

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Квест Шаман — колода, способная победить любого. Большой гайд по архетипу

13.02.2022

Гайды

Разделенные Альтераком

Квест Шаман — колода, способная победить любого.  
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



- Герой гайда — Квест Шаман в мете Разделенных Альтераком перед выходом мини-набора Логова Ониксии. Архетип уже не новый, но он получил новую жизнь в последние месяцы с картами Альтерака. К тому же для Квест Шамана сложилась отличная мета на всех ранговых промежутках.






Сегодня Квест Шаман — шестая по популярности колода на всех рангах. Он встречается не сильно реже лидеров мета. Особенно велико присутствие героя гайда на высоких рангах — в Легенде и в Алмазе. Во многом это связано с тем, что у колоды достаточно сложный и необычный геймплей: чтобы реализовать ее на максимум, нужно понимать не только основы геймплея, но и особенности популярных матч-апов.

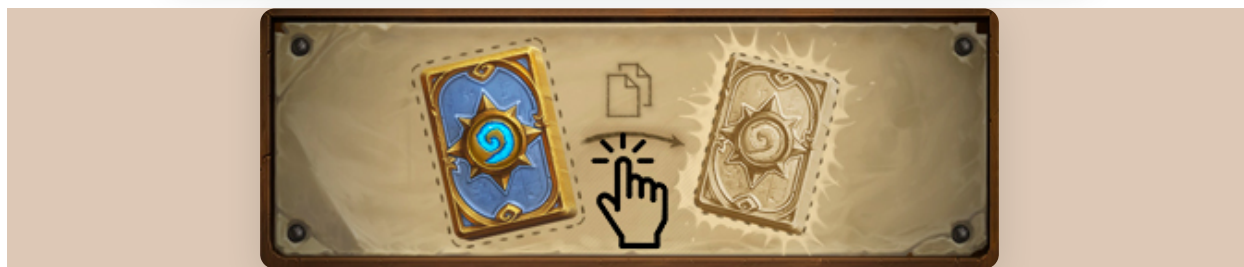
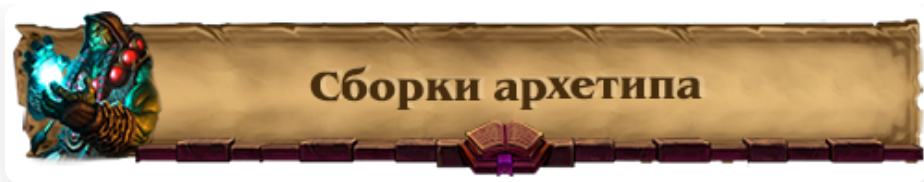
Игроки, которые знают, как правильно использовать Квест Шамана, получают внушительный винрейт. Архетип часто попадает в топы Легенды, да и в целом показывает отличный средний процент побед. Радует и распределение матч-апов: Квест Шаман отлично играет с Рамп Друидами, Фейс Хантами и Мордреш Магами — тремя самыми популярными архетипами меты. Единственный сложный противник для героя статьи — Хэндлок. Зато оставшиеся матч-апы выгодные.

Уже 15 февраля мета Стандарта пополнился 35 новыми картами **мини-набора Логово Ониксии**. Какой станет новая мета — никто не знает, но у Квест Шамана есть все шансы закрепиться и в ней. Пусть колода не такая гибкая в плане декбилдинга, главные ее противники — комбо архетипы, коих становится все меньше с каждым балансным патчем. Едва ли новые появятся после выхода Логова Ониксии.

Большой гайд по Квест Шаману расскажет все о геймплее архетипа в актуальной мете Разделенных Альтераком. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную с учетом коллекции. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов февральского сезона.

### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  - *Основа колоды*
    - *Опциональные карты*
    - *Замены*
  - *- Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - *- Основы геймплея*
  - *- Управление перегрузкой*
    - *- Механика удвоенных заклинаний*
    - *- Способы применения Напряженного призыва*
    - *- Взрывной потенциал и урон от заклинаний*
    - *- Как использовать замораживающие эффекты*
    - *- Перебор колоды различными способами*
    - *- Случайная генерация ресурсов*
    - *- Как использовать Вечное пламя*
-  Матч-апы



Квест Шаман


















# Классический Квест Шаман




- Самая популярная сборка еще с конца 2021 года, от которой отталкиваются, чтобы придумать другие альтернативы. Ее достоинства — это максимальный потенциал по перебору и две копии исцеления, которые также работают и на квест.


### Квест Шаман с Бру'каном

## Квест Шаман с Бру'каном


 <p><b>Искроцвет</b> Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2) Природа x2</p>	 <p><b>Власть над стихиями</b> Вечно пламя: раскрываете 2 карты «Перегрузки». Наносит 1 кристалл маны, если вы используете «Перегрузку». x2</p>	 <p><b>Арховедение</b> Вы раскрываете список «Формы и замешивания». Если вы используете данную форму стоек вы (1) маны. Гонимая жатва x2</p>	 <p><b>Верный путь</b> Вы просматриваете для замешивания. Проклятие: дайте из этих карт или перегрузки (1) кристалл маны, чтобы получить уба. x2</p>	 <p><b>Начинающий волшебник</b> Урон от заклинаний +1 Перегрузка: (1) x2</p>	 <p><b>Пересход</b> Можно обменять. Особый эффект: если перегрузили кристаллы маны и нанесли урон, разный по количеству. x2</p>
 <p><b>Морозный ветер</b> Замораживает выбранное существо. Вы берете карту. Лед x2</p>	 <p><b>Молния</b> Наносит 3 ед. урона. Перегрузка: (1) Природа x2</p>	 <p><b>Вечно пламя</b> Наносит 3 ед. урона случайному существу противника. Если оно погибает, эффект повторяется. Огонь x2</p>	 <p><b>Разбитая надежда</b> Боевой клич: вы кладете в руку «Морозный ветер». Элементарь x2</p>	 <p><b>Начинающий волшебник и друг</b> Боевой клич: вы раскрываете заклинание за (1) или больше. Если вы раскрываете его на этом ходу, эффект повторяется. x2</p>	 <p><b>Прозрачные элементы</b> Наносит 3 ед. урона. Призывает случайное существо за (3). Перегрузка: (1) Природа x2</p>
 <p><b>Начинающий волшебник</b> Вы раскрываете список за (2) и просматриваете его. Получается за каждую карту «Перегрузки», раскрываемую вами в этом матче. Природа x2</p>	 <p><b>Дух дикого волка</b> Призывает двух духов уровня 2/3 с «Провокацией». Перегрузка: (1) x2</p>	 <p><b>Броуинг в канатон</b> Натиск. Позиция жизни. Перегрузка: (1) Элементарь 4</p>	 <p><b>Маг универсал</b> Боевой клич: вы берете карту за каждую карту, заклинание которой вы разыграли в этом матче. Пират 4</p>	 <p><b>Бру'кан мастер стихий</b> Боевой клич вызывает к себе двух стихий! 5</p>	



**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
hs-manacost.ru



6960





- **Убрано:** Бродяжник из каналов
- **Добавлено:** Бру'кан мастер стихий

Выбор в пользу Бру'кана мастера стихий стал популярен, когда стало ясно, что герой особенно хорош против Разбойника на воровстве. Сейчас этот противник почти не встречается, поэтому снизилась и популярность легендарки в сборках.

•



Квест Шаман с Составителями конспектов

# Квест Шаман с Составителями конспектов

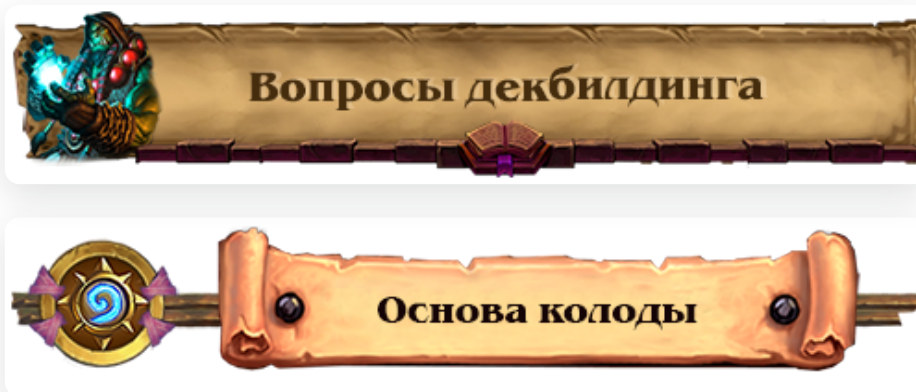
<p><b>0</b></p> <p><b>Искровет</b></p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2) Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Власть над стихиями</b></p> <p>Однако задний рисунок 2 карты «Искровет». Никогда: если кристаллы маны объединяются с «Искровет».</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Архосведенье</b></p> <p>Вы разыскиваете существо с «Уроном от заклинаний». Ваше следующее существо данного вида стоит на (1) меньше. Лесная магия</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Верный путь</b></p> <p>Вы разыскиваете два заклинания. Положите одно из них в руку или перегрузку (2 кристалла маны, чтобы получить оба).</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Начинающий волшебник</b></p> <p>Урон от заклинаний +1 Перегрузка: (1)</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Переход</b></p> <p>Можно обменять. Особобладает ваш перегруженный кристалл маны и кристалл урона, равный их количеству.</p> <p>x2</p>
<p><b>1</b></p> <p><b>Проводящий огонь</b></p> <p>Вы берете карту с «Перегрузкой».</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Морозный ветер</b></p> <p>Замораживает выбранное существо. Вы берете карту. Лес</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Молния</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона. Перегрузка: (1) Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Составитель конспектов</b></p> <p>Резонанс: возвращает заклинание к вам в руку.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Вечное пламя</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона случайному существу противника. Если это вызывает эффект «Перегрузка», перегрузка: (1) Огонь</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Пыль торнадо</b></p> <p>Боевой клич: вы разыскиваете заклинание за (1) или больше. Если вы разыскиваете его на этом ходу, эффект игнорируется.</p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Пыль торнадо</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона. Призывает случайное существо за (3). Перегрузка: (1) Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Пырящийся кристалл</b></p> <p>Вы разыскиваете существо за (2) и разыскиваете его. Обновляется до каждой карты с «Перегрузкой», разыскиваемой вами в этом ходу.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Дух дикого волка</b></p> <p>Призывает дух дикого волка 2/3 с «Провокацией». Перегрузка: (1)</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Маг универсал</b></p> <p>Боевой клич: вы берете карту за каждую ипсилу урона, заклинание которой вы разыскиваете в этом ходу.</p> <p>x2</p>		



- **Убрано:** Разбиватель наледи x2, Бродяжник из каналов x2
- **Добавлено:** Привлекательное вложение x2, Составитель конспектов x2

Данная сборка максимизирует свой взрывной потенциал за счет ускорения выполнения квеста и нахождения всех карт с перегрузкой. Составитель конспектов также может дать больше темпа, но не всегда гарантирует перебор колоды.

[наверх](#)



Основа колоды — это карты, которые есть практически в любой сборке колоды актуальной меты. Квест Шаман — крайне концептуальный архетип, геймплей которого завязан на механике перегрузки.

Поскольку дешевых карт с перегрузкой в игре не так много, то и широкого раздолья вариаций у архетипа нет, а сборки отличаются буквально парой карт.



Код основы колоды:



Появление Мага-универсала в мини-наборе прошлого дополнения сильно ограничило состав сборок Квест Шамана. Если раньше колода могла позволить себе

отходить от стандартного плана на игру и, например, экспериментировать с **Молотом Рока**, то теперь ей приходится следовать плану 4 стихий.

**Маг-универсал** требует, чтобы колода играла 4 типа заклинаний, в то время как **Шаман** в основном играет только заклинания Природы. Поэтому в сборке обязательно присутствует по 1 заклинанию других школ: **Археоведение**, **Вечное пламя** и **Морозный ветер**. В то же время большой потенциал по перебору (**Маг-универсал** и **Морозный ветер**) подталкивает колоду к игре от комбинаций взрывного урона, поэтому места на какие-то другие механики в ней попросту не остается.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.



**Привлекательное вложение** — далеко не самый популярный выбор в этом дополнении, поскольку карта никак не помогает **Магу-универсалу**. Ее плюс только в том, что она помогает быстрее найти карты для комбинаций с **Перерасходом**.

**Стрелы инволюции** — техническая карта, которая предназначена для матч-апов с **Миракл Жрецом**, **Паладином** и **Друидами**. Отлично справляется с **Троггами Железного рудника**, а также имеет школу магии для **Мага-универсала**.

**Разбиватель наледи** — самый частый выбор в качестве второго дропа колоды. Он не требует никаких синергий, помогает **Магу-универсалу** и ускоряет перебор колоды.

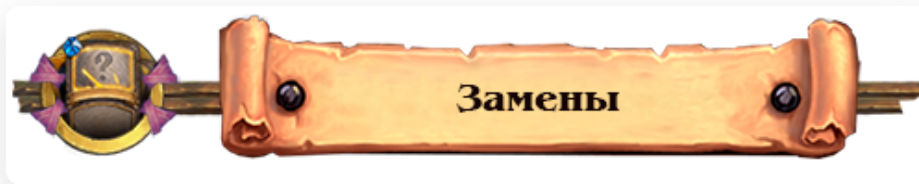
**Составитель конспектов** — альтернатива **Разбивателю наледи**. Плюс **Составителя конспектов** в том, что он может максимизировать потенциал отдельного сильного заклинания, однако иногда он становится обычным **Речным кроколиском**, поскольку держать его в руке мертвым грузом тоже неверно.

**Гроза** — интересная замена **Инструктору Огненное Сердце** в топе **Легенды**, и что самое главное — бюджетная. Помогает в контроле стола и выполнении квеста.

**Бродяжник из каналов** — важный источник исцеления в матч-апах с **Фейс Охотником** и **Жрецом Тьмы**. Иногда может стать опасной ранней угрозой, если у медленного оппонента не найдется на него ответа.

Бру'кан мастер стихий — хорош только в темповых матч-апах. В медленных никак не коррелирует с планом на игру, поэтому зачастую бесполезен.

Менее популярные опциональные карты: Оползень, Обморожение, Коррозионная гадюка, Кок Пирожок, Болотное порождение, Пойманная чародейка, Пещера дикой лапы, Элементаль земли.



Квест Шаман — очень бюджетная колода, дорогие карты которой можно пересчитать по пальцам одной тролльской руки.



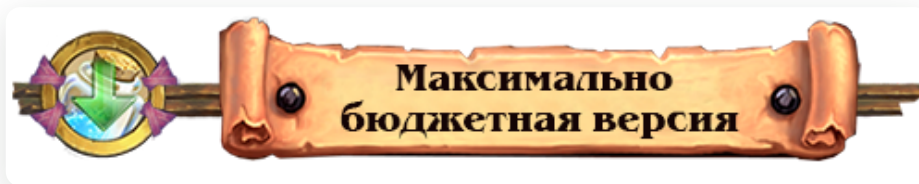
**Власть над стихиями** — главная карта колоды, которую, само собой, нельзя заменить.



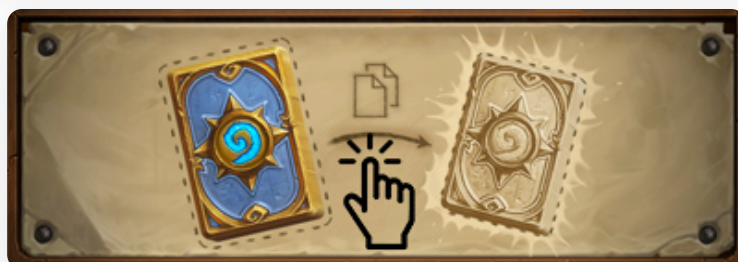
**Перерасход** — источник очень большого числа кристаллов маны, а также один из финишеров во многих партиях. Нужен обязательно.



**Инструктор Огненное Сердце** — единственная необязательная дорогостоящая опция. Можно заменить совершенно любой картой из предыдущего раздела.

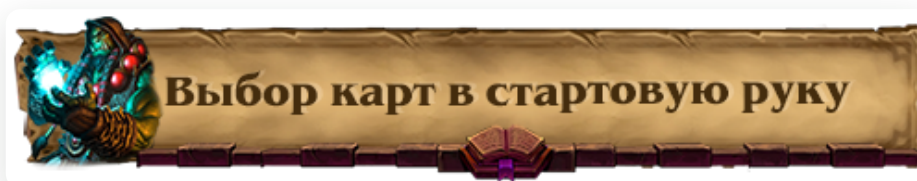


# Бюджетный Квест Шаман (топ-2 Легенды)



В качестве бюджетной версии представлена сборка из топа Легенды в начале февральского рейтингового сезона. В ней ShikamaruHS использует идею взять Грозу вместо Инструктора Огненное Сердце.

наверх



### Общие правила муллигана

Главная задача колоды и основной план на игру — быстрое выполнение **Власти над стихиями**, поэтому на муллиганае Шаман в первую очередь ищет карты с перегрузкой.

Очень важно уделить внимание вашей кривой маны и слепо не оставлять все карты, которые на первый взгляд хороши в ранней игре. Также большую роль играет наличие Монетки, поскольку она позволяет распределить ману совершенно иначе с учетом перегрузок.



-  **Власть над стихиями** — всегда оставляйте на муллиганае.
-  **Искроцвет** — всегда оставляйте в руке, поскольку заклинание слишком идеально сочетается с первой наградой квестлайна. С **Искроцветом** вы выгадываете много темпа, а ваша рука становится намного гибче. Можно сбрасывать только в сверхмедленных матч-апах с плохой рукой.
-  **Разбиватель наледи** — идеальное продолжение после **Власти над стихиями** и единственный второй дроп в колоде. Остается на старте всегда.
-  **Дух дикого волка** и **Портал: змеиное святилище** — единственные самостоятельные третьи дропы в колоде, и хотя бы один точно нужно оставить в руке. **Дух дикого волка** — более самостоятельный дроп и не лишает вас взрывного потенциала в дальнейшем, поэтому он предпочтительнее в большинстве матч-апов. **Портал: змеиное святилище** может быть чуть лучше в агро матч-апах, особенно с Монеткой. Например, Агро и Бист Друиды не выставляют так много мелких токенов, как Охотник, поэтому против него лучше будет **Портал: змеиное святилище**, который уберет одну угрозу и выставит что-то в ответ. **Дух дикого волка** в свою очередь

сильнее своими провокациями против Рексара. Обычно можно оставить сразу два третьих дропа, если у вас нет Монетки — тогда вы можете сыграть их на 3-м и 4-м ходу с учетом перегрузки.



**Верный путь** — удобный активатор квестлайна и неплохой источник ресурсов, но перегрузка на 2-м ходу часто мешает выставить 3-й дроп. Обычно решение, оставлять ли карту, зависит от вашей стартовой кривой.



**Вечное пламя** — ультимативная зачистка любой ранней агрессии, поэтому всегда оставляйте заклинание в темповых матч-апах.



**Археоведение** — важный активатор Мага-универсала и возможность раскопать подходящую для матч-апа угрозу или даже карту на обмен.



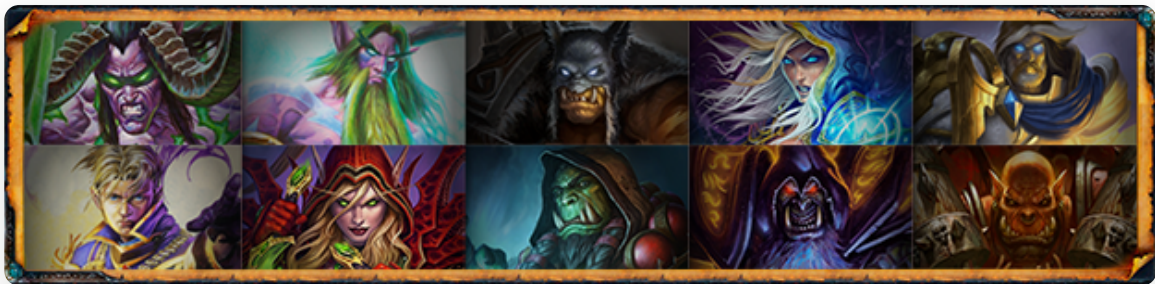
**Начинающий молниемет** — достаточно посредственный 1-й дроп по кривой маны, но важный элемент комбинаций в мид- и лейтгейме. Минус его на старте в том, что он блокирует розыгрыш 3-х дропов, если у вас нет Монетки. Плюс — его можно скомбинировать с Вечным пламенем, а также быстро завершить первую стадию квестлайна.



**Молния** — полезна только в агро матч-апах, где вам обязательно нужен ранний ответ на какую-то угрозу. Оставляйте, только если не нашли Вечное пламя.



**Бродяжник из каналов** — стоит оставлять только против Фейс Ханта.



#### Мулиган против каждого класса

**Охотник на демонов:** Власть над стихиями, Искроцвет, Разбиватель наледи, Портал: змеиное святилище, Дух дикого волка. С хорошей рукой — Верный путь.

**Воин:** Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Верный путь, Разбиватель наледи, Вечное пламя, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Дух дикого волка.

**Паладин:** Власть над стихиями, Искроцвет, Разбиватель наледи, Вечное пламя, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Верный путь, Маг-универсал.

**Охотник:** Власть над стихиями, Искроцвет, Молния, Вечное пламя, Разбиватель наледи, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище, Бродяжник из каналов.

**Друид:** Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Начинающий молниемет, Разбиватель наледи, Дух дикого волка, Портал: Змеиное святилище. С хорошей рукой — Верный путь.

**Разбойник:** Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Начинаящий молниемет, Вечное пламя, Разбиватель наледи, Дух дикого волка. С хорошей рукой — Верный путь, Портал: змеиное святилище.

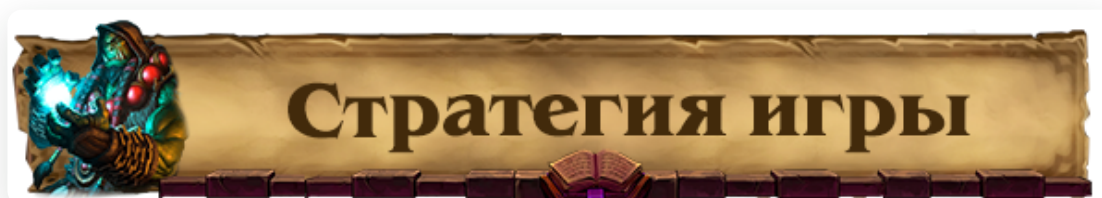
**Шаман:** Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Разбиватель наледи, Вечное пламя, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Верный путь, Маг-универсал.

**Маг:** Власть над стихиями, Искроцвет, Разбиватель наледи, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище, С хорошей рукой — Археоведение, Верный путь, Маг-универсал.

**Жрец:** Власть над стихиями, Молния, Начинаящий молниемет, Археоведение, Разбиватель наледи, Вечное пламя, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Искроцвет, Верный путь.

**Чернокнижник:** Власть над стихиями, Искроцвет, Археоведение, Разбиватель наледи, Дух дикого волка, Портал: змеиное святилище. С хорошей рукой — Верный путь, Маг-универсал.

[наверх](#)



### Основы геймплея

Квест Шаман представляет из себя гибрид всех возможных стратегий в игре, а его геймплей меняется с течением партии. Он может быть и агро колодой, и комбо колодой, и даже медленным контролем.



Главное связующее звено архетипа — это **Власть над стихиями**. Архетип старается как можно быстрее выполнить задачу, чтобы получить сильнейшую финальную награду и задавить противника мощным натиском заклинаний. Однако победа может прийти к Шаману и раньше, если ему удастся развить быстрый старт.

Общее требование квестлайна — это розыгрыш 9 карт с перегрузкой, по 3 на каждой стадии. Примерно половина колоды состоит из таких карт, и при этом дополнительные можно раскопать с помощью **Верного пути** и **Инструктора Огненное Сердце**.

Всего **Власть над стихиями** принесет вам 3 награды, самые важные из которых — первая и третья. Первая награда освобождает все ваши кристаллы маны от перегрузки подобно эффекту **Перерасхода**. Часто это будут 2-3 кристалла маны, но в идеале вы хотите освободить сразу большое количество.

С первой наградой квестлайна идеально сочетаются две карты — **Вечное пламя** и **Искроцвет**. С помощью **Вечного пламени** можно зачистить большой стол, который часто выставляют агро колоды, и при этом не получить ни единицы перегрузки, сразу же продолжив темповую игру. **Искроцветы** — более гибкий вариант, поскольку их можно использовать с любой рукой и против любого противника. Ставьте перед собой цель создать как можно больше характеристик на столе и убрать все угрозы противника, либо перезаполнить руку новыми ресурсами, выставив при этом что-то на стол.

Важно понимать, что **Искроцвет** в руке не всегда значит то, что вы обязаны разыграть его как можно раньше. Иногда игроки совершают странные ходы, выполняя первую стадию, но получая совсем немного. Например, **Начинающий молниемет** + **Искроцвет** + **Портал: змеиное святилище** — это плохой второй ход, если у противника и так нет существ. Вы получаете не такой уж сильный стол, но тратите на него всю вашу руку, не оставляя себе альтернативного развития стратегии в том случае, если противнику удастся зачистить такой стол.

**Вторая награда Власти над стихиями** самая слабая, но все же создает дополнительное давление на оппонента. В медленных матч-апах она будет важна, если вы и так давите противника с первых ходов. В темповых встречах будет ценна провокация, которая даст вам дополнительную линию обороны.

**Третья награда** самая внушительная, хотя в агро матч-апах она не будет самой ценной. **Призыватель бури Бру'кан** — это существо 7/7 за 5 маны, что уже окажет на оппонента определенное давление. Но вся его суть кроется в боевом кличе, который удваивает эффекты всех заклинаний, которые вы разыгрываете.

Поскольку карта тяжелая, в идеале вы хотите завершить квест таким образом, чтобы сразу же выставить легендарку на стол и сыграть что-то вместе с ней. Для этого игроки часто «подбивают» счетчик последней ступени квестлайна до 2/3, а затем завершают его дешевой картой с перегрузкой. Такой план также поможет отыграть от возможного [Мутануса Пожирателя](#) у противника.

Получив эффект двойных заклинаний, Шаман может победить двумя способами. Первый — это мощный стол, который создадут копии [Напряженного призыва](#). К этому моменту карта уже будет призывать 10-е дропы. Второй — убийство противника в 1-2 хода взрывным уроном под уроном от заклинаний. Также победа может прийти через обычное истощение ресурсов оппонента с помощью раскопок и постоянного удвоения выгоды. Оппонент, к примеру, может отдать карты в темп, чтобы выжить, но потеряв часть выгоды, либо и вовсе остаться без каких-либо ресурсов.

[наверх](#)



#### • **Управление перегрузкой**

Перегрузка — главная механика колоды, а значит важно уметь правильно ее использовать. Главный аспект геймплея карт с перегрузкой — это планирование наперед. Абсолютно на каждом ходу вы должны думать о том, как именно скомбинировать карты так, чтобы ваш следующий ход не оказался мертвым или текущий не был слишком слабым.

Если колода для вас в новинку, постарайтесь придумать хотя бы 2 разных эффективных хода на каждую игровую ситуацию и выбирать между ними. Со временем вы научитесь раскладывать такие ходы на составляющие и комбинировать уже эти части между собой в поиске идеального варианта.

Банальный пример — это старт партии с Монеткой. Допустим, способов быстро выполнить первую стадию цепочки заданий у вас пока нет, но уже есть [Разбиватель наледи](#) и [Дух дикого волка](#). Как лучше разыграть эти карты? На первый взгляд, просто по кривой маны, верно? А что, если вы выставите сначала [Духа дикого волка](#) через Монетку, а [Разбивателя наледи](#) — на 3-м ходу. Такая последовательность даст вам больше темпа, который так важен в агро матч-апах. Хуже он окажется в том случае,

если вы найдете **Искроцвет** и способ выполнить квестлайн на 4-м ходу — перегрузка от **Духа дикого волка** уже потратит вашу ману.

Освобождение кристаллов маны — также важная механика колоды. Она сбрасывает все перегруженные кристаллы и текущего хода, и следующего. Освободить кристаллы можно двумя способами: первой наградой квестлайна и картой **Перерасход**.

Поскольку награда квестлайна неизбежна и не тратит ваши ресурсы, Шаман старается извлечь из нее максимум выгоды. Чем раньше это произойдет в партии, тем ценнее будет эффект. Как уже было сказано ранее, лучше всего перед выполнением первой стадии квестлайна использовать **Вечное пламя** и **Искроцветы**.

**Перерасход** использовать сложнее, поскольку нужно найти цель для нанесения урона и в целом распознать, когда стоит освобождать кристаллы маны. В ранней игре карту используют очень редко (обычно для контроля стола в агро матч-апах) и в основном замешивают в колоду обменом. Когда первая стадия квестлайна минует, **Перерасход** пригодится, чтобы избавиться от перегрузки все тех же затратных **Искроцвета** и **Вечного пламени**. Также он поможет подготовить ход с розыгрышем последней награды. И, конечно, главное предназначение карты — это взрывной урон.

[наверх](#)



### Механика удвоенных заклинаний

Удвоенный эффект заклинаний открывает перед Шаманом огромные возможности, но использовать их нужно с умом. Важно знать, что повторный эффект точечных заклинаний всегда направляется в ту же цель, причем происходит это до ее смерти (если ее здоровье уже ниже 0). Повторные раскопки же не случайны и позволяют вам выбирать, что вы получите.

Обычно двойной эффект заклинаний позволяет получить очень много ресурсов в руку — это и **Верный путь**, и **Морозный ветер**, и **Археоведение**. Часто такие ходы могут быть очень сложными, поэтому подготовьте для себя план действий. В первую очередь выделите приоритет вашего хода: это может быть зачистка стола, создание стола или поиск летального урона. Только после этого начинайте перебирать колоду и раскапывать карты.

Не забывайте, что второй розыгрыш карт с перегрузкой дважды наложит ее эффект. Первый каст Перерасхода снимет перегрузку и нанесет за нее урон, а вот второй уже ничего не сделает, потому что перегруженной маны не будет.

1.

[наверх](#)



### Способы применения Напряженного призыва

Напряженный призыв — главная угроза колоды после выхода Призывателя бури Бру'кана. Однако использовать карту можно и нужно далеко не в конце партии.

**Напряженный призыв** стоит всего лишь 3 маны, а может принести вам намного больше выгоды уже на 4-5 ходу. Часто игроки вообще не обращают внимание на эту карту до лейтгейма, в то время как она может принести вам победу в ближайший ход-два.

Вы можете задуматься о раскопке уже пятого, а лучше шестого дропа. Шанс, особенно во втором случае, найти что-то полезное очень высок. Обычно карту смело играют в любой удобный момент в агро матч-апах.

В остальных случаях лучше дождаться выполнения квестлайна, чтобы **Напряженный призыв** сгенерировал действительно крупный и опасный стол. В мете мало ультимативных зачисток вроде **Круговерти Пустоты**, так что немногие противники легко ответят на двойной **Напряженный призыв**. Так Квест Шаман побеждает противника не только взрывным уроном, но и крупными угрозами на столе. А еще среди случайных существ с раскопки есть много оборонительных опций с натиском, провокацией и другими полезными свойствами.

Примечательные раскопки существ

5 маны (шанс на раскопку – 54%):



6 маны (шанс на раскопку - 85%):



8 маны (шанс на раскопку - 88%):

## 8 маны



10 маны (шанс на раскопку - 88%):

## 10 маны



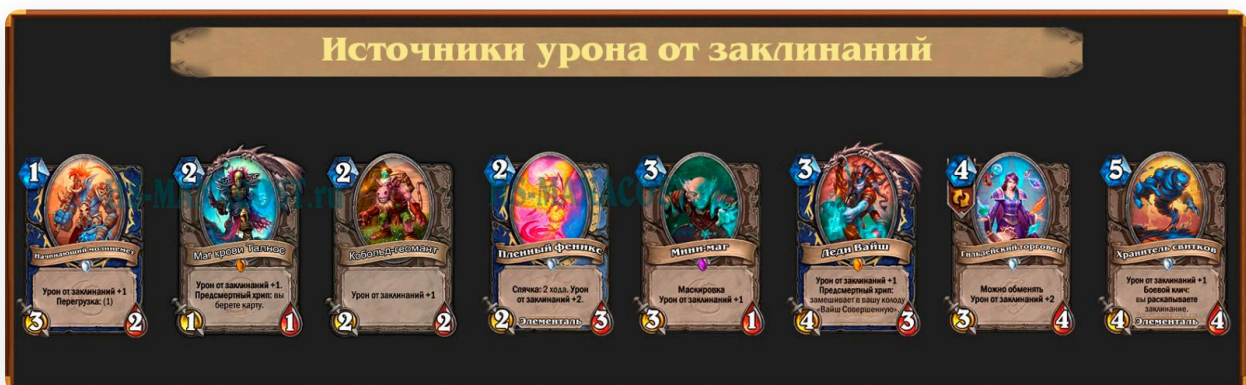
[наверх](#)



### Взрывной потенциал и урон от заклинаний

- Второй надежный способ победы Квест Шамана — игра в берн стиле, то есть реализация многочисленных источников взрывного урона. Почти всегда подобный способ победы можно повернуть только после того, как вы выполните квестлайн и сможете играть все заклинания дважды. Без этого взрывного урона почти всегда не хватит, хотя бывают и исключения — преимущественно в темповых матч-апах.

Берн стиль игры подразумевает не только наносящие урон заклинания вроде **Молнии** и **Портала: Змеиное святилище**, но и их баффы уроном от заклинаний. Тут многое сделает **Археоведение** — не только способ получить существ с нужным баффом, но и удешевить их до 0-1 маны. Если вы рассчитываете на берн план, держите в руке хотя бы один источник урона от заклинаний для мощных комбинаций. Еще сильнее они станут, если вы реализуете **Пленного феникса** — тут нужно планировать ходы и с учетом спячки. **Археоведение** дает и **Гильдейского торговца**, который повторяет эффект **Пленного феникса**, но не заставляет ждать два хода.



Как много урона может нанести Квест Шаман с пустого стола? Тут многое зависит от захода, но порой получается повернуть чуть ли не ОТК-комбинации. Двойные **Молнии** и **Портал: Змеиное святилище**, **Перерасход**, источники урона от заклинаний — добавьте к этому и сгенерированные заклинания с **Верного пути** — даже **Камнедробитель** станет источником 6 урона после выполнения квестлайна. Урона достаточно почти во всех матч-апах за исключением противников, которые генерируют много брони (Рамп Дрийд, Контроль Воин) — тут часто нужно или проворачивать комбинации с **Пленным фениксом** и **Гильдейским торговцем**, или давить еще и существами со стола.



- **Как использовать замораживающие эффекты**

Квест Шаман побеждает или со стола, или с помощью взрывного урона. В обоих случаях значительную поддержку этим способам победы окажут замораживающие эффекты.

**Морозный ветер** и генерирующий его **Разбиватель наледи** — сильные и важные карты почти во всех матч-апах, ведь это не только способы заморозить стол, но и источники добора (удвоенного после выполнения квестлайна).

Важно понимать, почему вы играете эффекты заморозки, ведь они не решают проблему на столе, а только откладывают ее на следующий ход. Выигранное время Квест Шаман может реализовать по-разному: в каких-то случаях он найдет нужные карты и ману для полной зачистки стола, а в других — найдет летальный урон и сможет проигнорировать выставленные противником угрозы.

Чтобы правильно распорядиться фриз-эффектами, важно понимать особенности матч-апа. Например, против Хэндлока **Морозный ветер** нужно оставить на крупные угрозы с 6 или 8 атаки, как и в матч-апе с Рамп Друидом. У Мордреш Мага или Берн Шамана таких угроз меньше, так что **Морозный ветер** можно играть раньше просто для темпа или добора. Хотя и в этих поединках есть опасные крупные существа.

В темповых матч-апах играйте замораживающие эффекты просто для того, чтобы затянуть партию. Не нужно ждать самых крупных угроз противника, а иногда и какого-то способа зачистить стол на следующий ход. В крайнем случае рассчитывайте на топдек **Вечного пламени**, **Бродяжника из каналов** и другие способы зачистки замороженного стола.

В специфичных матч-апах, где от противника совсем не ожидается давление со стола (**Мозаки Маг**, **ОТК Чернокнижник**), **Морозный ветер** можно играть и на союзных существ — лучше без атаки или с минимумом атаки.



### • Перебор колоды различными способами

- Добор — важный элемент геймплея Квест Шамана. Архетип получил куда больше способов перебора колоды в последнем дополнении, так что теперь в меньшей степени страдает от нехватки карт и не так сильно рассчитывает на топдеки.
- **Морозный ветер** помогает с заполнением руки дополнительными ресурсами. В случае с этим заклинанием ждать выполнения квестлайна не нужно: отталкивайтесь от того, что поставил противник и нужно ли это заморозить. **Морозный ветер** редко остается в руке надолго, так что время розыгрыша заклинания зависит от времени его захода в руку.

В руке могут появиться карты с обменом — **Перерасход** и что-то сгенерированное **Археоведением** или **Верным путем**. Найти время для обмена карт получается не всегда, ведь этот процесс никак не влияет на выполнение квестлайна, что куда важнее со старта и в мидгейме. Но если такая возможность появляется (и она необходима), не бойтесь обменивать **Перерасход** или **Гильдейского торговца** — карты подходят далеко не для всех ситуаций и часто заменимы другими эффектами.

Самый сильный источник перебора колоды — **Маг-универсал**. Но и геймплей с этой картой достаточно сложный.

- Максимум, который может принести вам **Маг-универсал** — это 4 карты из колоды. Больше школ заклинаний Шаману недоступно. Важно то, что карта никак не указывает, сколько школ вы уже использовали, поэтому важный элемент геймплея — это учет всех сыгранных заклинаний. Не забывайте и о раскопанных заклинаниях: в колоде всего по 2 копии заклинаний Огня и Тайной магии, поэтому раскопки могут помочь с этими школами.

В целом добор хотя бы двух карт с **Мага-универсала** — это уже отлично. Если ваша рука плохая, а заклинания неиспользованных школ все еще в колоде, не ждите их захода и смело играйте 4-й дроп. Это можно сделать даже с 1 использованной школой в очень тяжелой ситуации. Но, конечно, никогда не стоит рассчитывать на добор только 4 карт. Самые распространенные ситуации — это 2 или 3 карты.

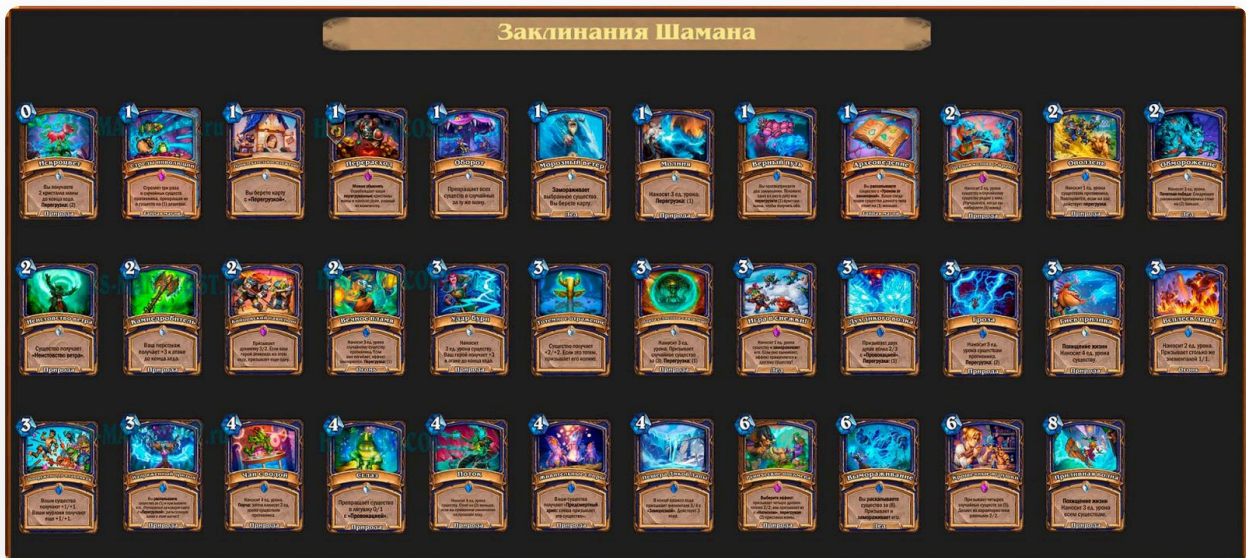


### Случайная генерация ресурсов

Добор карт из колоды — не единственный источник карт в руке, доступный Квест Шаману. Важна и генерация случайных ресурсов — в первую очередь заклинаний.

Лучший способ генерации ресурсов — **Верный путь**. Оптимально сыграть заклинание уже после выполнения квестлайна, чтобы заполнить руку четырьмя заклинаниями. Шаман почти всегда берет оба раскопанных заклинания с **Верного пути**: до выполнения квестлайна для того, чтобы получить перегрузку, а после просто потому, что любые карты в руке лучше, чем их отсутствие.

**Верный путь** может сгенерировать любое заклинание Шамана, доступное в Стандартном режиме. Исключение — **Власть над стихиями**, вы не сможете получить вторую копию квестлайна каким-либо способом по ходу партии.



Еще один важный генератор ресурсов — **Инструктор Огненное Сердце**. Правильно реализовать эту легендарку достаточно сложно.

В большинстве матч-апов **Инструктор Огненное Сердце** — это ход, который вы делаете, когда не можете разрешить какую-то ситуацию на столе картами в руке. Причем под ситуацией на столе подразумевается не только **определенная угроза со стороны**

**противника, но и невозможность выполнить квест или в целом выставить что-то на стол.**

Обычно достаточно 2-3 маны в мидгейме, чтобы рассмотреть розыгрыш **Инструктора Огненное Сердце**. Еще более актуальной она становится, если в руке есть **Искроцвет** или **Перерасход**, которые добавляют вам маны. Во время раскопки в приоритет ставьте те карты, которые нужны на столе прямо сейчас. Часто **Верный путь** или **Привлекательное вложение** могут быть очень заманчивыми, но обычный **Гнев прилива** может быть намного полезнее, если у противника на столе есть опасное существо, а ваша мана подходит к концу.

Никогда не жадничайте раскопкой. Держать ее до глубокого лейтгейма можно только в затяжных противостояниях, где вы явно видите, что у вас нет шансов быстро убить противника взрывным уроном или задавить существами, но вы близки к выполнению квестлайна. Тогда **Инструктора Огненное Сердце** удастся сыграть под баффом двойных заклинаний и извлечь из нее огромное количество выгоды. Но не делайте такой ход вашей главной целью — наоборот, так легендарку используют реже всего.

Часто под Бру'каном квестлайна (а иногда и до него) и с помощью **Искроцветов** **Инструктор Огненное Сердце** может принести вам летальный урон. Обычно, если первая раскопка предлагает вам дешевое заклинание на урон, то обратите внимание на наличие урона от заклинаний в руке, **Археоведения**, **Искроцветов** и **Перерасхода**. Возможно, тогда имеет смысл сразу выставить на стол СПД и сыграть раскопку в лицо, рассчитывая найти еще 1-2 спелла на урон.

[наверх](#)



#### • **Как использовать Вечное пламя**

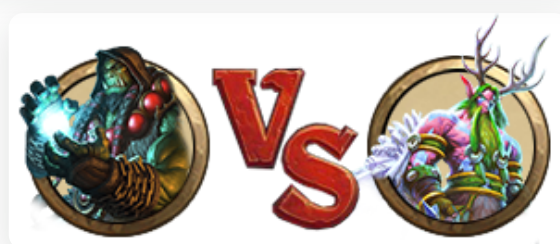
**Вечное пламя** — одно из самых сильных заклинаний Шамана в любом темповом противостоянии. Почти все метовые колоды используют уязвимые для этого ремувала угрозы с 3 и менее здоровья. Хотя встречаются и угрозы крупнее, которые нужно доводить до 3 здоровья другими эффектами.

Многие сделают источники урона от заклинаний, потому что они баффнут каждый выстрел **Вечного пламени**.

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 авантюрнее вы должны действовать.

[наверх](#)



### **Рамп Друид**

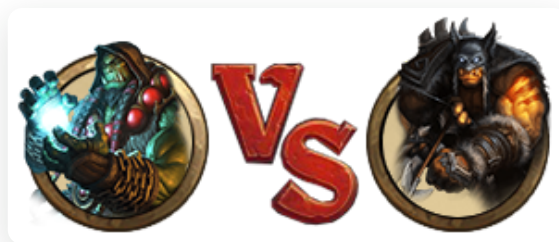
Главная слабость Друида — это пассивный геймплей в начале партии, пока он ищет и использует рампы. Следовательно, самый оптимальный план на игру — это давление всеми возможными ресурсами с самого начала. У актуальных сборок Рамп Друида есть только одна относительно ранняя зачистка — это [Назойливая чародейка](#). Постарайтесь отыграть от нее, если есть такая возможность.

Даже если вам удастся удачно продавить Друида на старте, добить его еще до выполнения квеста получится далеко не всегда. Обязательно рассмотрите возможность сыграть ранний [Напряженный призыв](#), если здоровье противника довольно низкое. В противном случае, если Друид смог дожить до [Щитов Кенария](#) и уже готовится выставлять свои огромные дропы, нужно переходить к более медленному плану на игру через двойные заклинания. Не забывайте о [Мутанусе Пожирателе](#), многие Рамп Друиды играют его.

Обязательно обратите внимание на весь урон, который остался у вас в колоде, [Искроцветы](#), [Археоведения](#) и [Перерасход](#). Не стоит думать, что если Друид набрал больше 40 здоровья, ваш единственный шанс на победу — это перехват стола. Быстро перебрав колоду, попутно замораживая большие угрозы, и собрав все необходимые карты вполне можно нанести даже такое количество урона из руки.

Двойные [Напряженные призывы](#) тоже могут принести победу, но нечасто. Обычно вам придется играть заклинание на поиск [Кроликов ярмарки Новолуния](#) для зачистки стола. Наступательный [Напряженный призыв](#) обычно получается реализовать только сразу после выхода финальной награды квеста. Совсем в глубоком лейтгейме без взрывного

урона одних призывов часто недостаточно и стоит рассчитывать только на дополнительные раскопки.



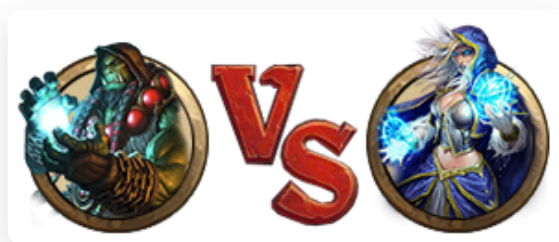
### Фейс Хант

Классическое агрессивное противостояние чаще всего заканчивается в пользу Квест Шаманов, особенно тех, что находят **Бродяжника из каналов**. Это самое важное существо в противостоянии, хотя только его для победы не хватит. В матч-апе полезны провокации, **Вечное пламя** и просто темповые карты, многое сделают **Искроцвет** и **Монетка**, которые нужны для розыгрыша самых сильных карт и комбинаций. Играя эти карты, старайтесь перехватить инициативу: это даже важнее, чем сбросить перегрузку **Искроцвета** с помощью квестлайна.

Не бойтесь играть **Морозный ветер** на ранние угрозы даже с 2-3 атаки — Шаману важно пережить тяжелый старт и дожждаться реализации **Вечного пламени** и других мощных карт. Не нужно беречь замораживающий эффект только для **Неистового люторога** — тем более он нанесет много урона уже при выходе на стол.

Старайтесь играть ранних существ вроде Начинающего молниемета вместе с каким-то заклинанием для зачистки стола. Если вы просто поставите среднее существо на стол, Охотник часто разменяется с ним натиском, оружием или заклинанием, а находящиеся угрозы продолжать атаковать по вашему герою.

Если ситуация тяжелая, надейтесь на случайные эффекты Портала: Змеинового святилища и **Напряженного призыва**. Если повезет, вы найдете натиск, провокацию или исцеление с этих заклинаний.



### Мордеш Маг

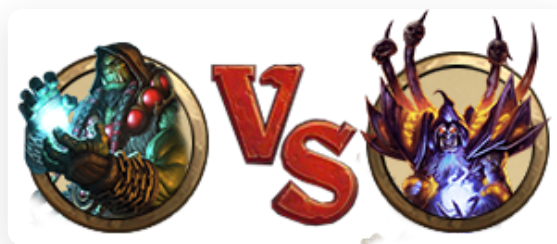
И Маг, и Шаман во многом полагаются на взрывной урон в этом противостоянии. Оба хорошо чистят стол и не так хорошо цепляются за него, по крайней мере в начале. Квест Шаман чувствует себя комфортнее, потому что у него есть исцеляющие эффекты, да и потенциал в лейтгейме для ОТК-комбинаций и просто «заспама» стола куда выше.

Важно не получить много урона со старта: как-то остановить силу героя вы не сможете, но стол от мелких существ Мага лучше чистить. Это просто сделать **Вечным пламенем** и другими ремувалами. Чтобы Маг не занимался перебором колоды и пингами по вашему

герою, займите его своими мелкими и средними угрозами. Едва ли они нанесут много урона противнику, но по крайней мере отвлекут его и затянут партию.

В мидгейме опасен **Мордреш Огненный Глаз**. Если вы опасаетесь выхода этой легендарки, оставьте в руке **Морозный ветер** для временного ответа на эту угрозу. Другой важный элемент матч-апа — на вашей половине постоянно нужно держать какие-то характеристики, чтобы **Маска К'Туна** не нанесла 10 урона герою. Балансируйте между игрой от Маски К'Туна и Мордреша — на столе должны быть угрозы, но не слишком много.

Шаман чаще всего затягивает партию с помощью исцеления и зачисток до момента розыгрыша мощных ОТК-комбинаций со взрывным уроном. Со стола Мордреш Мага победить сложно, а вот задавить его двойными заклинаниями под СПД — достаточно просто. Тут Мага не спасут **Ледяные глыбы**, **Варден Луч Рассвета**, **Массовое превращение** и **Руна верховного мага**.



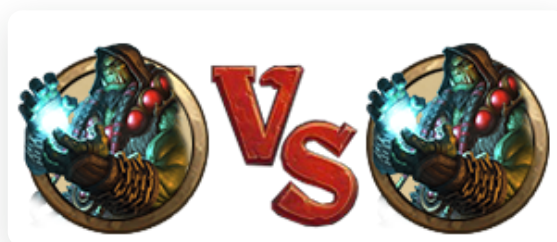
#### Квест Хэндлок

Сложный матч-ап, в котором у Шамана будет не так много шансов победить. Главной проблемой станут крупные угрозы Чернокнижника — **Мясистые великаны**, **Мародеры из Степей** и **Анетерон**. Ответить на них Шаману сложно, а если этого не сделать, они быстро закончат партию под баффом **Распорядителя полей боя**.

Берегите замораживающие эффекты для ответа на эти мидгейм угрозы. Как и всегда, после окончания заморозки нужно или закончить партию ОТК-уроном, или найти какой-то ответ на стол противника. Во втором случае помогут мощные комбинации карт и их генерация. Полезно раскопать **Сглаз**, **Игру в снежки**, точечные и AoE ремувалы, но важно, что на несколько крупных угроз ни одно из этих заклинаний не ответит.

**Стрелы инволюции** — плохой ответ на **Мясистых великанов** и другие тяжелые дропы противника. Берите и используйте их только в случае, если все очень плохо и карт лучше в руку не пришло.

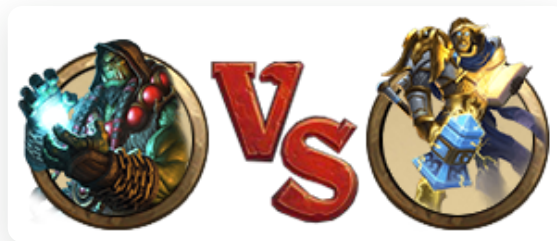
Квестлайн Чернокнижника редко станет проблемой в этом поединке. Если вы избавитесь от всех крупных угроз, то почти всегда сможете продавить оппонента взрывным уроном или даже со стола. Способ победы через усталость Лока слишком медленный.



## Квест Шаман

В зеркальном поединке важно как можно быстрее выполнить квест и правильно распорядиться всеми синергиями перегрузки: сбросить как можно больше перегруженной маны с первой награды за квестлайн, вовремя реализовать **Искроцвет** и не самые сильные в матч-апе карты вроде **Вечного пламени** и **Морозного ветра**. Замораживающие эффекты оставляйте на финальную награду за квестлайн противника или **Бродяжника из каналов**. Можно придержать заморозку и для **Напряженного призыва**, но одна копия **Морозного ветра** не спасет от двух крупных угроз.

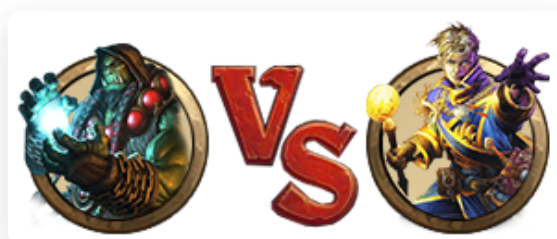
В этом матч-апе нужно комбинировать давление со стола и взрывным уроном. Оба подхода не идеальны и редко приносят победу самостоятельно в зеркальных поединках. У противника, как и у вас, есть и хорошие ремувалы, и исцеление. Можно попытаться истощить руку оппонента, но получается это не всегда — добора и генерации слишком много.



## Манускрипт Паладин

Противник почти полностью играет со стола, а значит наносит предсказуемый и контролируемый урон. Важными станут все способы контроля стола: замораживающие эффекты, **Вечное пламя**, все генерируемые заклинания вроде **Сглаза** и **Потока**.

Шаман почти всегда переиграет Паладина по выгоде в долгосрочной перспективе. Важно не просесть по темпу в начале и в мидгейме. Со старта Паладин в принципе может сыграть очень агрессивно с хорошим заходом — в этом случае вас ждет классическое темповое противостояние. Но опасны и ходы Утера в мидгейме: даже если вы захватите стол, он сможет перевернуть ситуацию с помощью **Лорда Барова**, **Мастера клинка Самуро** или комбинаций с **Ожившей метлой**. После этого на крупные угрозы придется отвечать уже вам: много проблем доставят божественные щиты и просто существа с 5+ здоровья. На добор, генерацию и розыгрыш финальной награды за квестлайн может попросту не хватить времени. Найти какой-то универсальный ответ на эту проблему сложно: когда-то помогут заморозки или сыгранный в темп **Напряженный призыв**, когда-то Паладин в принципе не сможет оказать слишком много давления за короткий срок. В любом случае важно не действовать слишком жадно и постоянно генерировать что-то на своей половине стола. Мелкие существа собьют божественные щиты противника и подготовят комбинации с **Вечным пламенем**.



## Жрецы

**Медленные Жрецы** — очень простые противники. Их способы победы требуют слишком много времени, а какой-то защиты от взрывного урона у них нет. Можно попробовать и давление со стола, но **Истерия** и **Зеркало души** — слишком хорошие ремувалы. Куда надежнее полагаться на ОТК-комбо с двойными заклинаниями и СПД баффами. Помните, что у противника есть **Мутанус Пожиратель**: не подставляйте под этого мурлока финальную награду за квестлайн.

**Миракл Жрец** делает ставку на немногочисленные, но мощные угрозы под баффами. Старайтесь как можно быстрее ответить на них с помощью наносящих урон эффектов и существ. Полезно сгенерировать и ультимативные ремувалы вроде **Сглаза** или **Стрел инволюции** — их заход почти всегда поставит точку в противостоянии.

**Шадоу Жрец** — классическое агрессивное противостояние. Как и в случае с **Фейс Хантом**, **Бродяжник из каналов** чуть ли не самостоятельно принесет победу в поединке. Старайтесь играть темпово со старта, всегда или отвечайте на угрозы противника, или генерируйте свои. Шадоу Жрец почти всегда играет **Неофитку культа** и может получить ее дополнительные копии с помощью **Воскрешения мертвых**. **Неофитка культа** — чуть ли не самая опасная карта для Шамана в матч-апе, если противник сыграет ее вовремя.

---

Спасибо за внимание, до скорых встреч.