. Друид почти полностью играет от существ на столе — только с ними можно убивать угрозы оппонента и наносить ему урон. Без стола Друид не может победить и сделать хоть что-то: взрывного урона минимум — только сила героя, ситуативная Парковая пантера и реже Мистер Каюк.

Пусть Друид полностью зависим от стола, он же и лучше всех других участников меты цепляется за игровое поле. Никто не сможет так же быстро заспамить стол мелкими угрозами, как Друид. Ему доступны и массовые баффы, с которыми даже самые мелкие угрозы нанесут значительное количество урона.

Геймплей Таунт Друида достаточно простой и однообразный. Сначала вы спамите стол максимумом мелких существ, а позднее баффаете их мощными массовыми заклинаниями и заканчиваете партию. Несмотря на простоту, такой подход отлично работает в текущей мете, где мало AoE зачисток и возможностей так же быстро захватывать игровое поле. Но даже если у противников есть массовые ремувалы, они не всегда эффективны из-за божественных щитов и баффов характеристик, которых у Друида в достатке.

Колода в значительной степени зависит от муллигана, потому что играет быстро и старается победить уже к 4-6 ходам. Часто при этом Друид совсем не возьмет в руку дополнительных карт, так что он должен закончить поединок лишь третьей частью своей колоды. Две ключевые карты для заспама стола: Иглогрив-страж и Оракул Элуны. Завершить партию чаще всего помогает Одеревенение, хотя есть и другие массовые баффы, а также возможности закончить партию совсем без них.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 95

Интересная карта в сборке — Серокрон. Он дает Друиду достаточно медленный, но эффективный способ победы. Опять же, архетип пользуется тем, что в мете мало ультимативных ремувалов вроде Стрел инволюции или Сглаза. К тому же многие колоды вовсе не используют карт, которые могут наносить урон, обходя провокации. В результате Серокрон во многих поединках передает свой предсмертный хрип и призывается вновь.

Далее о ключевых комбинациях и картах, которые чаще всего приближают Таунт Друида к победе.

[к оглавлению](#)

Ключевые комбинации

У Агро Таунт Друида нет одной комбинации, которая бы стала ультимативным и постоянным источником победы. Вместо этого есть много связок карт, которые дадут много темпа и характеристик на столе на начальных этапах партии. Далее об этих картах и их комбинациях.

- Иглогрив-страж и провокации

Сильнейшая темповая комбинация в любом поединке — она особенно важна в быстрых матч-апах. Старайтесь сразу же играть провокацию после розыгрыша Иглогрива-стража и делайте это в нужном порядке.

Сила Иглогрива-стража в том, что его очень сложно убрать со стола: от разменов его закроют провокации. А если Иглогрив-страж продержится на столе дополнительный ход, Друид сможет проверить очень мощные комбинации и уже вряд ли упустит победу.

- Оракул Элуны и дешевые существа

Комбинации с Оракулом Элуны стоят больше маны, но при реализации дают очень много выгоды и темпа. Любые существа за 1-2 маны полезны для Друида из-за наличия массовых баффов, а скопированные Иглогрив-страж, Раздражатель и даже Серокрон и вовсе могут стать гарантией победы.

В отличие от Иглогрива-стража, Оракула Элуны иногда можно ставить в темп на 3 кристалла маны в надежде, что она переживет ход противника. Делайте это, если у оппонента нет очевидного ответа на 2/4 угрозу: оружия или существа на столе. Важно знать, какие заклинания и угрозы с натиском есть у противника: чем их больше, тем реже нужно ставить Оракула Элуны на игровое поле в темп.

- Комбинации с Серокроном

Серокрон — опасная угроза в текущей мете, потому что в ней почти нет ультимативных ремувалов, которые бы не позволили Серокрону активировать свой предсмертный хрип. К тому же многие колоды с трудом чистят стол от мелких угроз, если их закрывает провокация. Поэтому Серокрон часто передаст свой предсмертный хрип другому существу, а то после смерти вновь призовет Серокрона и цикл повторится.

Подобные комбинации приносят очень много выгоды, но они достаточно медленные. Пользуйтесь ими, если не пришли массовые баффы для быстрого завершения партии.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 95

- Два Серокрона

Комбинация Оракул Элуны + Иглогрив-страж + Серокрон в сумме стоит 6 маны, что достаточно много для Агро Таунт Друида. Но в некоторых медленных матч-апах связка этих карт гарантирует безоговорочную победу.

- Массовые баффы

Не комбинации, а просто самостоятельные карты, но очень важные и сильные. Обычно Друид побеждает после того, как даст дополнительную атаку мелким угрозам с помощью Одеревенения, и реже с помощью Семян в почве. Компост нужен для поиска того же Одеревенения и дополнительных мелких угроз. Если получится сыграть Компост хотя бы на две цели, Друид может играть медленнее и затянуть партию до 9-10 маны.

к оглавлению

Агро и Контроль поединки

Таунт Друид играет по-разному в зависимости от типа матч-апа, с которым он столкнулся. Как и всегда, поединки можно разделить на быстрые и медленные. К быстрым относятся другие Таунт Друиды, Фейс Ханты и иногда Элем Шаманы и Гаррота Разбойники. К медленным — все другие колоды: не только традиционные контроль архетипы, но и Квест Маг, Паладины, Квест Охотник, Охотники на демонов и так далее. Это необязательно контроль колоды в классическом понимании, но они медленные в сравнении с Таунт Друидом.

Агро поединки во многом решаются в первые ходы: в это время важно по максимуму закрепиться на столе — не только сгенерировать много характеристик, но и убрать как можно больше существ с половины стола оппонента.

Ключевой картой станет Иглогрив-страж: без него поставить много статов за короткое время будет сложно. Другая важная карта — Прелестное нашествие. Заклинание эффективно в случае, если у вас уже есть существо, которое может атаковать. Можно баффать и только что поставленные угрозы, но это не так эффективно. Продавца щитов в темповых матч-апах часто играют не для того, чтобы баффнуть божественный щит, а для того, чтобы нанести 1 единицу урона и убить вражеское существо.

Преимущество будет у той агро колоды, которая начинает бой без Монетки. Право первого хода очень важно в любых темповых матч-апах, хотя и не гарантирует победу. Тот же Друид рад играть с Монеткой, если находит комбинацию Иглогрив-страж + провокатор за 2 маны — их можно сыграть на первый ход через Монетку, получив огромное преимущество по темпу.

В наступление Таунт Друид переходит только после того, как полностью захватывает стол или, по крайней мере, закрывает ключевые угрозы провокациями. Обычно это происходит к 4-5 маны — как раз под Одеревенение или Серокрона.

В агрессивных матч-апах можно смелее ставить в темп Оракула Элуны, если у оппонента нет простого ответа со стола на это существо.

В контроль поединках Таунт Друид встретит меньше сопротивления, но больше зачисток и попыток противника вернуться в игру на 4-6 маны. Наличие ремувалов значит, что Оракул Элуны, Иглогрив-страж и мелкие угрозы за Серокроном умрут куда с большей вероятностью. Поэтому ключевые угрозы реже ставят в темп и стараются сразу же комбинировать с чем-то

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 95

мощным. Но темповый розыгрыш все еще возможен, если совсем нет никакой альтернативы и ситуация уже тяжелая.

У многих медленных колод будут AoE зачистки: о том, какие они, сколько урона наносят и сколько маны стоят, нужно заранее знать. Без этой информации стабильно переигрывать медленных противников не получится. Обыграть AoE можно несколькими способами: липкие угрозы с божественным щитом или предсмертными хрипами, угрозы с большим количеством атаки, Компост или в крайнем случае экономия существ в руке. Если другими способами AoE не обыграть и вы ожидаете зачистку, постарайтесь сохранить в руке 2-3 существа, чтобы сыграть их уже после массового эффекта. Обычно в руке держат Оракула Элуны и одну угрозу за 1-2 маны.

Чтобы реализовать Серокрона, ставьте за него липкие угрозы с божественным щитом или предсмертным хрипом: убить их до того, как умрет Серокрон, будет сложно.

В медленных поединках многое может сделать Дальняя застава, если сыграть ее рано и защитить каким-либо баффом. Иногда этот второй дроп продержится на столе и без какой-либо поддержки просто из-за отсутствия ремувала в руке. Пусть эффект Дальней заставы не очевиден при розыгрыше, этот второй дроп серьезно просаживает противника в темпе, а темп — самое важное в поединке с Таунт Друидом.

к оглавлению

Ключевые комбинации

Проверяйте наличие летального урона каждый ход, если на столе есть какие-то угрозы и массовые баффы к атаке. Даже опытные игроки часто пропускают летальный урон за Таунт Друида, потому что он не всегда очевиден. Учитывайте все источники взрывного урона, включая Одеревенение, Парковую пантеру, силу героя, Прелестное нашествие и другие.

Разыгрывая Находчивого корабеля, проверьте, есть ли в колоде хотя бы одна копия Семян в почве. Если заклинания нет, боевой клич Находчивого корабеля ничего не сделает.

После 3-4 ходов Дальняя застава уже не такая сильная карта, потому что не может атаковать. Значит, ее бесполезно баффать Одеревенением и другими способами. Старайтесь не захламлять стол дополнительными копиями Дальней заставы, если вы уже планируете закончить партию.

Продавец щитов — ценная угроза в любом поединке. В темповых с его помощью можно добивать вражеские угрозы или совершать выгодные размены. В медленных матч-апах Продавец щитов чаще всего используется для защиты ключевых угроз от AoE способностей или точечных ремувалов. Играйте его на Иглогрива-стража, Оракула Элуны или существо за Серокроном. Еще одна топовая цель для баффа в любом поединке — Костеглод-буян.

Используйте Монетку на первый ход, если в руке есть комбинация Иглогрив-страж + провокация. Другой вариант — играть Монетку для раннего розыгрыша Оракула Элуны и существа за 1-2 маны. Реализуйте Монетку в самые сильные ходы, которые позволяет ваша рука.

Таунт Друид — достаточно стабильная колода. Самый влиятельный рандомный эффект — просто заход карт в начале партии, и то он значительно контролируется на стадии муллигана. Другие рандомные эффекты: замешанные желуди с Энергичной белки, заход Нагруженного мула

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 95

и предсмертный хрип Талисмана кафедры. Своевременная реализация всех этих эффектов может принести победу в партии, но редко станет решающим фактором.

Талисман кафедры призывает случайного зверя за 3 маны — он может быть нейтральным или любого класса в игре. Всего зверей 17: среди них есть угрозы с ядом, маскировкой, натиском и другими полезными свойствами.

[к оглавлению](#)

ВОИНЫ

Квест Пират Воин — легкий матч-ап. Вы почти всегда сможете рано захватить стол и диктовать размены. Совершайте выгодные размены до момента, пока реализуете массовые баффы или получите значительное преимущество в контроле игрового поля. Вернуться в игру Воину будет очень сложно: существ с натиском и просто темповых угроз у оппонента не так много.

Противник может играть Лорда Барова и Ненависть, но комбинировать их можно только на 7 маны, а сами по себе эти карты не всегда эффективны, если правильно играть вокруг них. Начиная с 4 маны, старайтесь не держать на столе много угроз с 1-2 здоровья — баффайте им здоровье и генерируйте такой стол, который не умрет от AoE эффекта на 2 урона.

Квест Контроль Воин — еще один достаточно простой поединок. У оппонента больше ремувалов и зачисток (особенно опасна Ненависть), но часто Друид оказывается слишком быстрым и темповым. Играйте агрессивно, старайтесь закончить партию с первым массовым баффом характеристик или комбинацией с Серокроном.

Биг Воин — куда более опасный соперник. Матч-ап с ним невыгодный, потому что к Ненависти добавится и Вихрь клинков — его обыграть куда сложнее. К тому же есть комбинации с Вызовом, целый ряд тяжелых провокаторов, а иногда и Потасовка. Рискуйте и старайтесь задавить Воина рано: ловите его на отсутствии нужных AoE зачисток, недостаточном количестве карт в руке и просто небольшом количестве маны.

КВЕСТ МАГ

Один из самых сложных матч-апов для Друида среди лидеров меты, хотя не такой уж безнадежный. Маг может отбиваться от одиночных угроз с 3 и менее здоровья. Он затягивает время с помощью Ледяной преграды и заморозок. Но самое опасное — Горячие скидки. AoE на 3 урона убирает значительную часть угроз Друида. Помните про этот массовый ремувал и старайтесь обыграть его. В этом помогут угрозы с божественным щитом, существа с 4+ здоровья и Неофитка культа. Если обыграть AoE таким способом вы не можете, попытайтесь ставить на стол не все угрозы одновременно, а наступать чуть медленнее. Другой вариант — рискнуть и сыграть так, как будто Горячих скидок не существует. Это авантюрное решение, но иногда единственно правильное — преимущественно в трудных ситуациях, где нельзя победить, если Магу зайдут идеальные карты.

Маг всегда оставит Горячие скидки на муллигане — следите за его стартовой рукой, держит ли он что-то с первого хода до четвертого. Обычно Горячие скидки выходят на 4 маны или 3 с Монеткой, но Маг может сыграть AoE раньше из-за Полосы везения — обыгрывать это комбо со старта не нужно. Вы можете сделать ключевые заклинания дороже с помощью Дальней заставы.

Маг может сделать Горячие скидки сильнее с помощью урона от заклинаний. Опять же, не

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 95

отыгрывайте от таких комбинаций, потому что они достаточно редкие и сложные.

ДРУИДЫ

Зеркальный поединок во многом решается уже в первые ходы. Кто сможет сгенерировать больше характеристик и выгодно разменяться, тот получит значительное преимущество в партии. Раннее преимущество позволит поставить в темп Иглогрива-стража или Оракула Элуну, которые уже, скорее всего, и принесут победу в партии.

Преимущество будет у Друида без Монетки, потому что он сможет поставить свой первый дроп раньше, а после и атаковать им по своему усмотрению и даже баффнуть его. Многое сделает Прелестное нашествие, а позднее Парковая пантера. Если вы начали с Монеткой, старайтесь перевернуть партию с помощью Продавца щитов (убивайте им угрозы с 1 здоровья), бафферов, Иглогрива-стража и Парковой пантеры. Парковая пантера особенно ценна, потому что отвечает на Оракула Элуну противника даже в случае, если на вашей половине совсем нет существ.

Целестиал Друид в этом матч-апе очень сложно проиграть. Такое может случиться, если в руку придут совсем медленные карты, а противнику, наоборот, повезет с заходом разгона по мане и Щита Кенария.

У оппонента нет AoE зачисток и хороших ранних ремувалов в принципе, так что ставьте на стол максимум характеристик, баффайте их и как можно быстрее заканчивайте партию. Всегда делайте такие ходы, которые или подготовят летал в течение 2-3 ходов (в мид и лейтгейме), или сгенерируют больше характеристик на столе (в начале игры).

ФЕЙС ОХОТНИК

Выгодный матч-ап, в котором важно выставить как можно больше характеристик на вашу половину стола. Размены можно совершать достаточно долго, если ситуация равная и вы активно боретесь за стол. Наступайте уже после того, как Охотник откажется от контроля стола или вы захватите значительное преимущество. Провокациями старайтесь закрывать самые ценные угрозы: Оракула Элуну и Иглогрива-стража — вынуждайте Охотника тратить на них заклинания.

Победить можно и в случае, если рано зайдет Серокрон, а за ним будет стоять какая-то мелкая и липкая угроза вроде Сквайра Авангарда. Хотя это достаточно медленный способ победы в матч-апе с Фейс Хантом: он может переиграть вас по выгоде с помощью Неистового люторога и комбинаций с Манкриком. Есть и другая угроза: умереть от взрывного урона, если вы будете действовать слишком медленно и уйдете в ненужные размены.

ГАРРОТА РАЗБОЙНИК

Выгодный матч-ап, хотя достаточно напряженный и неприятный — особенно при встрече с опытным игроком. Обязательно действуйте первым номером и вынуждайте Валиру обороняться: в этом она не так сильна. Если нет возможности убить Эффективного осьмибота с одного удара, игнорируйте эту угрозу. Редко нужно размениваться и с другими ранними угрозами — особенно 1 к 1. Разменяться можно только выгодно, если вы еще не укрепились на столе. Обязательно убирайте со стола Свяznego: игнорировать его можно только в случае, если на столе есть летальный урон.

ПАЛАДИНЫ

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 95

Манускрипт Паладин — напряженный матч-ап, который далеко не всегда заканчивается в пользу Друида, хотя по статистике у вас есть небольшое преимущество. Много зависит от захода темповых ремувалов Паладина: если в его руке есть Кариэль Роум и Мастер клинка Самуро, а позднее и Манускрипт справедливости, и провокации, победить его не получится. Надежда Друида — незаход этих карт или заход только некоторых из них. Не давайте Паладину много времени, то есть играйте максимально агрессивно и авантюрно. Не нужно обыгрывать АоЕ ремувалы и размениваться с мелкими угрозами без особой необходимости.

Хэндбафф Паладин — выгодный матч-ап, хотя тоже с опасностями в лице Кариэль Роум и Мастера клинка Самуро. Старайтесь не размениваться с угрозами противника после 3-4 ходов, а просто закрывайтесь провокациями и заканчивайте партию.

Секрет Паладин — похожий противник, но неприятный из-за О мой Йогг. Старайтесь оставить Монетку или Прелестное нашествие для противодействия этому секрету. Иначе Одеревенение или Компост сыграть не получится.

ШАМАНЫ

Элем Шаман — равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Шамана. Противник ставит большие характеристики, играет много темповых карт, которые могут быстро убрать со стола ключевые угрозы Друида. АоЕ зачисток у Шаманов обычно нет, но сложно будет и без них.

Старайтесь сыграть Оракула Элуны и тут же закрыть его провокациями. Нанести 4 урона заклинаниями или боевыми кличами Шаману не так легко, а пережившая ход противника Оракул Элуны может стать главной надеждой на победу.

Квест Шаман — тяжелый матч-ап. У оппонента много точечных ремувалов, провокаций, мощный источник исцеления Бродяжник из каналов, а также ключевое АоЕ — Вечное пламя. Обыграть заклинание достаточно сложно, но все же возможно. Ожидайте Вечное пламя на 3+ ход, если у Шамана достаточно маны (учитывайте его перегрузку). Часто Шаман постарается сыграть Вечное пламя под выполнение первой ступени Власти над стихиями, чтобы тут же сбросить перегрузку. Постарайтесь не давать ему такой удобный ход. Не играйте вокруг Грозы и других АоЕ эффектов, а также вокруг источников урона от заклинаний (если не разыграно Археоведение).

КВЕСТ ХЭНДЛОК

Хорошо играет с Таунт Друидом, хотя зависим от захода ключевых ремувалов. Обыграть Раздирание души сложно: здоровья существам почти никогда не хватит. Вы можете или не играть все угрозы из руки (в хороших ситуациях) или вообще не играть вокруг Раздирания души и надеяться на то, что заклинание не зашло в руку оппонента (в плохих ситуациях). Внимательно смотрите за муллиганом оппонента: Чернокнижники всегда оставят Раздирание души в стартовой руке.

Игра вокруг Раздирания души — самый важный элемент геймплея в матч-апе. Все другие существа и заклинания оппонента слишком разные и выполняют много функций. Чернокнижник может как закрываться провокациями, так и чистить стол точечными ремувалами и вместе с тем восстанавливать здоровье. Тут Друид может полагаться только на свой темп, хороший заход ключевых комбинаций и реже на комбинации с Серокроном.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 95

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

===== (Обновлено) Квест Маг — самая популярная колода Сплоченных Штормградом. Гайд

архетипу

ID: 1996

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/shtormgrad-kvest-mage>

Дата: 12.10.2021

Тип: Гайды

Категория: Сплоченные Штормградом

Описание

Квест Маг — самая популярная колода Сплоченных Штормградом. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно разбираем основы и тонкости геймплея Квест Спелл Мага — вновь самой популярной колоды Сплоченных Штормградом в патче 21.3.

Текст

Квест Маг — колода с богатой историей, несмотря на то, что существует в игре всего лишь несколько месяцев. Архетип появился только в Сплоченных Штормградом с выходом цепочек заданий, но очень похожей колодой играли еще и в прошлом дополнении, но без квеста, так что ее звали просто Спелл Маг.

И Квест, и Спелл Мага много раз нерфили: набор заклинаний часто оказывался слишком сильным и даже имбалансным. Но несмотря на это, Квест Маг вновь показывает выдающиеся результаты в мете патча 21.3. Сегодня это самая популярная колода Стандартного режима.

Успех Квест Мага обусловлен многими факторами. В последнем патче его не нерфили в отличие от других колод с цепочками заданий. К тому же в лидерах по популярности достаточно выгодных матч-апов: Агро Таунт Друид, Чернокнижник и Паладины.

Квест Маг порадует не только неплохими результатами, но и стоимостью сборки, и достаточно простым геймплеем. Колода не очень сложная в освоении, но при этом веселая и эффектная.

В подробном гайде вы найдете оптимальные колоды Квест Мага и способы собрать свою версию с учетом коллекции и ситуации в ладдере. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы меты Сплоченных Штормградом в октябре 2021.

Гайд обновлен 12 октября с учетом актуальной меты Сплоченных Штормградом. Далее полный список изменений:

- Добавлена новая сборка Квест Мага
- Изменены карты, нужные на муллигане против всех классов
- Дополнен раздел "Стратегия игры"
- Добавлены новые описания матч-апов, дополнены старые.

Содержание гайда:

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 95

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Суть архетипа
- Выполнение квеста
- Завершение партии
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Квест Мага похожи друг на друга, потому что ограничены только заклинаниями. Лишь некоторые колоды берут 1-2 копии существ — и то это редкость.

Квест Маг с Конусом холода

Конус холода стал популярной технической картой в патче 21.3 из-за распространения Агро Таунт Друида. Против него помогает и вторая копия Полосы везения: с ним можно быстрее сыграть Горячие скидки.

Такая сборка подойдет для игры вне Легенды — в Легенде Друиды встречаются не так часто.

Квест Маг со Стрелами инволюции

- Убраны: Конус холода
- Добавлены: Стрелы инволюции

Стрелы инволюции — еще одна хорошая карта против Друидов. Она же поможет в матч-апах с Манускрипт Паладинами, Разбойниками и Охотниками. Это хорошая сборка, которой можно играть и вне Легенды, и в Легенде.

Квест Маг с Воровкой палочек

- Убраны: x1 Полоса везения, Конус холода
- Добавлены: Воровка палочек
- Воровка палочек — гибкое и вариативное существо. Дополнительные AoE зачистки, Стрелы инволюции, взрывной урон и целый ряд других заклинаний — всё это может пригодиться в разных матч-апах и ситуациях.
- Недостаток — плохая синергия с Освежающей ключевой водой. Изредка Маг будет доставать существо с этого заклинания, то есть не компенсировать затраты по мане.

Квест Маг с Апекситовым зарядом

- Убраны: x1 Полоса везения, Конус холода
- Добавлены: Апекситовый заряд
- Апекситовый заряд — мощное заклинание, созданное специально для архетипа. Его берут не так часто, потому что оно не помогает в темповых матч-апах. Но Апекситовый заряд силен против Воинов, а иногда и в зеркальных противостояниях.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 95

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Квест Мага большая основа колоды, потому что он вынужден брать в сборку только заклинания или преимущественно заклинания. Их выбор не такой уж и большой.

Из основы редко убирают какие-либо карты выше. Они слишком сильны и хорошо сбалансированы.

Дополняют основу колоды тремя картами из списка ниже. Пусть опций немного, они могут существенно изменить показатели Квест Мага в различных матч-апах. Поэтому на три опциональные карты нужно обратить особое внимание.

Оценивая опциональные карты, обращайтесь внимание на их школу магии. Также важно разобраться, как ведут себя эти карты в матч-апах с популярными архетипами.

Полоса везения — с Полосой везение можно раньше сыграть Горячие скидки, что станет неожиданным ударом по темповым противникам. Важная комбинация Полосы везения, Горячих скидок и существа с уроном от заклинаний — так можно зачистить куда более мощный стол, даже если оппонент обыграл AoE на 3 урона. Полоса везения помогает и просто раньше закончить цепочку заданий. Можно сыграть ее, чтобы раньше использовать Огненный шар или Воспламенение.

Источник силы — поможет генерировать какие-то угрозы для борьбы за стол в темповых матч-апах. Существа могут быть полезны и в зеркальном поединке, но только в случае, если играть их с умом. В выставленных существах нужно отправлять свои же Заморозку мозгов и другие точечные заклинания (преимущественно школ Льда и Огня). Так вы сможете раньше оппонента выполнить цепочку заданий.

Стрелы инволюции — полезное заклинание против Друидов, Паладинов и медленных Воинов. Будет лежать мертвым грузом в матч-апе с другими Магами.

Воровка палочек — гибкая и вариативная карта, но, как и другие существа, портит Освежающую ключевую воду.

Трескучий мороз — мощный, но не самостоятельный ремувал. Берут преимущественно для зеркальных матч-апов, хотя, опять же, играть Трескучий мороз нужно с умом и в комбинации со своим существом.

Арканолог + Антимагия / Союзник из оазиса — обычно берут по одной копии этих карт, чтобы сделать муллиган и старт игры Квест Мага чуть стабильнее. Арканолог многое сделает, если зайдет в начале поединка, но он может испортить Освежающую ключевую воду.

Конус холода — помогает в матч-апах с Друидами и с другими классами, которые играют от стола. Выигрывает время, замедляет оппонента и подготавливает ход с другими AoE способностями.

Магтеридон — фановая легендарка, которую стоит потестировать, если она есть в вашей коллекции. Может быть полезна против Друидов и других оппонентов, которые играют от стола. Также Магтеридон интересен в зеркальных матч-апах.

Сокрушительный взрыв — заклинание можно сыграть просто так без существ на столе, что

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 95

очень поможет в зеркальных поединках. Также оно хорошо работает с замораживающими эффектами при встрече с темповыми противниками, в том числе и с теми, кто использует Защитную мантию.

Союзник из оазиса — пусть на столе Мага мало существ и секрет могут не активировать вплоть до завершения партии, это заклинание магии Льда, которое можно сыграть в любой момент — полезно в зеркальных поединках.

Метание колец — гибкая и вариативная карта, которая пригодится во многих ситуациях и матч-апах. Активировать эффект порчи не так-то легко, поэтому Метание колец используют не все.

Апекситовый заряд — заклинание часто мешает в зеркальных поединках, потому что призывает на вашу половину существо — оно становится целью заклинаний магии Льда оппонента и тот быстрее выполняет свою цепочку заданий. Но Апекситовым зарядом можно добить оппонентов. Заклинание не так полезно в темповых матч-апах, где оно будет слишком медленным.

Гоблин-аукционист + Бисквиты из маны + Полоса везения — фановая комбинация существенно изменяет геймплей Мага. Он становится чуть медленнее и значительно сложнее, что плохо в зеркальных и сверхагрессивных поединках. Зато Квест Маги с Гоблином-аукционистом лучше играют с Паладинами и другими мидрейндж колодами, которые играют от стола. Комбинации на 6-7 маны уже могут принести Магу победу или по крайней мере перевернут игровую ситуацию в пользу Джайны.

Менее популярные технические карты: Шальная звезда, Дикий огонь, Антимагия, Отраженная сущность, Игра с подвохом, Портал ветра Пустоты, Колода Безумия, Волна огня, Маска К'Туна, Глубокая заморозка, К'Тун Расколотый и другие.

[к оглавлению](#)

Квест Маг — достаточно бюджетная колода, которая требует от игрока только одну легендарную карту и пару эпиков. Значительно дешевле архетип не сделать.

Чародейский гамбит — карта, без которой Квест Маг перестанет быть Квест Магом. Классическим Спелл Магом без цепочки заданий можно поиграть. И он даже будет неплохо выступать в зеркальных поединках, но все же это будет уже другой архетип, который мы не обсуждаем в этом гайде.

Воспламенение — пара этих эпических карт слишком важна для Мага в большинстве матч-апов. Отказываться от Воспламенения не стоит. Временно можно заменить двумя Апекситовыми зарядами, если они есть в вашей коллекции с прошлого дополнения.

Квест Маг с Конусом холода

Квест Мага не сделать дешевле. Выше представлена обычная сборка, которая приведена в самом начале гайда. Она самая бюджетная из всех.

[к оглавлению](#)

Муллиган Квест Мага кажется достаточно простым, как и у Спелл Мага в прошлом дополнении. Но на деле цепочка заданий делает стадию выбора карт не такой уж легкой, потому что нужно искать специфичные заклинания школ Огня и Льда для конкретных матч-апов. Думайте о

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 95

том, будет ли оппонент играть много существ со старта и, соответственно, какие заклинания Льда и Огня вы сможете использовать рано, а какие нет.

Далее об общих правилах муллигана Квест Мага.

Всегда оставляйте Чародейский гамбит

Всегда оставляйте Колдовской поток. Вторая копия нужна только с Монеткой и источником добора.

Интеллект чародея нужен преимущественно в медленных матч-апах. Можно всегда оставлять с Колдовским потоком и Монеткой. Вторую копию нужно сбрасывать в большинстве ситуаций.

Освежающая ключевая вода тоже полезна преимущественно в медленных поединках. Ее можно оставлять всегда с Колдовским потоком и Монеткой.

Ледяная преграда нужна в большинстве поединков или для защиты, или просто ради активации заклинания школы Льда.

Первый огонь нужен против темповых колод, которые играют от стола и рано выставляют существ

Заморозка мозгов так же нужна только против темповых колод в качестве заклинания магии Льда для выполнения цепочки заданий. Часто оставляют только вместе с заклинанием школы Огня

Воспламенение оставляют для выполнения цепочки заданий против классов, которые не разыгрывают существ со старта

Если в сборке есть Воровка палочек, оставляйте ее всегда в любых количествах

Редко на муллигане оставляют Горячие скидки, Стрелы инволюции и Археоведение — читайте ниже, в каких случаях

Остальные карты на муллигане оставлять не нужно.

Охотник на демонов: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Ледяная преграда, Первый огонь. С хорошей рукой — Освежающая ключевая вода.

Воин: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Заморозка мозгов, Первый огонь. С хорошей рукой — Освежающая ключевая вода.

Паладин: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Интеллект чародея. С хорошей рукой — Заморозка мозгов.

Охотник: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Ледяная преграда, Заморозка мозгов.

Друид: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Горячие скидки, Заморозка мозгов. С хорошей рукой — Освежающая ключевая вода, Археоведение.

Разбойник: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Освежающая ключевая вода,

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 95

Интеллект чародея, Археоведение. С хорошей рукой — Полоса везения.

Шаман: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Заморозка мозгов, Ледяная преграда. С хорошей рукой — Освежающая ключевая вода.

Маг: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Руническая сфера, Интеллект чародея, Освежающая ключевая вода.

Жрец: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Заморозка мозгов, Руническая сфера, Освежающая ключевая вода, Археоведение.

Чернокнижник: Чародейский гамбит, Колдовской поток, Интеллект чародея, Освежающая ключевая вода.

[к оглавлению](#)

Суть архетипа

Квест Маг — уникальная колода, которая полагается преимущественно на заклинания. Их достаточно и для обороны, и для завершения партии с помощью взрывного урона. Пусть наносящих герою заклинаний не так много, их существенно усилит финальная награда за Чародейский гамбит — Варден Луч Рассвета.

Колода достаточно простая в исполнении, если понять ее основные принципы и особенности ключевых матч-апов. О том, как работает сам Квест Маг, вы узнаете из этого раздела. Об особенностях конкретных поединков речь пойдет в следующем разделе "Матч-апы".

Как и Спелл Маги ранее, Квест Маг рассчитывает на мана-чит карты. Колдовской поток и Освежающая ключевая вода — два сильнейших заклинания, которые дают Джайне существенное преимущество. Заход этих карт часто значит для Мага победу, а без них выиграть в поединке будет не так легко.

Особых правил розыгрыша мана-чит карт нет. Колдовской поток стараются использовать как можно раньше и до того, как Маг использует Интеллект чародея, Освежающую ключевую воду и другие источники перебора колоды. Освежающую ключевую воду можно играть в любой момент, когда на то есть мана и место в руке. Заклинание почти всегда возвращает 4 маны обратно (за исключением сборок с Воровкой палочек или другими существами) и полностью или почти полностью окупает себя.

Говоря о Квест Маге, нельзя обойти стороной и саму цепочку заданий. Чародейский гамбит разбит на три стадии: на каждой из них нужно сыграть по одному заклинанию трех школ: Тайной магии, Льда и Огня. Сделать это легко в большинстве ситуаций: так выстроена колода Квест Мага.

С идеальным заходом Джайна может сыграть финальную награду за квест уже к 5 маны, хотя обычно это происходит на несколько ходов быстрее. С постоянным бонусом +3 к урону от заклинаний почти все заклинания Мага станут слишком имбаласными и разрушительными. Вы без проблем закончите партию в течение одного или нескольких ходов с помощью заклинаний взрывного урона.

Квестлайн Мага примечателен еще и из-за своих промежуточных наград. Первой наградой станет добор случайной карты из колоды. Второй — раскопка случайного заклинания Мага.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 95

Это минорные, но все же важные источники дополнительных ресурсов, которые выгодно отличают Квест Мага от Спелл Мага из прошлых дополнений. Даже если Маг не выполняет Чародейский гамбит до конца, он получает важные ресурсы для обороны или наступления.

У Мага не так много заклинаний, которые наносят взрывной урон. Обычно это только Воспламенение, Руническая сфера и Огненный шар. Часто под бонусом +3 к урону от заклинаний хватает и этого, особенно учитывая Воспламенение — бесконечный источник взрывного урона, если Магу хватит источников перебора колоды. Но и на этом не все: часто Маг может раскопать дополнительный взрывной урон с помощью Рунической сферы, второй награды за ступень Чародейского гамбита или другими способами.

Начиная любой поединок, Квест Маг должен определить, с каким оппонентом он играет. В темповых матч-апах нужны зачистки — точечные и массовые. В матч-апах медленнее важнее источники добора и взрывной урон, который обычно реализуют уже после выполнения квестлайна.

Геймплей Квест Мага существенно отличается в зависимости от типа встречи. Вам понадобятся разные карты, какие-то вы не сможете реализовать вовсе, другие с трудом. От типа матч-апа зависит то, как быстро и каким образом Маг сможет выполнить свою цепочку заданий и сможет ли он сделать это в принципе. Больше об этом читайте в разделе "Матч-апы".

к оглавлению

Выполнение квеста

Старт любой игры Квест Мага — активация и выполнение Чародейского гамбита. В большинстве поединков вы выполните цепочку заданий и получите в награду Варден Луч Рассвета.

Чтобы сделать все три ступени квестлайна, нужно разыграть по три заклинания школ Тайной магии, Огня и Льда. Но не в каком угодно порядке. Если сыграть три заклинания Огня подряд, следующие этапы квеста не будет учитывать их — только текущий.

В идеальной ситуации Маг может сделать квест всего лишь за 9 заклинаний в партии, если сыграет их в нужной последовательности. На деле такое случается очень редко. Вы можете сыграть несколько заклинаний одной школы на одном этапе квеста, если эти заклинания нужны для обороны, перебора колоды или подготовки летального урона.

Многое зависит от руки: заклинаний какой-то школы может быть больше, чем других. Часто заклинания конкретных школ завязаны на конкретном матч-апе. К примеру, заклинания Льда очень сложно применить в зеркальном поединке, так что все доступные копии обязательно играть на разных ступенях квестлайна.

Далее мы обсудим заклинания всех трех школ, нужных для выполнения Чародейского гамбита.

Школа Тайной магии самая простая для выполнения. Заклинаний много, почти все из них можно сыграть в любой момент. Редко случаются ситуации, в которых Квест Маг застревает с прогрессом квестлайна из-за нехватки заклинаний Тайной магии.

Не бойтесь играть несколько заклинаний Тайной магии подряд на одной ступени квеста. Например, на второй ход можно сыграть Колдовской поток, а на третий — Интеллект чародея.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 95

Генерируя заклинания, не обязательно выбирать школу Тайной магии только ради квеста, даже если этой школы совсем нет в руке. Высок шанс, что вы топдекнете что-то на следующий ход или доберете с помощью Освежающей ключевой воды и других источников.

Увлекаться использованием заклинаний школы Тайной магии не нужно, если их осталось немного, а в руке нет добора или генерации карт.

Заклинания Огня легко реализовать в темповых поединках, особенно с заходом Первого огня. Если для этого заклинания есть цели на столе, проблем с этой школой возникнуть не должно. Первый огонь можно использовать даже на своих существ, если противник не играет от стола и не поставит опасных существ в ближайшем будущем.

Но даже без Первого огня и существ на столе школу Огня легко реализовать. Воспламенение и Огненный шар можно направить как в существ, так и в героев. В крайнем случае Маги даже используют Горячие скидки на пустой стол просто ради выполнения Чародейского гамбита.

Если в руке нет Первого огня и не так много заклинаний Огня, старайтесь не играть их на одном и том же этапе квестлайна.

Если в сборке есть Полоса везения, в идеальном сценарии вы комбинируете его с Огненным шаром или Горячими скидками так, чтобы между кастами перейти на новый этап квестлайна. Для этого нужно, чтобы использование Полоса везения стало последней третьей частью этапа квеста. Такой прием получается не всегда, но если есть возможность, стоит ею воспользоваться.

Если Горящие скидки не нужны для выполнения квеста и зачистки стола, обменивайте эту карту на что-то другое из колоды.

Чаще всего магия Льда самая сложная для реализации. По крайней мере в матч-апах, в которых оппонент не играет существ или играет их редко, например, в зеркальных матч-апах. В этом случае Шквал вы не сыграете вовсе, а Заморозку мозгов сможете использовать только на свои угрозы. Ледяная преграда помогает, но вторую копию вы вряд ли сыграете, потому что первую никто не активирует.

Из-за этого Квест Маги стараются сгенерировать достаточно ситуативные заклинания Льда вроде Сокрушительного взрыва или Союзников из оазиса — все для того, чтобы сыграть заклинания магии Льда в матч-апах, где целей для Шквала и Заморозки мозгов не будет.

В матч-апах без существ на вражеской половине стола играйте исключительно по одному заклинанию магии Льда на ступень квеста. Если цели для Шквала, Заморозки мозгов и других заклинаний появляются, играйте сразу два заклинания магии Льда на двух этапах. Конечно, при условии, что в руке достаточно заклинаний Льда или хотя бы источников добора.

Если оппонент играет существ и действует агрессивно, заклинания магии Льда сыграть куда проще. И для точечных спеллов будут цели, и Ледяную преграду быстро активируют, так что можно будет использовать вторую копию. Но разбрасываться заклинаниями Льда на одном этапе квеста не стоит в любом случае, потому что их в сборках обычно немного.

[к оглавлению](#)

[Завершение партии](#)

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 95

После выполнения квестлайна главный приоритет Мага в большинстве ситуаций — разыграть Варден Луч Рассвета. 5 маны — высокая стоимость даже для столь сильной угрозы. Оставшуюся ману нужно часто потратить на защитные инструменты: Шквал, Заморозку мозгов или другой ремувал. По крайней мере это актуально в темповых матч-апах, где к моменту завершения квестлайна на Мага могут оказывать серьезное давление и грозить летальным уроном.

Чаще всего победить Мага можно только так: задавить в момент, пока тот разыгрывает награду за квест или ранее. Если Джайна ставит Варден Луч Рассвета свободно без давления со стороны оппонента, обычно это означает победу. По крайней мере в случаях, когда в руке есть взрывной урон или источники добора.

Добор, поиск и реализация взрывного урона станут главными приоритетами Мага после розыгрыша финальной награды за квест. Как правило, все проходит играючи и без каких-либо проблем. Заклинания бьют на огромное количество урона, добора или генерации ресурсов у Мага достаточно.

Иногда Маг может за один ход нанести 30+ урона с пустого стола — обычно этим славятся колоды с Гоблином-аукционистом, хотя это возможно и без него. Но будут случаи, когда летальный урон нужно готовить в течение нескольких ходов — обычно двух. Рассчитывайте количество взрывного урона в руке так, чтобы убить оппонента за два хода. Добавляйте урон от силы героя и существ с уроном от заклинаний, если это необходимо.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Старайтесь играть Зубрежку хотя бы под каким-то бонусом урона от заклинаний. Если не от награды за квестлайн, то от раскопанных Археоведением существ. Только в самых трудных ситуациях используйте Зубрежку для добора одной карты.

Не бойтесь играть взрывной урон рано для зачистки стола или нанесения урона герою противника, если это поможет с прогрессом квеста

Если целей на столе оппонента нет, используйте точечные заклинания Льда и Огня на своих существ. Иногда это единственный способ выполнить квест.

Разыгрывая секрет с активным квестлайном, вы часто покажите оппоненту, сыграли ли вы секрет школы Льда или Тайной магии — об этом сообщит прогресс квестлайна, который виден и противнику.

Благодаря второй награде за квестлайн и Рунической сфере у Мага есть доступ ко всем заклинаниям Мага в игре. Всего их в игре 38, но раскопать вы можете 37 — в пуле никогда не будет Чародейского гамбита.

До выполнения квестлайна обращайтесь внимание на школы заклинаний. Выбирайте те, которых не хватает. Если все есть или квестлайн уже выполнен, чаще всего Маг ищет дополнительные взрывной урон или добор.

Тяжелые заклинания лучше не брать. Разве что Маска К'Туна может быть полезной в некоторых ситуациях.

Археоведение открывает доступ к 9 существам с уроном от заклинаний — нейтральным и

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 95

принадлежащим Магу.

Тут интересны в первую очередь недорогие опции за 1-2 маны. Пленный феникс может сделать очень многое, но в конкретных матч-апах и ситуациях. Иногда ожидание в два хода — слишком долго. Интересен Мини-маг — в мете много колод, которые не смогут убрать существо из маскировки. В этом случае вы получите постоянный бафф заклинаний. Звездочет Солариан — интересная опция не только как неплохой второй дроп, но и как источник последней надежды. Солариан Совершенная в колоде может помешать реализации Освежающей ключевой воды, но по это не так страшно. Квест Маги теперь редко используют Апекситовый заряд, так что Звездочет Солариан можно раскапывать свободнее. Существ за 4-5 маны берут редко.

Даже если вы не берете в сборку Апекситовый заряд, заклинание можно раскопать по ходу партии. На призванных существ иногда можно играть свои же заклинания, чтобы закончить квестлайн. Но в некоторых поединках присутствие на столе станет дополнительными источниками давления или защиты. В критических ситуациях призыв нужной угрозы с провокацией или натиском становится единственным способом победы. Существ за 5 маны в игре 73. Далее самые примечательные из них.

- Еще реже, чем Апекситовый заряд, в сборку берут Источник силы. С ним вы получите доступ ко всем классовым существам Мага. Их много, но далеко не все из них полезны — особенно дорогостоящие.

Квест Маг — самая популярная колода в мете. Некоторые классы постараются улучшить этот матч-ап, используя технические карты против Джайны. Их много и каждая доставляет неудобства по-своему.

Популярнее всех Неофитка культа. Карта доставляет проблемы, но поделаться с этим вы ничего не сможете.

Паладины и некоторые другие классы могут вспомнить про Защитную мантию. Эта техническая карта уже не так популярна, как со старта меты Сплоченных Штормградом, но иногда ее все же могут использовать.

С Защитной мантией поделаться что-то намного сложнее, чем со всеми другими картами против Мага. Временно спасает Шквал, но только в комбинации с Сокрушительным взрывом получается навсегда разобраться с этим третьим дропом. Другой вариант — сыграть две копии Горячих скидок или одну копию под уроном от заклинаний. Чуть проще сделать это при поддержке Полоса везения. Самый простой ответ на Защитную мантию — Стрелы инволюции.

Дальняя застава — второй дроп, который нужно как можно быстрее убрать со стола. В этом сгодится любой ремувал сам по себе или в комбинации с силой героя.

Распорядитель полей боя — не техническая карта конкретно против Мага, но сразу против всех колод, которые играют от обороны в темповых матч-апах. Про этот мощный финишер нужно помнить в матч-апах с Паладинами, Квест Разбойниками и Квест Чернокнижниками.

Квест Мага считают достаточно неинтерактивной колодой. Это значит, что он играет в своем стиле и его особо не беспокоит, что делает противник. Ставит каких-то существ — никаких проблем, есть масса заморозок и зачисток. В любом случае все оппоненты умирают от взрывного урона после выполнения квеста.

Отчасти это действительно так, но Квест Маг далеко не самая неинтерактивная колода в истории игры. Влияние оппонента есть всегда — важно понимать, играет ли тот существ или нет, какие финишеры у него есть, какими техническими картами против Магов тот пользуется. Обо всем этом речь пойдет в следующем разделе.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 95

Квест Маг

Зеркальный поединок — интересное и непростое противостояние. Главное правило здесь — не давать оппоненту целей для точечных заклинаний. Заморозка мозгов, Шквал и Первый огонь должны лежать мертвым грузом в руке оппонента в течение всей партии. Единственная угроза, которая может дожить до хода оппонента, — Варден Луч Рассвета. И то до награды за квестлайн партия часто не затягивается.

При этом существ на свою половину ставить можно и нужно. Просто их тут же нужно убирать Заморозкой мозгов или Первым огнем, чтобы избавиться от лишних карт в руке и продвинуть прогресс цепочки заданий.

В большинстве ситуаций зеркальный матч-ап не доходит до этапа розыгрыша Варден Луч Рассвета. Маги убивают друг друга раньше взрывным уроном без бонуса +3 к урону. Но будут полезны другие источники урона от заклинаний, которых дает Археоведение. Особое внимание стоит обратить на Пленного феникса.

Отправляйте весь взрывной урон в лицо оппонента, добивайте как можно больше карт и генерируйте больше взрывного урона. Много может сделать раскопанная Маска К'Туна — часто к 7 маны партия как раз и заканчивается, так что заклинание станет финишером.

Экспериментальная идея — сбрасывать Чародейский гамбит из руки в принципе. Но так вы отказываетесь от призрачного шанса все-таки выполнить квест (иногда такое происходит), а еще не получаете две карты за выполнение промежуточных ступеней.

Воины

Агро Квест Воин — равный матч-ап с небольшим преимуществом в вашу пользу. Противник во многом полагается на ранних пиратов — на них можно легко ответить точечными и АоЕ ремувалами. Воин использует и взрывной урон — в первую очередь оружие. Поделаться с этим Маг ничего не сможет, этот урон нужно впитывать, но стараться получать минимум со стола.

После выполнения квеста Маг вряд ли сразу же сможет закончить партию: здоровья и брони у Воина будет достаточно. Продолжайте чистить стол эффектами, которые не могут бить по герою противника, а весь взрывной урон лучше отправить в лицо Воину.

Контроль Воин и Биг Воин — очень легкие противники. Постарайтесь сгенерировать Стрелы инволюции, добивайте много карт и не получайте много урона со старта. Все это приведет Мага к победе. Проиграть можно только из-за грубой ошибки или при очень неудачном стечении обстоятельств. Будьте готовы пробивать большое количество брони с помощью массы взрывного урона.

Агро Токен Друид

Обычно Маг не любит агрессивные матч-апы, но этот выгоден, потому что у Друида совсем нет взрывного урона. Если вы будете чистить стол, то Друид не сможет сделать практически ничего.

Ищите и генерируйте максимум АоЕ зачисток. Старайтесь усилить их всеми доступными способами: уроном от заклинаний, Полосой везения и точечными заклинаниями. АоЕ зачистки нужно играть бережно: опытные Друиды постараются их обыграть.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 95

Если Таунт Друид играет относительно медленно со старта, будьте готовы к комбинации Иглогрив-страж, Оракул Элуны и Серокрон. Одной карты от такого стола не избавиться, так что ищите мощные комбинации для зачистки стола.

Обычно в этом матч-апе Маги попросту истощают руку противника, а уже после без особых проблем заканчивают партию взрывным уроном и немногочисленными угрозами на столе.

Паладины

Манускрипт Паладин — самый простой поединок, хотя и со своими особенностями. У противника есть мощные источники исцеления, так что полагаться только на взрывной урон опасно. Лучше переиграть противника по ресурсам и искать больше добора и генерацию карт. Как и всегда в матч-апе с Паладинами, полезны Стрелы инволюции и замораживающие эффекты. Постарайтесь лишить противника Манускрипта мудрости.

Манускрипт Паладин полностью играет со стола. Пока вы контролируете стол, вы не получаете урон. Исключение — оружие. Обычно у Паладинов есть одна копия Манускрипта правосудия, а также пара Манускриптов справедливости, которые дают 1/4 оружие. Будьте готовы к оружию: урон от него вы не сможете избежать.

Хэндбафф Паладин — легкий поединок, если оппонент не играет очень много технических карт для улучшения матч-апа с Магом. Противник полностью играет со стола, уязвим для заморожек, Стрел инволюции и просто точечных ремувалов. Старайтесь не тратить слишком много ресурсов на ранние мелкие угрозы: Паладин опасен в мид и лейтгейме. Помните, что в сборках есть Распорядитель полей боя и Приговор. Стоят эти карты много, но с ними Утер сможет быстро закончить партию.

Секрет Паладин — схожий матч-ап, но проблемы доставят О мой Йогг и Скачущий спаситель. Первый секрет можно обыграть Монеткой и дешевыми заклинаниями за 1-2 маны — старайтесь использовать их только под секрет Утера. Скачущий спаситель не всегда так опасен, но про секрет все равно нужно помнить: особенно если Утер уже может реализовать Распорядителя полей боя и Приговор.

Охотники

Фейс Хант — сложный оппонент, хотя поединок не совсем безнадежный. Как можно быстрее играйте Ледяную преграду и после позвольте оппоненту атаковать по вам мелкими угрозами. Не нужно замораживать их, если со стола Охотник наносит меньше 8 урона. Если Ледяную преграду не реализовать рано, Охотник легко откажется от атак существами и задавит вас взрывным уроном и силой героя.

Попытайтесь захватить стол в этом поединке. Помогут сгенерированные любыми способами существа. Они дают серьезное преимущество в начале игры, хотя после 5 маны есть шанс выхода Неистового люторога. Если Охотник сыграл Погонщицу Песни Войны, откажитесь от всех существ на столе кроме награды за квест, Пленного феникса и существ с уроном от заклинаний, которые закончат партию сразу после выхода на игровое поле.

Рискуйте и играйте авантюрно. Рассчитывайте на хорошие топдеки, удачную генерацию ресурсов и плохой заход карт оппоненту.

Квест Охотник — трудный матч-ап, хотя и не такой тяжелый, как Фейс Хант. У оппонента

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 95

много взрывного урона, который и станет главной проблемой поединка. Сделать что-то с заклинаниями и силой героя вы не сможете. Старайтесь не получать урон от существ Квест Ханта и старайтесь закончить партию взрывным уроном быстрее противника. Получится не всегда, но другого пути у Мага нет.

Разбойники

Гаррота Разбойник — опасный противник, хотя многое зависит от его исполнения. Чистите стол только от самых опасных угроз: Свяznego, существ с 4+ атаки и уроном от заклинаний. Остальных старайтесь игнорировать и выполнять свой план на игру: удешевление карт в колоде, добор, выполнение квеста и поиск взрывного урона.

Из-за Скрывающего покровы Разбойник может сыграть ключевые угрозы под эффектом маскировки. Будьте к этому готовыми: берегите AoE зачистки или Стрелы инволюции.

Проблемы доставит Неофитка культа. Помните, что ее Разбойник может вернуть в руку Шагом сквозь тень.

Квест Разбойник намного хуже играет с Квест Магом. Этот матч-ап выгоден для вас. Оппонент может неприятно удивить Шпионкой ШРУ, но в остальном это вполне стандартная темповая колода. Сгенерированные Шквал или Стрелы инволюции лучше всего приберечь на опасные угрозы в маскировке — используйте эти заклинания с умом.

Квест Хэндлок

Хороший поединок, в котором не так-то легко проиграть. Взрывного урона у Чернокнижника мало, квест он выполняет очень долго, так что Маг успевает продавить его взрывным уроном после выполнения своей цепочки заданий.

Проблемы могут доставить крупные угрозы Чернокнижника: Мясистый великан, Гнолл из Златоземья, Мародер из Степей и Анетерон. Берегите на них замораживающие эффекты. Помните, что все эти угрозы Чернокнижник может баффнуть Распорядителем полей боя.

Исцеление у Чернокнижника есть, хотя его часто не так много. Лучше сыграть надежно и переиграть противника по ресурсам. Но если добора заходит немного, можно рисковать и давить имеющимся в руке взрывным уроном до победы.

Элем Шаман

Элем Шаман играет преимущественно от стола, хотя взрывной урон у него тоже есть. Поделаться что-то с Молнией, оружием, Порталом: Змеиное святилище, Червинтом, Элементалем огня и Ал'акиром вы не сможете, но все другие угрозы вполне можно зачистить или хотя бы заморозить.

В целом оппонент достаточно медленный, так что шансы в этом поединке равные. Ищите мощные комбинации AoE эффектов и источников урона от заклинаний. Как и всегда, рано играйте Ледяную преграду, чтобы Шаман был вынужден атаковать по вам. В мид и лейтгейме противник может бить уже только заклинаниями и боевыми кличами.

Охотники на демонов

Умелый ОТК Квест ДХ — опасный оппонент. Мало того, что он часто может раньше вас

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 95

выполнить квест и реализовать свой способ победы, так у него еще есть и Планирование — заклинание может серьезно нарушить планы Мага. Другая проблема — целей для точечных заклинаний в этом поединке будет очень мало, а есть вероятность, что их не будет вовсе до самого конца партии.

Можно подловить ДХ на ошибке: полезно раскопать Антимагию. Если не получилось, попросту играйте в своем стиле и надейтесь на то, что успеете задавить оппонента вовремя.

До скорых встреч!

к оглавлению

(Обновлено) Квест Шаман — быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

ID: 2034

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/shtormgrad-kvest-shaman>

Дата: 15.09.2021

Тип: Гаиды

Категория: Сплоченные Штормградом

Описание

Квест Шаман — быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

Кратко

Подробный гайд по Квест Шаману — одному из лидеров меты Сплоченных Штормградом в сентябре. Узнайте о топовых колодах, основах и тонкостях муллигана, геймплея и матч-апов.

Текст

Герой гаида — Квест Шаман в мете Сплоченных Штормградом в сентябрьском сезоне.

Квест Шаман популярен: почти на всех рангах он находится в тройке лидеров по численности. Радуют и результаты героя статьи. Пусть поединки с другими квест колодами не такие простые, все другие оппоненты переигрываются без особых проблем. Квест Шаман становится ультимативным ответом на любую агрессию — в любом темповом поединке Тралл побеждает, не оставляя оппонентам почти никакого шанса.

Архетип может похвастаться не только популярностью и результатами, но и стоимостью сборок. Собрать Квест Шамана очень просто, что во многом и объясняет его популярность. К тому же им приятно играть: мощные заклинания, защитные и наступательные инструменты, эффектная награда за Власть над стихиями — всё это делает мету разнообразнее и отличает Шамана от других квест колод.

Радует и то, что Квест Шамана можно адаптировать под разных противников. Вариации сборок улучшат поединки против квест колод или, наоборот, сделают Шамана сильнее в темповых противостояниях.

Из гаида вы узнаете всё об основах и тонкостях геймплея Квест Шамана. Сначала мы рассмотрим топовые сборки и способы собрать собственные с учетом коллекции, предпочтений и локальной меты. Далее речь пойдет о муллигане, стратегии игры и популярных матч-апах меты.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 95

Гайд обновлен 15 сентября с учетом актуальной меты Стандарта. Далее полный список изменений:

- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
- Изменена основа колоды, дополнены опциональные карты
- Изменены карты, нужные в стартовую руку против всех классов
- Дополнен раздел "Матч-апы".

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Основы геймплея
- Тонкости геймплея
- Матч-апы

Квест Шаман достаточно стабилен: колоды мало в чем отличаются между собой. Почти всегда сборки хотят улучшить матч-апы с другими квест колодами, но делают это разными способами.

Далее три передовые колоды Квест Шамана.

Квест Шаман с Древней подземельщицей

- Одна из самых популярных сборок Квест Шамана, которая отлично подойдет для знакомства с архетипом и игры на большинстве рангов. С такой сборкой лучше всего начинать с низких рангов и добираться до Легенды.

Часто вместо Перерасхода берут две или одну копию Археоведения.

Антиквест Квест Шаман с Молотом Рока

- Убрано: Напряженный призыв, Изготовительница жезлов, Привлекательное вложение, Молния
- Добавлено: Молот Рока, Камнедробитель, Удар бури, Смотритель арены

Такая сборка намного лучше играет с Квест Чернокнижниками и с Квест Магами, но закономерно чаще уступает темповым оппонентам вроде Шадоу Жрецов или Фейс Хантов. Хотя эти поединки все еще выгодные, но уже не настолько, как у первой колоды.

Квест Шаман с Молотом Рока от wiRer

- Убрано: Древняя подземельщица, Начинаящий молниемет, x1 Перерасход
- Добавлено: Молот Рока, Пойманная чародейка, Болотное порождение

Что-то среднее между первой и второй версией. Тут есть Молот Рока, который сделает чуть

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 95

лучше матч-апы с квест колодами, но ставка на него не такая большая: нет баффов оружия и Смотрителя арены для добора. Но баффы можно сгенерировать, потому что в этой колоде куда больше способов раскопки заклинаний.

наверх

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. В основе Квест Шамана 24 карты — тут мощнейшие карты с перегрузкой, много генераторов дополнительных ресурсов, защитные и наступательные инструменты.

Квест Шаманы редко убирают что-то из основы. Выбор не такой большой, потому что карт с перегрузкой и способов генерации ресурсов не так много, а без этого архетип существовать не может.

Иногда из сборок исключают комбинацию Напряженный призыв + Молния + Привлекательное вложение, чтобы добавить комбинации с Молотом Рока.

Код основы колоды:

Дополнить основу нужно 8 картами. Они принципиально не изменят колоду и результаты: у всех сборок Квест Шамана схожие показатели винрейта. Хотя результаты все же разные и в целом, и в отдельных матч-апах. Подробнее об опциональных картах далее.

Археоведение, Начинающий молниемет — обычно эти карты берут вместе, хотя есть сборки, где есть только Начинающий молниемет. Дополнительный урон от заклинаний значительно усилит Вечное пламя, что особенно важно на высоких рангах игры — там оппоненты стараются обыграть Вечное пламя с помощью существ с 4+ здоровья. Таким существом после нерфов стала Созерцательница тьмы — этот демон, опять же, чаще встречается на высоких рангах, так что и урон от заклинаний становится актуальнее.

Перерасход — гибкая и многофункциональная карта. К сожалению, не так хорошо работает после выполнения квеста и розыгрыша Призывателя бури Бру'кана (второй раз перегруженных кристаллов нет, так что Перерасход нанесет 0 урона), но полезен и до этого.

Изготовительница жезлов — у Шамана отличные заклинания за 1 маны: многие из них есть в оптимальных сборках или в опциональных картах. Это хорошая темповая карта, которой не всегда хватает места в сборках.

Оползень — часто используется старыми сборками, но Квест Шаман справляется с агрессией и без этого заклинания. Если Оползень и берут, то вместе с синергиями урона от заклинаний. И все же чаще от Оползня отказываются.

Древняя подземельщица — рискованная карта, которая может как дать очень многое, так и существенно замедлить Шамана. Заклинаний природы в сборках в среднем меньше, чем заклинаний других школ (соотношение 4 к 5), поэтому Древняя подземельщица не так популярна. Хотя сборки с ней имеют право на существование.

Пойманная чародейка — куда более стабильный, хотя и менее амбициозный генератор ресурсов. Станет ужасным топдеком после выполнения квеста, но до этого карта даст приличное количество темпа и гибкости.

Дух вожака — существо намного чаще используется на турнирах, потому что оно многое

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 95

делает в зеркальных поединках, но почти бесполезно против Магов и Чернокнижников. На турнирах Шаманов много, а Мага или Лока можно забанить. В ладдере такой возможности нет, поэтому Дух вожака встречается редко.

Молот Рока — техническая карта для борьбы с Магами и Чернокнижниками. Оружие не сделает эти матч-апы выгодными, но точно добавит несколько процентов к винрейту. С Молотом Рока полезно играть больше генерации ресурсов, например Пойманную чародейку, чтобы раскопать Камнедробитель или Удар бури.

Другой подход — взять Камнедробитель и Удар бури в сборку, а дополнить их и Смотрителем арены. Такой подход значительно улучшит матч-апы с Магами и Чернокнижниками, но ослабит Шамана в других поединках.

Элементаль земли — в мете мало ультимативных ремувалов и в принципе способов убрать со стола существо с 8 здоровья, поэтому Элементаль земли появляется в сборках. Он будет полезен против Чернокнижников и темповых оппонентов, но мало что сделает в матч-апах с Магами и Квест Разбойниками.

Менее популярные опциональные карты: Стрелы инволюции, Болнер Удар Клюва, Пандарен-импортер, Гнев прилива, Гроза, Защитная мантия, Коррозионная гадюка, Болотное порождение, Усердный банкир, Ядовитый скорпид, Бру'кан, Огромант, Корнелиус Роум, Мутанус Пожиратель, Приливная волна.

Квест Шаман — бюджетная колода, которую смогут скрафтить многие. Хотя некоторые дорогостоящие карты для нее все же нужны. Далее обо всех дорогих картах и способах их замены, если это возможно.

Власть над стихиями — Квест Шаман без квеста перестанет быть Квест Шаманом. Обязательная легендарка для крафта, если вы хотите играть архетипом.

Перерасход — можно легко отказаться от заклинания. Прямых замен нет, так что берите любую карту из списка опциональных, например Начинаящего молниемета.

Инструктор Огненное Сердце — сильная легендарка, но не необходимая. Заменить можно другими источниками дополнительных карт в руке: Древней подземельщицей, Изготовительницей жезлов или Пойманной чародейкой.

Молот Рока, Элементаль земли — бесплатные эпические карты, которые есть в коллекции любого игрока благодаря Основному набору карт.

Максимально бюджетная версия

Единственная замена в бюджетной сборке — Инструктор Огненное Сердце. Вместо нее используется Пойманная чародейка. Можно взять Молот Рока или Элементаля земли, если вас не устраивают Древняя подземельщица и другие опциональные карты.

Такой Квест Шаман без проблем может взять Легенду и забираться выше. Инструктора Огненное Сердце можно не крафтить в принципе.

наверх

Общие правила муллигана

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 95

На стадии выбора карт Квест Шаман может искать значительный спектр карт. Многие существа и заклинания могут пригодиться в определенных матч-апах и условиях. Важно, чтобы вы старались выстроить из стартовой руки какую-то кривую маны, то есть искали карты для 2 и 3 ходов, учитывая перегрузку и Монетку.

Далее об общих правилах муллигана Квест Шамана.

Всегда оставляйте Власть над стихиями

Искроцвет полезен в любом матч-апе с одним экземпляре. Заклинание можно сбрасывать, если вы начинаете без Монетки против медленных оппонентов. Вторую копию всегда можно сбрасывать.

Изготовительница жезлов — универсальный второй дроп, который можно оставить в любом матч-апе. Вторая копия нужна только с Монеткой.

Верный путь нужен только в медленных противостояниях. Вторую копию можно оставить с Монеткой или всегда при встрече с Шаманом.

Вечное пламя нужно в любом темповом противостоянии. Вторую копию можно сбрасывать.

Начинающий молниемет полезен в некоторых темповых матч-апах при наличии Монетки. Его также можно оставить против Мага, ДХ и Друида с Монеткой или без.

Карты за 3 маны (Портал: Змеиное святилище, Дух дикого волка, Пойманная чародейка, Древняя подземельщица) полезны в большинстве матч-апов, хотя есть и своя специфика. В агрессивных матч-апах полезнее темповые инструменты вроде Духа дикого волка или Портала: Змеиное святилище, а в медленных поединках лучше смотрятся генераторы дополнительной выгоды.

Если есть Монетка, в руке можно оставлять две карты за 3 маны при условии, что у одно из них нет перегрузки.

Смотритель арены полезен преимущественно в матч-апах с Магами и Чернокнижниками. Во всех остальных поединках оставляйте его только с хорошей рукой.

Бродяжник из каналов полезен только при встречах с берн колодами, которые полагаются на массу взрывного урона. Сейчас берн колодами играют Охотник, Жрец и часто Разбойник.

С очень хорошей рукой иногда оставляют Археоведение, Составителя конспектов и Болотное порождение.

Мулиган против каждого класса

Охотник на демонов: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Верный путь. С хорошей рукой — Древняя подземельщица, Дух дикого волка, Портал: Змеиное святилище, Искроцвет.

Воин: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Древняя подземельщица, Портал: Змеиное святилище, Вечное пламя, Верный путь. С хорошей рукой — Искроцвет.

Паладин: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Верный путь, Дух дикого волка, Портал: Змеиное святилище, Вечное пламя, Древняя подземельщица, Начинаящий молниемет.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 95

Охотник: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Дух дикого волка, Вечное пламя, Бродяжник из каналов, Древняя подземельщица. С Монеткой — Начинаящий молниемет.

Друид: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Вечное пламя, Начинаящий молниемет, Древняя подземельщица, Дух дикого волка.

Разбойник: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Археоведение, Бродяжник из каналов, Дух дикого волка, Искроцвет, Вечное пламя, Древняя подземельщица.

Шаман: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Вечное пламя, Верный путь, Искроцвет, Портал: Змеиное святилище.

Маг: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Смотритель арены, Дух дикого волка, Начинаящий молниемет, Портал: Змеиное святилище, Древняя подземельщица, Верный путь.

Жрец: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Вечное пламя, Дух дикого волка, Искроцвет, Древняя подземельщица, Начинаящий молниемет. С хорошей рукой — Бродяжник из каналов.

Чернокнижник: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Дух дикого волка, Верный путь, Смотритель арены. С хорошей рукой — Портал: Змеиное святилище.

наверх

Квест Шаман, как и другие квест колоды Сплоченных Штормградом, необычная колода с уникальным геймплеем и стилем игры. Он может играть как защитно, так и агрессивно, действовать темпово или извлекать много выгоды.

Вся колода вращается вокруг Власти над стихиями — геймплей серьезно меняется до и после выполнения цепочки заданий. При этом Квест Шаман может победить еще до выполнения финальной стадии квеста практически в любом матч-апе.

Выполнить цепочку заданий достаточно просто. Изначально в колоде около 15 карт с перегрузкой, к тому же часто можно сгенерировать дополнительные копии по ходу партии. У Шамана нет цели выполнить квест к какому-то определенному моменту: иногда это получается сделать раньше, иногда позднее. В идеальной ситуации Призывателя бури Бру'кана можно получить уже к 5-6 маны. А будут партии, в которых вы вовсе не увидите финальную награду или увидите ее только после получения 10 маны.

Важны промежуточные награды за квест — особенно награда за первую его ступень. Опытные Квест Шаманы стараются перегрузить максимум кристаллов маны с третьей перегрузкой, разыгранной в партии. Обычно третьей картой с перегрузкой играют Вечное пламя, Искроцвет, Молот Рока, Элементалю земли. Так Шаман не проседает по темпу, а наоборот, существенно вырывается вперед в контроле стола или наносит значительный урон герою противника.

Награда за вторую ступень — призыв 3/3 провокации, не выглядит впечатляюще. Хотя на деле провокатор часто полезен, поскольку Шаман любит играть от стола. Бонусная угроза полезна сама по себе, а провокация помогает защищать других существ или вашего героя в случае,

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 95

если оппонент играет агрессивно.

Наконец, финальная награда — Призыватель бури Бру'кан — станет не такой уж простой картой для реализации. Существо за 5 маны сложно разыграть из-за постоянно перегруженных кристаллов маны. К тому же сама по себе 7/7 угроза мало что делает: ее сразу же хочется скомбинировать с мощными эффектами вроде Искроцвета, Духа дикого волка, Вечного пламени и т.д., а все это еще больше маны. Поэтому далеко не всегда нужно спешить с выполнением квеста. Чаще всего Шаман играет просто в темп, стараясь убрать максимум с половины оппонента и поставить максимум характеристик на свою, при этом не проседая по здоровью и ресурсам в руке. Если все это получается, удвоенные заклинания могут и не понадобиться для победы в большинстве матч-апов.

Если же партия затягивается, эффект Призывателя бури Бру'кана станет ультимативным способом победы. Удвоенные заклинания делают колоду значительно сильнее. Самое тяжелое заклинание в арсенале Шамана — Напряженный призыв. Если играть его уже после Призывателя бури Бру'кана, оно призовет 9 или 10 дропы, которые без труда закончат партию.

Многое сделают и другие повторенные дважды спеллы: Верный путь, Искроцвет, Привлекательное вложение, Молния, Дух дикого волка и другие.

Квест Шаман страдает от нехватки карт в руке. В большинстве матч-апов и ситуации вы останетесь совсем без карт в руке или с 1-2 штуками к моменту выполнения всех ступеней квестлайна. В этом нет ничего страшного: можно играть от топдеков — с удвоенными эффектами многие из них будут приносить достаточное количество выгоды.

Верный путь, Привлекательное вложение или Напряженный призыв почти сразу же приносят победу в партии, если сыграть их после Призывателя бури Бру'кана. В идеале приберечь эти карты до финальной стадии игры, хотя получается далеко не всегда.

Конечно, надеясь на топдеки, вы столкнетесь с неудачными заходами. Получить в пустую руку Искроцвет или Пойманную чародейку — ужасные сценарии, но иногда они будут случаться. С этим нужно смириться.

Иногда будут происходить и противоположные ситуации, в которых рука Квест Шамана будет переполнена. Обычно это просто дело захода, но и грамотная реализация ключевых генераторов ресурсов будет полезна. Например, Верный путь полезно копировать с помощью Составителя конспектов. Многие ресурсы принесет Инструктор Огненное Сердце.

Геймплей Квест Шамана интересен во многих аспектах. Вы должны постоянно планировать ходы наперед, учитывая перегрузку и карты в руке. В колоде много генераторов случайных заклинаний и существ, что тоже создаст массу неоднозначных игровых моментов — новички могут потеряться и запутаться, а более опытные игроки, наоборот, способны сыграть от вероятностей и воспользоваться ими. В следующем разделе мы подробнее разберем основные тонкости геймплея Квест Шамана, которые еще не обсуждали выше.

наверх

- Управление перегрузкой

Карты с перегрузкой необходимы для прогресса цепочки заданий, но с ними ходы Шамана становятся намного сложнее и неудобнее. У вас почти всегда будет перегруженная мана: из-за этого есть риск пропустить ключевые ходы и потерять в темпе.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 95

Чтобы этого избежать, планируйте не только текущий ход, но и следующий. Что вы сыграете сейчас, а что позже, учитывая доступное количество маны, а в идеале и типовые ходы противника.

Если вы видите, что перегруженная мана помешает сделать мощное действие на следующий ход (обычно розыгрыш Бродяжника из каналов и карт за 5 маны), подумайте над альтернативой. Есть ситуации, в которых можно перегрузить все кристаллы маны, если это позволит сейчас перевернуть игровую ситуацию в вашу пользу. Но обычно такие ходы возможны на 5-8 маны. До этого редко бывают ситуации, когда пропустить ход, не сыграв ни одной темповой карты, хорошая идея.

В мид и лейтгейме важно учитывать перегрузку перед розыгрышем Призывателя бури Бру'кана. Существо за 5 маны редко получается сыграть сразу же после его получения, а иногда перегруженная мана мешает сделать это и ходом позднее. Это не всегда плохо, хотя часто с розыгрышем Призывателя бури Бру'кана лучше поспешить. Разве что победить можно и без финальной награды просто заклинаниями или существами на столе. Сам Призыватель бури Бру'кан не делает чего-то уникального и необходимого для победы, а просто помогает выгоднее реализовывать другие карты.

Важный элемент геймплея — сброс перегруженных кристаллов маны. Подробнее об этом далее.

- Как правильно управлять перегрузкой

Есть два эффекта, которые сбрасывают перегруженные кристаллы маны: Перерасход и первая награда за Власть над стихиями. Оба эффекта сбрасывают перегруженные и в этот ход кристаллы, и в прошлый, так что часто вы получите дополнительную ману сразу же после активации.

С Перерасходом всё просто. Заклинание можно сыграть в любой удобный момент или обменять его на что-то другое в колоде. Перерасход плохо работает с удвоением Призывателя бури Бру'кана: вы нанесете урон только один раз, второй же перегруженных кристаллов маны уже не будет.

Первая награда с Власть над стихиями крайне важна для Квест Шамана, но управлять ею сложнее. В большинстве ситуаций Шаманы стараются по максимуму перегрузить ману перед активацией награды. Чаще всего финальная третья перегрузка — Искроцвет или Вечное пламя в зависимости от захода карт и игровой ситуации. Можно сыграть и Молот Рока, и Земляного элементаля — они тоже перегружают по 2 маны.

Если серьезных карт с перегрузкой нет или пока что неудачное время для их розыгрыша, задумайтесь о том, чтобы подождать с розыгрышем перегрузки. Это актуально, если в руке есть альтернативы без этого эффекта — Пойманная чародейка, Болотное порождение и т.д.

- Разыгранные в прошлый ход заклинания

Учет разыгранных ранее заклинаний важно в первую очередь для реализации Болотного порождения. Существо подсвечивается в руке, если его боевой клич активен, так что пропустить его вы не должны.

Есть еще одна причина, по которой нужно помнить, играли ли вы заклинания в прошлый ход, и тут всё будет уже не так очевидно и просто. Случайные эффекты могут раскопать Поток. Пока заклинание не в руке, оно не получит удешевление до 1 маны, так что только ваша

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 95

память и история ходов с левой части игрового поля подскажут, сколько будет стоить Поток.

- Когда нужно много выгоды, а когда нет

Верный путь, Составитель конспектов, Инструктор Огненное Сердце и Напряженный призыв могут дать очень много выгоды, особенно если играть их уже после завершения квестлайна.

В большинстве ситуаций выгода — то, что нужно Квест Шаману. Архетип часто сталкивается с нехваткой ресурсов в руке. Поэтому старайтесь извлекать как можно больше пользы от названных выше карт.

Верный путь вы почти всегда должны играть так, чтобы брать сразу две карты. Это поможет и в прогрессе квеста, и в пополнении руки. Только если квест уже выполнен, а одно из заклинаний совершенно бесполезно, можно не брать сразу два в руку. Так вы не получите лишнюю перегрузку.

Составителя конспектов почти всегда нужно играть так, чтобы тут же активировать эффект резонанса. Копировать можно разные заклинания в зависимости от матч-апа и ситуации: от самых жадных до темповых.

Сыграть Составителя конспектов в темп, не реализовав сразу же эффект резонанса, можно только в самых тяжелых матч-апах и ситуациях. Совершая такой ход, вы сильно рискуете, так что логика такая: если оппонент убьет Составителя конспектов, вы проиграете, но если у него нет ремувала, появятся хоть какие-то шансы на победу.

Инструктор Огненное Сердце раскапывает заклинания за 1+ маны. Чем позднее вы сыграете эту легендарку, тем больше выгоды получите. Но слишком жадничать тоже нужно не всегда: в темповых матч-апах существо можно играть рано, а раскопанное заклинание оставлять на будущие ходы.

- Пул заклинаний Шамана

Верный путь, Изготовительница жезлов, Инструктор Огненное Сердце и Пойманная чародейка открывают доступ ко всем или некоторым заклинаниям класса.

Всего у Шамана в Стандарте 31 заклинание, но раскопать он может только 30 — Власть над стихиями нельзя случайно сгенерировать.

24 заклинания из 31 стоят 3 маны и меньше. Это хорошие новости для Шамана, который не хочет затягивать партии и постоянно играет с перегруженными кристаллами. Многие из заклинаний есть в изначальной колоде, а также среди опциональных карт. Гроза, Удар бури или Сглаз просты в использовании и пригодятся в большинстве матч-апов. Но есть и более специфичные заклинания, которые мы обсудим ниже.

Оборот — неплохое заклинание в матч-апах с Паладинами, Квест Разбойниками, а иногда Жрецами, Охотниками и ДХ. В некоторых случаях можно играть, чтобы усилить свой стол, хотя это рискованное действие — новые существа редко будут сильнее прежних. Но на это можно понадеяться, если ситуация тяжелая.

Тотемное отражение — слабое заклинание, которое лучше не раскапывать. Даже если на столе есть базовый тотем, вы получите мало выгоды от Тотемного отражения.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 95

Живительные споры — очень дорогое заклинание, которое получится реализовать в одной игре из ста. Если вы не можете сыграть Живительные споры тут же и это отличный ход, лучше не раскапывать эту карту.

Крошечные игрушки — заклинание веселое, но достаточно слабое. Отчасти потому, что многие метовые колоды могут легко ответить на него. Иногда получается раскопать вместе с Оборотом: в этом случае Шаман совершит очень сильный ход.

Приливная волна — мощный источник исцеления, который помогает вернуться в игру в темповых матч-апах. Стоит много маны, да и перегрузка будет мешать, так что раскапывают Приливную волну редко. Но все же учитывать ее стоит.

- Особенности удвоенных заклинаний

После розыгрыша Призывателя бури Бру'кана все заклинания будут повторяться дважды. Если это раскопка, второй розыгрыш не даст те же самые опции, что и первый, но у вас всегда будет возможность выбрать.

Точечные заклинания всегда направляются в ту же самую цель, даже если первый каст уже убил ее. Существо не умрет до того, как получит вторую копию заклинание. Это важно, если вы используете Гнев прилива — с него всегда можно восстановить 8 здоровья. То же принцип работает и с Приливной волной.

Двойной каст Неистовства ветра не дает цели мега-неистовство ветра, а второй розыгрыш Перерасхода не наносит урон.

- Что дает Напряженный призыв и когда его играть

У заклинания огромный потенциал, если сыграть его уже после Призывателя бури Бру'кана. Если Напряженный призыв заходит со старта, сохранить его до лейтгейма получается редко — обычно ресурсы в руке заканчиваются, так что Шаман вынужден играть Напряженный призыв, чтобы не потерять в темпе, наступая или обороняясь.

Если вы играете Напряженный призыв рано, делайте это уже после того, как разгоните заклинание хотя бы до 6 дропов. До этого выгоды будет слишком мало.

В идеале играть Напряженный призыв уже в лейтгейме. Получив Призывателя бури Бру'кана, вы точно разгоните Напряженный призыв до 9 дропов.

Существа за 9 маны мало чем отличаются от существ за 10. Особой разницы между ними нет, так что лишнюю перегрузку можно не играть.

Что можно раскопать за 9 маны

Что можно раскопать за 10 маны

- Как играть Вечное пламя

Вечное пламя — одно из самых сильных заклинаний Шамана в любом темповом противостоянии. Почти все метовые колоды используют уязвимые для этого ремувала угрозы с 3 и менее здоровья. Хотя в последние дни все больше классов добавляют технические карты с 4+ здоровья или берут минорные баффы характеристик, чтобы обыграть Вечное пламя.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 95

Идеальный момент для розыгрыша Вечного пламени — перед активацией первой награды за Власть над стихиями или перед розыгрышем Перерасхода. Хотя Вечное пламя далеко не всегда перегружает много маны. Сколько бы раз вы не повторили эффект Вечного пламени, квестлайн всегда засчитает его за одно произношение.

Часто Шаман вынужден играть Вечное пламя, рискуя. Некоторые цели на столе будут уязвимы, другие не умрут от 3 урона и остановят розыгрыш заклинания. Примите эти риски и играйте от них. Чем хуже ситуация, тем авантюرنее вы должны действовать.

- О силе героя Шамана

Сила героя не так полезна для Квест Шамана. Теперь базовые тотемы не могут дать урон от заклинаний, так что играть их стоит реже. Только если в конце хода остается 2 маны и потратить их совсем некуда, используйте силу героя. Во всех остальных случаях старайтесь потратить ману на что-то более полезное.

- Источники урона от заклинаний

Археоведение открывает доступ к существам с уроном от заклинаний — нейтральным и принадлежащих Шаману. Всего таких существ 8.

Среди них Шаману особенно интересны дешевые опции за 1-3 маны. Лучше всего они работают с Вечным пламенем, хотя усилят и все источники взрывного урона — это полезно в лейтгейме для завершения партии.

Не стоит возлагать особых надежд на Леди Вайш. У Квест Шамана нет добора, так что совершенную копию карты вы едва ли найдете.

наверх

Чернокнижник

Любой Квест Чернокнижник — сложный матч-ап, так что нужно рисковать и действовать авантюрно.

Вы сможете победить оппонента, если будете давить мелкими угрозами со старта, а также постоянно атаковать наносящими урон заклинаниями. Поможет Молот Рока, хотя и с ним победа далеко не гарантирована без захода мощных баффов к атаке.

Если Шаман будет активно давить, есть шанс переиграть оппонента по выгоде. Тот должен потратить многие свои ресурсы для обороны и исцеления, а не перебора колоды и нанесения вам урона. В этом случае есть шансы за счет Напряженного призыва — на огромные десятые дропы Чернокнижнику ответить сложно. Проблема лишь в том, чтобы сгенерировать достаточно крупный стол, не умерев при этом ранее.

Хэнд Квест Чернокнижник обычно играючи справляется с Квест Шаманом. Надеемся на то, что ему не пойдет Раздирание души. Крупные угрозы останавливайте провокациями, Бродяжником из каналов или игнорируйте. Взрывной урон потратить на зачистку столы Шаман чаще всего не может.

Фатиг Квест Чернокнижник не использует крупных угроз, что хорошие новости для Шамана.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 95

Часто у вас будет больше времени для завершения партии. Но у этих версий все равно есть две копии Раздиранья души и мощные исцеляющие эффекты.

Шаманы

Зеркальный матч-ап двух Квест Шаманов станет битвой ресурсов. Каждую карту нужно тратить максимально выгодно, особенно источники добора и генерации ресурсов. Многие сделаю Составитель конспектов, Инструктор Огненное Сердце и Вечное пламя.

Старайтесь не играть Портал: Змеиное святилище первыми в начале партии, особенно если на столе нет хорошей цели для ремувала. Бить по герою противника — значит не так выгодно реализовать заклинание, что может плохо сказаться на результате.

Если у обоих Шаманов уже кончились карты в руке, а обычно это происходит, партия превратится в игру топдеков. На этих этапах лучше не так жадно играть Напряженным призывом — можно призвать существо за 6-7 маны и без удвоенного эффекта.

Элем Шаман и Агро Шаман — очень простые оппоненты. Оба постараются захватить стол на начальных этапах, но в обороне вы достаточно эффективны. Чуть сложнее будет с мидрейндж угрозами — Кувшиночным скрытнем, Элементом огня и Ал'акиром. Они могут выгодно разменяться с вашими угрозами и картами, хотя обычно этого оппонентам недостаточно.

Не жадничайте с Напряженным призывом, Инструктором Огненное Сердце и другими картами, если вы еще не захватили стол и не стабилизировали ситуацию.

Маг

Квест Маг — сложный противник. Во многом матч-ап напоминает Квест Чернокнижника: нужно действовать агрессивно, давить и со стола, и взрывным уроном. Рассчитывайте на плохой заход карт противнику и на достаточное количество взрывного урона в вашей руке.

Затягивать этот поединок Квест Шаман не может: после выполнения цепочки заданий Маг быстро закончит партию взрывным уроном.

Если на второй ход нет второго дропа или третьего дропа с Монетки, не используйте силу героя. Тотем станет хорошей целью для заклинаний Мага и прогресса его квеста, а особой пользы он в противостоянии вряд ли принесет.

Жрец

Шадоу Жрец — выгодный матч-ап. Тут важно сыграть темпово со старта, чтобы убрать со стола все мелкие угрозы Жреца. Это мешает ему реализовать баффы характеристик и Зараженного служителя, а без этих эффектов закончить партию будет очень сложно.

Многие сделают провокации, а еще больше — любые исцеляющие эффекты. Бродяжник из каналов или любое заклинание на исцеление поставят точку в матч-апе, особенно если вы сыграете лечение уже после того, как зачистите стол.

Проблемы могут доставить Неофитка культа, Мучительница Иллюзия, а также ранние комбинации Манкрик + Любовь к тени или Дисциплинатор Гандлинг + существа за 0 маны. Обыграть все эти карты вы редко как-либо сможете, так что просто надейтесь на то, что они не зайдут в руку противника вовремя и все вместе.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 95

Охотник

Фейс Хант — легкий матч-ап, во многом напоминающий Шадоу Жреца. Ранние зачистки, провокации, а после исцеление — то, что принесет Шаману победу в этом поединке. Охотник может сыграть медленно, если ему зайдут Барак Кодобой и/или Неистовые лютороги. Тут играть нужно аккуратнее: играть вокруг ключевых карт, искать ремувалы и в особенности исцеление.

Обычно Шаман побеждает рано в этом поединке: еще до завершения квестлайна. В этом помогают крупные угрозы, которые сетапят летальный урон в течение нескольких ходов.

Паладин

Хэндбафф Паладин — выгодный матч-ап, хотя и достаточно напряженный. Постарайтесь сгенерировать Сглаз, Стрелы инволюции или другие ответы на крупные угрозы. Полезно давить со старта, пока Утер не реализует своих мощных существ. Сложности начнутся в мидгейме: с 5-6 ходов, когда Утер будет играть свои крупные угрозы. Если мощные ремувалы не зайдут, задачей Шамана станет быстрое выполнение квеста и реализация двойных заклинаний. Если ситуация тяжелая, к финальной стадии квеста можно подойти без карт в руке в надежде на удачные топдеки.

Секрет Паладин сложнее, хотя и играет в схожем стиле. У этого противника меньше крупных угроз, хотя Распорядитель полей боя, Приговор и Вариант король Штормграда — все еще опасные угрозы.

Главной же проблемой матч-апа станут секреты. Особенно сложно играть вокруг О мой Йогг — берегите Монетку, генерируйте дешевые и слабые заклинания. Скачущий спаситель тоже может доставить изрядные проблемы: 3/4 существо не умирает с Вечного пламени, оно же станет неплохой целью для баффов. Других секретов у популярных сборок нет.

Если Паладин играет секрет на первый ход без Монетки, ожидайте О мой Йогг и не играйте Власть над стихиями в ответ. Часто лучше дождаться второго хода, чтобы сыграть Монетку + квест. Так вы обыграете и О мой Йогг, и Скачущего спасителя.

Друид

Агрессивные Друиды уязвимы для Вечного пламени, которое стоит генерировать всеми способами и копировать Составителем конспектов. Рой светлячков могут играть и более медленные сборки Анакондра Друидов, так что не Вечное пламя будет полезно и в этом матч-апе.

Медленные Друиды опасны из-за Щита Кенария, который они будут удваивать Солнечным затмением. Поэтому в матч-апах с ними нужно давить не только взрывным уроном, но и существами со стола. Ремувалов у Друидов не так много, так что крупные, средние и даже мелкие характеристики сделают свое дело.

В лейтгейме медленных Друидов переиграть очень сложно, так что действуйте темпово и не жадничайте с Напряженным призывом и другими эффектами.

Охотник на демонов

ОТК Охотники на демонов — достаточно легкий оппонент, хотя многое зависит от сборки и

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 95

исполнения оппонента. ДХ не так хорошо чистят стол, так что пользуйтесь этим и захватывайте игровое поле рано. Весь взрывной урон чаще всего получится отдать в лицо оппонента, но лучше беречь его для завершения партии, а до этого генерировать больше ресурсов и характеристик. Все это из-за возможности Охотника на демонов восстановить много здоровья.

Самое важное в матч-апе с ДХ — не заканчивать ход с Призывателем бури Бру'каном в руке. В этом случае оппонент накажет вас Планированием.

ДХ на хрипах не должен стать серьезной проблемой. Генерируйте AoE зачистки, Вечный огонь, Стрелы инволюции и другие карты для борьбы за стол.

Разбойник

Гаррота Разбойник неприятен из-за Неофитки культа. Без этого второго дропа Разбойнику будет сложно бороться за стол и сдерживать наступление Шамана. Берегите Вечное пламя для того, чтобы ответить на угрозы в маскировке — особенно опасен Связной.

Убрать со стола Эффективного осьмибота с одного удара будет сложно. Если не получается, просто игнорируйте этот второй дроп и бейте по герою противника — исцеления у Разбойников нет.

Старайтесь выгодно реализовать Бродяжника из каналов, чтобы он восстановил Шаману 6 здоровья. Каждая единица здоровья важна в этом поединке.

Квест Разбойник не должен доставить серьезных проблем, особенно если вы сгенерируете Стрелы инволюции. Они помогут ответить на крупные угрозы в маскировке, а без них Квест Разбойнику будет очень сложно победить. Проблемы доставит Убийца из ШРУ — не делайте особую ставку на крупные угрозы с Напряженного призыва или Элементалю земли.

Агро Разбойник с оружием не доставит проблем, если вы найдете провокации и исцеляющие эффекты. Даже в этом случае действуйте темпово и старайтесь как можно быстрее закончить партию. Оппонент может выиграть время с помощью Плаща теней.

Против Миракл Разбойника провокации не помогут, зато многое сделают Стрелы инволюции и Сглаз. С ними можно ответить на Акулу-ростовщика.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.

(Обновлено) Шадоу Жрец — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

ID: 1995

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/shtormgrad-shadow-priest>

Дата: 09.09.2021

Тип: Гаиды

Категория: Сплоченные Штормградом

Описание

(Обновлено) Шадоу Жрец — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Шадоу Жреца или Жреца Тьмы в мете Сплоченных Штормградом после вторых нерфов. Это топовая агрессивная колода ладдера, которая может легко взять Легенду.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 95

Текст

Жрец начал играть в дополнении Сплоченные Штормградом крайне неудачно. В первые дни класс демонстрировал самый низкий процент побед из всей десятки. Винрейт даже опускался ниже 40%, что случается крайне редко.

Но ситуация изменилась: все благодаря герою статьи. Жрец Тьмы или Шадоу Прист выстраивает свою колоду вокруг Епископа Тьмы Бенедикта и рассчитывает на агрессивный стиль игры. Роль нетипична для Жреца, который чаще всего играет в контроль и защитном стиле. Но все медленные стратегии терпят неудачу в мете Сплоченных Штормградом из-за доминанции квест колод.

Одним из первых игроков, который открыл потенциал Шадоу Жреца, стал легендарный Zetalot — самый преданный и опытный игрок за класс в любом дополнении. Еще в первые дни Zetalot взял топ-200 Легенды своей сборкой Шадоу Жреца. Его примером вдохновились многие другие. В результате, сегодня Шадоу Жрец набрал впечатляющие показатели по популярности. Вне зависимости от балансного патча Жрец радуется численностью, и силой. Хороши матч-апы с Квест Чернокнижниками, Квест Магами, Фейс Хантами, Разбойниками и Паладинами.

Герой гайда примечателен достаточно простым геймплеем, поэтому даже новички смогут показать неплохие результаты с этой колодой. Тем более, ее не так сложно скрафтить.

Гайд расскажет, какую сборку Шадоу Жреца выбрать и как адаптировать ее к своей коллекции и локальной мете ваших рангов. Речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и о популярных матч-апах меты Сплоченных Штормградом в сентябре.

Гайд обновлен 9 сентября 2021 года. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним
- Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган" и "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов, изменены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Тонкости геймплея
- Матч-апы

Оптимальные сборки Шадоу Жреца похожи друг на друга и даже на оригинальную версию, которую открыл Zetalot еще в первые дни дополнения. Далее вы найдете три самые успешные колоды по трем факторам: винрейту, популярности и попаданию в топы Легенды.

Шадоу Жрец от Meati

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 95

Сборка от Meati лучше других Шадоу Жрецов цепляется за стол благодаря баффам характеристик — Извивающемуся ужасу, Кул-тирасскому капеллану, Надзирателю Драконьей Пасти и Странствующему торговцу. Это помогает Жрецу в матч-апах с темповыми колодами вроде Паладинов и Фейс Хантов, но при этом значительно не просаживает результаты в поединках с квест колодами.

Еще одна необычная карта — Ваятель големов Казакус. Легендарка, опять же, полезна преимущественно в темповых матч-апах, хотя она достаточно гибкая и впишется во многие игровые ситуации и поединки.

Тут есть и Мучительница Иллюсия, которая поможет в поединках с квест деками. Хотя легендарка будет полезна почти в любом поединке, потому что Жрец быстрее других избавляется от карт в руке.

Это оптимальная колода Шадоу Жреца в текущей мете, которую мы рекомендуем для выступления в ладдере на любом ранге.

Шадоу Жрец с Гандлингом

- Убраны: Ваятель големов Казакус, Пантара-маноед, Любовь к тени, Манкрик, Надзиратель Драконьей Пасти, x1 Кул-тирасский Капеллан

- Добавлены: Дисциплинатор Гандлинг, Запойная читательница, Малый Плавник, Конторский бес, Продавец щитов

Сборка популярна на турнирах и в топе Легенды. У нее больше потенциала в мидгейме — с хорошим заходом Шадоу Жрец с Гандлингом показывает себя намного лучше. Но есть и обратная сторона: если карты заходят не вовремя и в плохом порядке, этот Шадоу Жрец будет слабее других.

Шадоу Жрец от Luker

- Убраны: Ваятель големов Казакус, Надзиратель Драконьей Пасти, x1 Любовь к тени

- Добавлены: Осколок Бездны, Осенённый Тьмой дух

Сборка чуть лучше в нанесении взрывного урона даже без контроля стола из-за карт за 3-4 маны. Но она хуже цепляется за стол, так что матч-апы с Паладинами, Охотниками и другими Жрецами станут хуже. Но будет проще в матч-апах с Чернокнижниками и Магами.

Только одна копия Любви к тени делает хуже синергии с Манкриком.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Шадоу Жреца в основе 22 карты — это самые сильные существа за 1-3 маны и ключевой элемент - Епископ Тьмы Бенедикт.

Оставшиеся карты, которые дополняют основу колоды, незначительно меняют приоритеты и силу архетипа. Чаще всего это вспомогательные инструменты: дополнительные взрывной урон или способы зацепиться за стол пораньше.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 95

Важно дополнить основу одной из двух ключевых комбинаций. Первая — Манкрик и Любовь к тени, а вторая — Дисциплинатор Гандлинг и синергии с ним.

Манкрик + Любовь к тени — мощная и классическая комбинация, которая попадает во все сборки за исключением версий с Дисциплинатором Гандлингом. Карты хорошо работают друг с другом, а их заход в руку часто значит победу.

Дисциплинатор Гандлинг + Конторский бес + Малый Плавник + Запойная читательница — карты всегда берут вместе, потому что они отлично работают друг с другом. Из-за существ за 0 маны Жрец быстро опустошает свою руку, а Запойная читательница компенсирует этот недостаток. Отлично работают комбинации Дисциплинатора Гандлинга и дешевых существ.

Продавец щитов — неплохой первый дроп для выгодных разменов и игры вокруг AoE эффектов. Можно добывать вражеских существ. Продавец щитов полезнее в темповых поединках.

Пантара-маноед — неплохая карта для сборок без Запойной читательницей. Но Пантару-маноеда порой убирают из колод ради опций интереснее.

Извивающийся ужас — помогает Жрецу лучше играть от стола и сноуболлить раннее преимущество. Это особенно полезно в темповых матч-апах, но бесполезно и против квест колод, которые редко чистят стол на 1-2 маны. Существо ничего не делает, если на половине стола Жреца уже нет существ, которые могли бы атаковать.

Кул-тирасский капеллан — еще одна сноуболльная карта, которая хороша только в начале и только в случае, если у Жреца есть контроль над столом.

Защитная мантия — техническая карта для борьбы с Магами, которая может быть излишней для Жреца. Он и без Защитной мантии хорошо играет против Мага, да и она не так хороша в руках этого класса, как в руках Паладина с Приговором и просто более опасными существами. Стоит брать только в случае, если Магов в мете очень много.

Мучительница Иллюсия — мощная и гибкая карта, которую рекомендуется взять всем игрокам, если легендарка есть в коллекции. Жрец часто или теряет стол, или остается без ценных карт в руке к 5-6 ходам — это идеальное время для розыгрыша Мучительницы Иллюсии в любом поединке. Даже если вы не украдете у оппонента что-то очень ценное, вы на ход отдадите ему вашу бесполезную руку, с которой оппонент не сделает ничего хорошего.

Осененный Тьмой дух — гарантированный источник 3 единиц урона, который также хочется убрать со стола до того, как существо атакует. Неплохо показывает себя даже в случае, если Жрец уже потерял контроль над столом, что особенно актуально в матч-апах с квест колодами.

Странствующий торговец — карта раскрывает себя только в случае, если у Жреца есть хоть какое-то раннее преимущество. Странствующий торговец неплохо покажет себя в медленных матч-апах, если Жрец играет больше опциональных существ за 1-2 маны.

Ваятель големов Казакус — гибкая и многофункциональная карта, которая может пригодиться во многих поединках. Ваятель големов Казакус не всегда темповый и быстрый, так что обычно он раскрывает себя в случае, если Жрец удачно начинает поединок.

Осколок Бездны — одно из немногочисленных заклинаний в сборке — их не должно быть много, чтобы не портить пул раскопки Любви к тени. Осколок Бездны особенно хорош в зеркальных

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 95

поединках и против медленных колод.

Торговка ножами — еще один источник большого количества взрывного урона, который особенно полезен в медленных матч-апах и уже после того, как Жрец потерял контроль стола.

Менее популярные опциональные карты: Эльфийская лучница, Бесстрашный посвященный, Ожившая метла, Реликварий душ, Телепатка, Нагруженный мул, Серена Кровавое Перо, Ментальный демон, Ядовитый скорпид и другие.

[к оглавлению](#)

Шадоу Жрец — и так недорогая колода, поэтому сделать ее значительно дешевле довольно сложно и не всегда нужно. Далее о том, как можно заменить дорогостоящие карты, если это возможно в принципе.

Епископ Тьмы Бенедикт — основополагающая легендарка, благодаря которой Шадоу Жрец в принципе существует. Заменить нельзя.

Зараженный служитель — обязательный эпик, который часто станет ключевым источником взрывного урона по оппоненту. Крафтите в двух экземплярах, если хотите играть Шадоу Жрецом.

Манкрик — есть бесплатно в коллекции любого игрока, кто открыл хотя бы один комплект карт Закаленных Степями или играл в этом дополнении.

Мучительница Иллюсия — крафтить необязательно, хотя это самая сильная необязательная легендарка для Шадоу Жреца. Прямых замен нет, так что берите любую другую опциональную карту из списка, например, Торговку ножами, Осколок Бездны и т.д.

Ваятель големов Казакус — необязательная легендарка, без которой Шадоу Жрец может легко обойтись. Вместо него берите Торговку ножами, Осколок Бездны, Осененного Тьмой духа или другие опциональные карты на ваш выбор.

Дисциплинатор Гандлинг — необязательная легендарка, но без нее из колоды стоит исключить и все синергии, то есть существ за 0 маны. Вместо берите Манкрика + Любовь к тени.

Сложно собрать Шадоу Жреца дешевле, чем это сделал Zetalot. Тут только две дорогостоящие карты — Епископ Тьмы Бенедикт и Зараженный служитель, без которых Шадоу Жрец не может обойтись.

[к оглавлению](#)

Муллиган Шадоу Жреца — один из самых простых в игре. Иными словами, сформулируем правила так: оставляйте первые дропы, Манкрика и Дисциплинатора Гандлинга. Хотя, если углубиться в вопрос, появляются нюансы и исключения. О них далее.

Всегда оставляйте Зараженного служителя в любом количестве

Всегда оставляйте Пленного гомункула, за исключением матч-апа с Магом. Вторую копию скидывайте.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 95

Всегда оставляйте Усталую первокурсницу. Вторую копию стоит оставлять только в случае, если в руке есть хорошие баффы характеристик.

Всегда оставляйте Манкрика

Всегда оставляйте Дисциплинатора Гандлинга за исключением матч-апа с Чернокнижником.

Экскурсовод полезен во всех поединках, за исключением Охотника на демонов. Всегда оставляйте только одну копию.

Если вы уверены, что ваши первые дропы продержатся на столе до 2-3 маны, оставляйте Извивающийся ужас или Надзирателя Драконьей Пасти. Если есть хоть какие-то сомнения, что вы не сможете быстро реализовать эти карты, сбрасывайте их из руки.

Редко на муллигане нужны Неофитка культа и другие карты.

- Охотник на демонов: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С очень хорошей рукой — Извивающийся ужас, Надзиратель Драконьей Пасти, Мучительница Иллюзия, Неофитка культа.

Воин: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С очень хорошей рукой — Надзиратель Драконьей Пасти.

Паладин: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг.

Охотник: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С очень хорошей рукой — Надзиратель Драконьей Пасти.

Друид: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С хорошей рукой — Мучительница Иллюзия, Неофитка культа, Надзиратель Драконьей Пасти.

Разбойник: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С хорошей рукой — Извивающийся ужас, Сумеречный обманщик.

Шаман: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С очень хорошей рукой — Извивающийся ужас, Неофитка культа.

Маг: Зараженный служитель, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С хорошей рукой — Неофитка культа.

Жрец: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик, Дисциплинатор Гандлинг. С хорошей рукой — Надзиратель Драконьей Пасти.

Чернокнижник: Зараженный служитель, Пленный гомункул, Усталая первокурсница, Экскурсовод, Манкрик. С очень хорошей рукой — Извивающийся ужас, Неофитка культа.

к оглавлению

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 95

Основы геймплея

- Шадоу Жрец — простая в геймплее сверхагрессивная колода, которая полагается на раннюю доминацию стола, взрывной урон и силу героя. Все эти источники наносят достаточное количество взрывного урона.

Во многих ситуациях главный принцип геймплея: ставьте на стол как можно больше характеристик и бейте всем, чем можно, по герою противника. Конечно же, на деле всё не так просто, хотя и близко к правде.

Иногда Шадоу Жрец все-таки должен размениваться: как в быстрых, так и в медленных матч-апах. Потребуются и другие важные навыки, например, игра с кладбищем существ, знание матч-апов и колоды оппонента, умение планировать исходящий урон наперед и готовить летал и т.д. Обо всем этом мы поговорим ниже.

Сейчас же о самых важных базовых элементах геймплея.

В начале партии Шадоу Жрец всеми силами цепляется за стол и старается сгенерировать как можно больше характеристик. В этом помогают существа за 1-2 маны, которые могут конкурировать по характеристикам и раннему давлению с другими сверхагрессивными колодами вроде Фейс Ханта. Если со старта Жрец ведет активную борьбу за стол, топовым первым дропом станет Экскурсовод, потому что позволит сыграть темповую силу героя бесплатно.

Многие сборки Шадоу Жреца обращаются к ранним бафтам характеристик. Извивающийся ужас, Кул-тирасский капеллан и Надзиратель Драконьей Пасти позволят засноуболлить раннее преимущество, то есть нарастить его с минимального к значимому. То же делает и Странствующий торговец. Для реализации существ-баффов нужно, конечно же, уже иметь хоть какое-то преимущество в контроле стола над оппонентом — это не серьезная проблема в текущей мете.

Силу героя со старта играют редко: куда важнее поставить максимум угроз и характеристик на стол. Бывают ситуации, когда лучший способ сделать это — использовать силу героя, особенно под баффом Экскурсовода. Но чаще всего со старта Жрец тратит всю ману на розыгрыш существ, а сила героя подключается уже к 4-5 ходам и далее до конца партии.

- Колода Шадоу Жреца специально построена так, чтобы в ней был минимум заклинаний. В топовой сборке от Meati их только два — Любовь к тени и Воскрешение мертвых. Во многие колоды добавляют Осколок Бездны.

Небольшое количество заклинаний важно из-за Манкрика. Жрец должен со 100% вероятностью раскапывать Жену Манкрика из колоды, используя Любовь к тени. Во многом из-за Манкрика Любовь к тени и используется Шадоу Жрецом в принципе. 3/7 угроза, которая тут же бьет по герою противника, делает очень многое для сверхагрессивной стратегии. Тем же пользуется и Фейс Хант, но Жрец реализует Манкрика куда удачнее и стабильнее.

Не так плохо и Воскрешение мертвых. Его тоже можно раскапывать с помощью Любви к тени или играть просто при заходе. Дополнительные ресурсы помогают Жрецу закончить партию вовремя. Воскрешение мертвых может создать необычные игровые ситуации, если вы вернете в руку дополнительные копии Зараженного служителя, Мучительницы Иллюзии, Ваятеля големов Казакуса, Манкрика и т.д. В этих ситуациях Шадоу Жрец может играть медленнее и даже переигрывать оппонента по выгоде.

Главный финишер колоды — Зараженный служитель. Этот первый друп не выглядит угрожающе с

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 95

первого взгляда, но на деле он часто становится ключевым источником победы. Жрец быстро спамит стол мелкими угрозами в начале партии — помешать ему в этом трудно. Но мелкие угрозы сами по себе не наносят существенный урон по герою противника, особенно без захода бафферов характеристик. Тут на помощь и приходит Зараженный служитель, которая в сумме добавляет массу взрывного урона — не только от существ, но и от силы героя Жреца.

Шадоу Жрец быстро истощает ресурсы в своей руке. У колоды почти нет источников добора: только Пантара-маноед, Сумеречный обманщик и отчасти Воскрешение мертвых. Даже с заходом этих карт Андуин все равно не реализует основную часть своей колоды в любом поединке. Это самая агрессивная и не жадная колода в мете, которая редко играет дольше 6-7 ходов. Даже Фейс Ханты или Агро Разбойники могут затянуть партию с нужным заходом, у Жреца же это получается намного реже. Это значит, что затягивать партию и завязнуть в разменах вы не сможете — играйте агрессивно и темпово. Иногда нужно даже рисковать, оставляя на столе опасные угрозы оппонента, в надежде на то, что он не найдет с ними летальный урон или массу исцеления.

[к оглавлению](#)

Тонкости геймплея

Выше мы говорили о базовых вещах: как устроена колода, ее основной подход к игре и план на победу. Далее о не всегда очевидных элементах геймплея Шадоу Жреца, которые помогут лучше освоить архетип и максимизируют процент побед.

- Размены необходимы. Иногда

Шадоу Жрец играет в сверхагрессивном стиле. Это значит, что в большинстве ситуаций, если вы решаете, разменяться ли существом или атаковать по герою противника, правильный ответ — бить по герою.

Но это справедливо не во всех ситуациях. Иногда один источник урона по герою противника можно потратить на размен. Это поможет и защититься от контр-летала оппонента, и помешать ему реализовать свой способ победы, восстановить много здоровья и т.д. Такие ситуации встречаются нечасто. Ваша задача — находить их и жертвовать частью урона по герою. Это не так страшно, если вы уже готовите летальный урон и знаете, что нанесете его в любом случае на следующий ход, так что чем-то можно и пожертвовать.

Размены важны в темповых матч-апах: против Паладинов, Фейс Хантов и в зеркальных поединках. На начальных этапах игры Шадоу Жрец в принципе может бить только по существам, а к агрессии переходить уже к 4-5 ходам — обычно после реализации бафферов, выходу замедляющей оппонента провокации или захвату стола. Отличный повод перейти в наступление — Зараженный служитель. Этот первый дроп поможет нанести много урона и компенсировать недостаток урона со старта.

В первую очередь разменивайтесь с помощью силы героя. Чтобы не потерять в темпе, в идеале баффать ее Экскурсоводом. Затем разменивайтесь или незначительными мелкими целями, или выгодно, то есть так, чтобы ваше существо не погибло при атаке. Размены 1 к 1 Жрец чаще всего не совершает, особенно в начале партии.

- Игра с кладбищем существ

Кладбище существ — место, куда попадают все существа, которые умерли в течение партии на

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 95

вашей половине стола. Важно, чтобы они именно умерли. Эффекты возвращения в руку, превращения и подобные не отправляют существ на кладбище.

Воскрешение мертвых — заклинание, которое работает с кладбищем существ. Его нельзя сыграть, если ни одна угроза еще не попала на кладбище. Если там только одно существо, вы и в руку вернете только его, что далеко не всегда хороший результат.

Чем меньше существ на кладбище, тем предсказуемее Воскрешение мертвых. В идеале Жрец хочет играть это заклинание так, чтобы вернуть в руку топовые угрозы для конкретных матч-апа и ситуации. В темповых поединках полезны Экскурсовод, а в медленных — бафферы характеристик, Манкрик, Мучительница Иллюсия и даже Ваятель големов Казакус.

Иногда вы можете специально разменяться с угрозой противника ценным существом, которое хотите тут же вернуть в руку Воскрешением мертвых. Иногда нужно просто полагаться на удачу. В любом случае внимание к тому, что умерло на вашей половине стола, важно в любой партии, если вы хотите максимизировать ваш винрейт и эффективность Шадоу Жреца.

- Правильная реализация Зараженного служителя

Зараженный служитель — одна из ключевых угроз Шадоу Жреца с большим потенциалом. Но это не значит, что ее нельзя играть в темп. Если у вас нет другого первого дропа, играйте Зараженного служителя в большинстве ситуаций — разве что вы не обыгрываете AoE.

Но предпочитайте другие первые дропы в начале, потому что Зараженный служитель становится намного эффективнее к концу партии. Его ставят перед атаками существ и розыгрышем силы героя, чтобы нанести летальный или близкий к летальному урон.

- Как использовать Монетку

Обычно Шадоу Жрец играет Монетку на первый или второй ход. Монетка на первый ход полезна в темповых матч-апах, потому что помогает сыграть два существа за 1 маны сразу же.

На второй ход Монетку играют, чтобы раньше выставить ключевые третьи дропы — лучше всех из них Надзиратель Драконьей Пасти.

В редких случаях Жрец бережет Монетку до 3-4 и даже 5 маны. Обычно это происходит, если со старта пришла специфичная рука без двух первых дропов или без сильного существа за 3 маны.

- О доборе и планировании ходов

Ключевые источники добора — Пантара-маноед и Сумеречный обманщик. Карты почти всегда играют с активными боевыми кличами. Боевой клич Сумеречного обманщика можно реализовать множеством способов: силой героя, простой атакой существа или Воскрешением мертвых. Иногда, чтобы активировать боевой клич этих вторых дропов, нужно оставить удешевленную Экскурсоводом силу героя на следующий ход. Не спешите сразу же играть бесплатную силу героя, если на следующий ход вы не используете ее снова.

- Не показывайте игроку, какие карты есть в вашей руке

У Шадоу Жреца есть несколько эффектов, которые добирают специфичные карты в руку: Воскрешение мертвых, Сумеречный обманщик и Любовь к тени. Часто противник будет точно

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 91 / 95

знать, что именно вы получили, используя эти эффекты.

Чаще всего Жрец ничего с этим не может поделать, да и вашего внимания это не стоит. Но бывают и обратные ситуации. Например, вы взяли из колоды Любовь к тени с помощью Сумеречного обманщика в то время, пока в руке есть вторая копия Любви к тени. Играйте сначала ту копию заклинания, которую дал Сумеречный обманщик. Если сыграть наоборот, противник будет знать, что в вашей руке есть второе заклинание школы Тьмы. Информация с первого взгляда незначительная, но опытный игрок часто найдет ей применение и использует против вас.

- Своевременная реализация Неофитки культа

Важная карта для текущей меты во многом из-за матч-апа с Квест Магами. Хотя Неофитка культа пригодится и во многих других поединках. Играть этот второй дроп нужно с умом. Например, перед 4 кристаллами маны Мага, чтобы тот не смог использовать Горячие скидки. Другой вариант — сыграть Неофитку культа перед 5 маны Паладина, чтобы тот не использовал Приговор.

Иногда Неофитку культа нужно играть в темп в любой удобный момент, если нет альтернативного хода. Но если он есть, старайтесь играть Неофитку культа в качестве контр-карты против конкретных заклинаний, а не наобум.

- Как играть Мучительницу Иллюсию

В отличие от Контроль Жрецов, Шадоу Жрецу реализовать эту легендарку намного проще. Используйте ее в любой момент, когда в руке не осталось хороших карт. Не страшно дать противнику свою руку, если в ней есть несколько существ за 1-2 маны, которые не окажут моментального влияния на стол.

Обычно Жрец избавляется от всех ценных карт к 4-6 маны. Это время станет идеальным для розыгрыша Мучительницы Иллюсии в большинстве матч-апов. Вам даже не нужно пытаться украсть что-то конкретное и в принципе играть карты оппонента, если они не наносят урон. Достаточно просто того, что оппонент не сможет реализовать свою руку один ход.

- О Ваятеле големов Казакусе

Ваятель големов Казакус — необязательная карта для Шадоу Жреца, но интересная и многофункциональная.

Чаще всего создавать нужно голема за 1 маны, который принесет максимум темпа. Гolem за 5 может быть слишком медленным и тяжелым — особенно для контроля матч-апов, где Жрец уже планирует заканчивать партии к этому времени. Собрать голема за 5 можно в темповых поединках, если ситуация непростая, но время у вас все же есть. Так есть шансы вернуться в игру с помощью похищения жизни, заморозки, натиска или провокации.

Лучшие свойства второго шага — натиск, провокация и яд.

Лучший свойства третьего шага — бафф существ, заморозка существа и урон существу.

Подробнее о том, как работает Ваятель големов Казакус, можно почитать тут.

- Непобедимые оппоненты

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 95

Геймплей Шадоу Жреца достаточно простой. Набравшись немного опыта, вы не должны допускать серьезных ошибок. Но даже при идеальном исполнении будут партии, в которых вы не сможете победить. Чаще всего это поединки с самыми трудными оппонентами — Хэндбафф Паладинами, Квест и Элем Шаманами.

Шансы есть даже в этих матч-апах, но обычно только с плохим заходом карт оппоненту, а также при оптимальном исполнении самого Жреца.

Проигрывая в этих матч-апах, не расстраивайтесь. Что-то поделаться с Бродяжником из каналов или раскаченным Стражем катакомб Жрец не в состоянии. Зато он может играючи побороть всех остальных участников ладдера.

О том, как Шадоу Жрец играет в отдельных матч-апах, читайте далее.

к оглавлению

- Квест Чернокнижник
- Выгодный поединок, хотя и далеко не такой простой, потому что Квест Локи играют много исцеляющих эффектов.

Действуйте агрессивно и быстро: пока Чернокнижник не накопил 4 маны на Раздирание души. AoE эффект можно обыграть разными способами. Первый — Неофитка культа. Второй — бафф божественного щита с Продавца щитов. Третий — крупный Странствующий торговец или другая пробаффанная до больших характеристик угроза.

Если в руке достаточно ресурсов, можно сыграть чуть жаднее и не играть все угрозы под четвертый ход оппонента. Так вы сможете восстановить стол после Раздиранья души.

- Рано играйте Зараженного служителя — этот первый дроп увеличит урон, который Чернокнижник получает от своих карт и Жизнеотвода. Постарайтесь вернуть Зараженного служителя в игру с помощью Воскрешения мертвых, если это возможно.

- Обычно Квест Лок не успевает закончить квест в этом поединке: партия заканчивается раньше. Но даже с завершённым квестом у Жреца еще есть возможность закончить партию с помощью взрывного урона и оставшихся на столе угроз. Но оппонента не победить в случае, если тот нашел Булочницу и другие мощные источники исцеления.

Квест Маг

Лучший матч-ап для Шадоу Жреца в мете. Давите на Мага рано и генерируйте как можно больше угроз на начальных этапах. Помните про Горячие скидки, которые Маг сыграет на 4 маны или на 3 маны с Монеткой. За ход до этого не играйте уязвимые для AoE угрозы, если они тут же не оказывают полезного эффекта. Старайтесь создать таких существ, которые переживут AoE эффект на 3 урона — в этом помогают бафферы, Продавец щитов и Странствующий торговец. В идеальной ситуации за ход до AoE Мага сыграть Неофитку культа.

Постарайтесь сэкономить Зараженного служителя в руке до 4-5 ходов, чтобы по максимуму реализовать эффект этого первого дропа. Но ставьте его рано, если других существ в руке нет.

В мидгейме Мага можно легко добить оставшимися существами, силой героя и другими источниками взрывного урона. Сам Маг часто потратит большинство своих ресурсов для обороны, так что убить вас за один ход не сможет. Обычно Джайна даже не успевает сыграть финальную награду за квест, но даже если и успевает, этого недостаточно для победы.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 93 / 95

Многое сделает Мучительница Иллюсия. Ее можно играть в любой момент партии: не обязательно красть Варден Луч Рассвета или последние заклинания для выполнения цепочки заданий. Не страшно, если вы не сможете сыграть ни одну карту Мага: самое важное, что тот пропустит ход с бесполезной рукой Жреца.

Квест и Элем Шаманы

Квест Шаманы и Элем Шаманы — очень сложные оппоненты во многом из-за Бродяжника из каналов. Даже 6 здоровья могут стать решающими в этих поединках, а поделаться что-то с этим Жрец почти не в состоянии.

Надежду в этих матч-апах дают вовремя сыгранные Неофитка культа и Мучительница Иллюсия. Старайтесь играть эти карты в ходы, когда Шаман не перегружен.

Обыграть АоЕ зачистки Квест Шамана или угрозы с натиском Элем Шамана вы не сможете. Попросту надейтесь на то, что оппонент не нашел идеальные защитные карты, а также на удачный заход в свою руку.

Гаррота Миракл Разбойник

Противник рассчитывает на встречу с квест колодами, а сверхагрессию не очень любит. Но недооценивать Разбойника не стоит, особенно если вы встретили опытного игрока.

Валира может долго играть от обороны — защитных карт у нее достаточно. Задача Жреца — сгенерировать достаточное количество угроз, чтобы истощить руку противника. Как только у Разбойника закончатся карты, обороняться он не сможет. Тогда вы сможете добить оппонента даже мелкими угрозами и силой героя.

Рассчитывайте на то, что Разбойник не найдет мощные комбинации со Связным. Если видите это существо на столе, моментально убивайте. Со всеми другими угрозами можно не размениваться.

Таунт Агро Друид

Трудный матч-ап, в котором нужно действовать темпово и навязывать размены. Старайтесь захватить стол рано, убирайте всех существ с половины противника — желательно силой героя или выгодными разменами.

Шансы на победу не такие высокие, так что не расстраивайтесь при поражении. Друид создан для того, чтобы быстро захватывать стол мелкими угрозами — с этим без АоЕ эффектов справиться очень сложно.

Фейс Охотник

- Выгодный поединок, который во многом зависит от 1-3 ходов. Преимущество будет у того, кто начал поединок без Монетки — за этим игроком будет право первого хода и возможность диктовать размены. Как и в других быстрых матч-апах, размены со старта необходимы. Жрец не может игнорировать ранние угрозы Охотника, пусть даже незначительные. Совершать выгодные размены просто: у существ Жреца много здоровья, как и бафферов характеристик.

Перейти в наступление можно к 3-4 ходам — обычно к этому времени темповые угрозы у

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 95

Охотника в руке заканчиваются, и он начинает отбиваться заклинаниями или ставить медленные угрозы вроде Погонщицы Песни Войны или Пленного сквернозуба. Все это явные знаки для перехода в наступление.

Не бойтесь играть Зараженного служителя, пусть Охотник тоже может воспользоваться эффектом этой карты. У Шадоу Жреца больше источников мелкого урона, так что выгоды вы от этой угрозы должны извлечь больше.

Если инициативу не получилось захватить рано, вернуться в партию будет уже сложно. Помогут рано реализованные Жена Манкрика, Ваятель големов Казакус, Дисциплинатор Гандлинг и Мучительница Иллюсия.

- Хэндбафф и Секрет Паладины

- Напряженный поединок, хотя и не безнадежный. В начале партии разменивайтесь и боритесь за стол. Часто Жрец со старта может играть первым номером и выгодно размениваться с ранними угрозами Паладина. Переходить в наступление обычно стоит к 4-5 маны. В это время Паладин начнет играть слишком тяжелые угрозы, с которыми вы не сможете разменяться.

Надежда Жреца — продавить оппонента до того, как тот сыграет провокации или — еще хуже — пробаффанного Стража катакомб. С выходом последнего Жрец уже вряд ли сможет победить — урона не хватит.

Спасти могут вовремя разыгранные Мучительница Иллюсия и Зараженный служитель — пара очень важных карт в матч-апе. Также интересен Ваятель големов Казакус: ищите заморозку существ и яд — оба свойства могут принести победу в партии.

Неофитку культа играйте перед вторым или пятым ходами оппонента, чтобы заблокировать Длань А'дала и Приговор.

- Если встретили Секрет Паладина, обыгрывайте О мой Йогг только Воскрешением мертвых. Если его нет в руке, не играйте заклинания вовсе. Легко обыграть и Скачущего спасителя — секрет можно не активировать до конца партии или до мощных ходов с Дисциплинатором Гандлингом.

Шадоу Жрец

Как и матч-ап с Фейс Хантом, этот во многом зависит от первых ходов, права диктовать размены и контроля стола. Кто захватит игровое поле к 3-4 ходам, тот и выйдет победителем в противостоянии. Многие сделают бафферы характеристик и Экскурсовод.

Если в руке есть Мучительница Иллюсия, реализовать ее будет сложно, потому что рука оппонента часто будет ничуть не лучше, чем ваша. Старайтесь как можно быстрее отдать все сильные карты перед розыгрышем Мучительницы Иллюсии. Перед розыгрышем Иллюсии в руке можно оставить Пленного гомункула, Воскрешение мертвых, Неофитку культа и другие слабые в зеркальном поединке карты.

- Квест Охотник на демонов

Действуйте быстро и максимально агрессивно. Играть от АоЕ способностей и точечных ремувалов в матч-апе нет смысла: они или слишком слабые сами по себе, или слишком сильные в комбинации с уроном от заклинаний. А у некоторых Квест ДХ в принципе не будет АоЕ зачисток.

Многое сделает Неофитка культа: ее можно использовать в любой момент, начиная с 3 маны.

Архив Колода Hearthstone · category-116

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 95

По возможности возвращайте ее Воскрешением мертвых.

Еще одна ключевая карта в матч-апе — Мучительница Иллюсия. Вы часто сможете даже потратить какие-то карты оппонента, если сыграете легендарку на 4-5 маны. В первую очередь избавляйтесь от источников урона и исцеления. Карты на добор лучше не играть. Мучительницу Иллюсию также можно вернуть в свою руку Воскрешением мертвых. В этом случае Шадю Жрец может даже лишить Охотника на демонов способа победы, а после уже добить существами.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[к оглавлению](#)