

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по Квест Разбойнику

18.06.2017

Гайды




Гайды Экспедиции в Ун'Горо

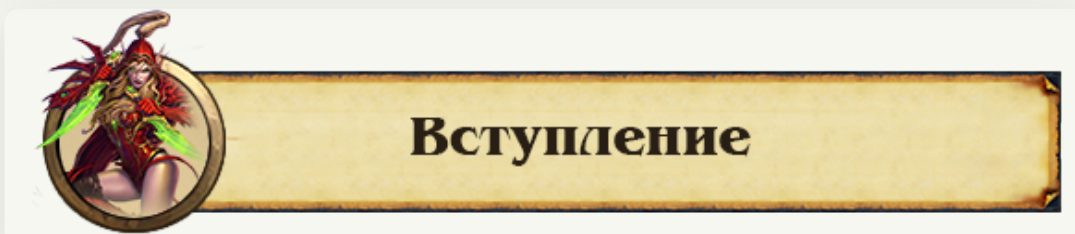
Гайд по Квест Разбойнику

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ

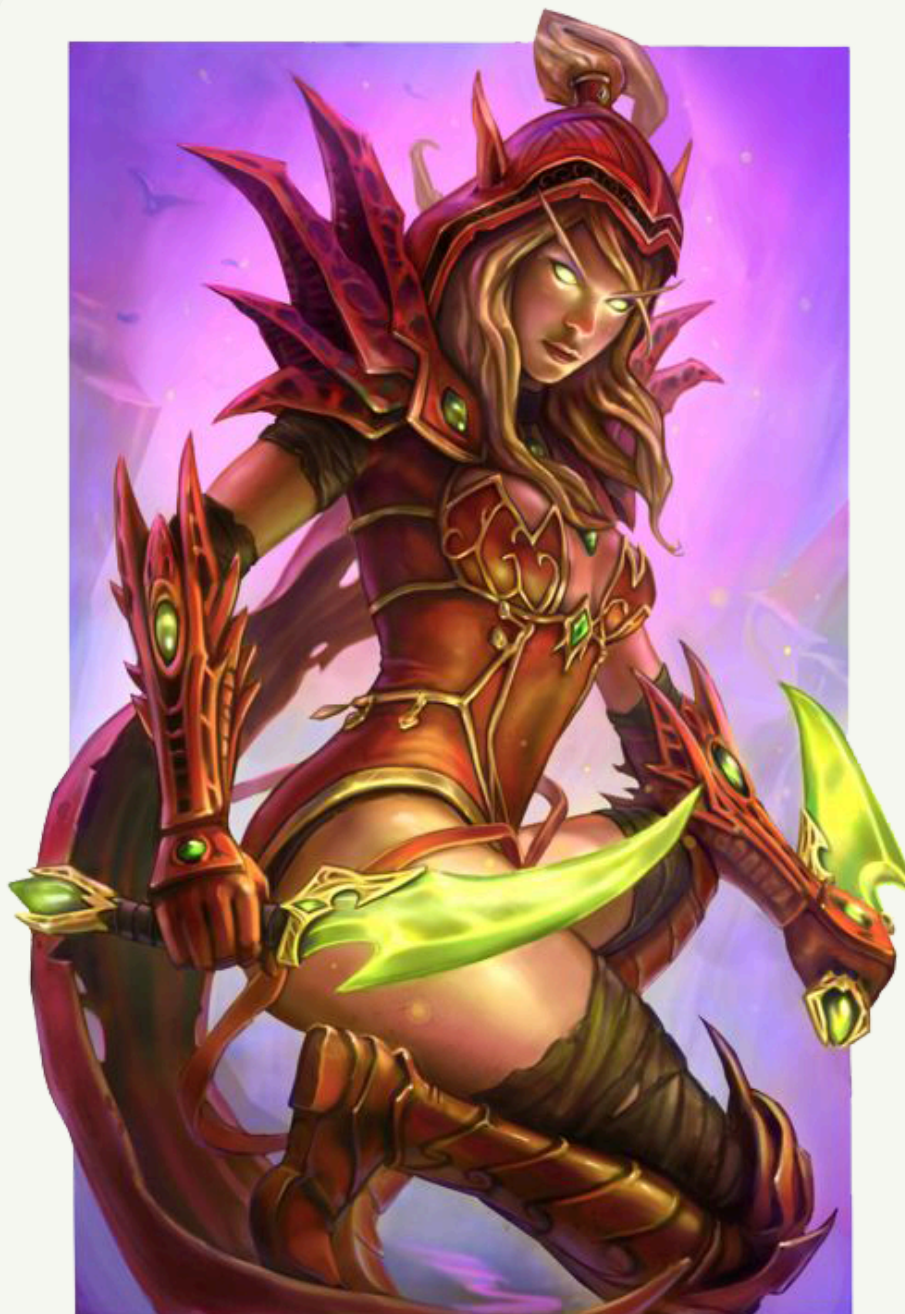


Содержание:

-  **Вступление**
-  **Колода**
-  **Основные и технические карты**
-  **Муллиган**
-  **Стратегия**
-  **Матч-апы**
-  **Игровые моменты**
-  **Как играть против**
-  **Видеоматериалы**
-  **Видеоматериалы**
- **Бюджетная колода**
-  **Заключение**



Колода Квест Разбойника появилась с выходом **Экспедиции в Ун'Горо**. Данный архетип представляет собой смесь агро и комбо колод. До выполнения квеста это комбо-колода, вся игра которой крутится вокруг одной



карты. После выполнения квеста и розыгрыша Средоточия кристалла колода трансформируется в агро-колоду, стремясь быстро убить оппонента с помощью множества дешёвых существ с атакой и выносливостью в размере пяти единиц.

Сразу после релиза нового дополнения Квест Разбойник выстрелил, оказавшись одной из самых распространённых колод. Судя по мета-отчёту от 29 апреля 2017 года, Квест Разбойник занимал около 12% ладдера. Однако спустя некоторое время метагейм пришёл в равновесие, и теперь можно здраво оценить как положительные, так и отрицательные стороны этого архетипа.

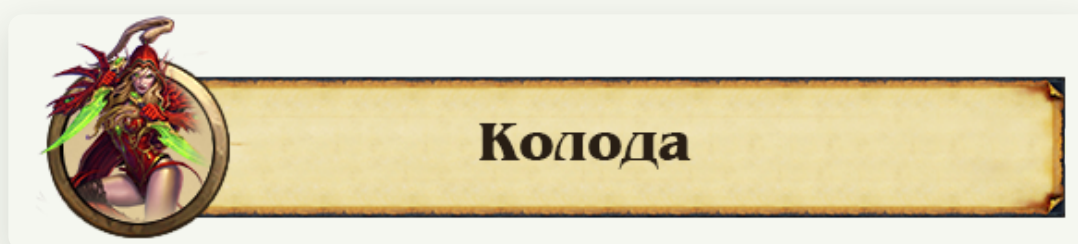
На текущий момент, по информации Vicious Syndicate от 1 июня 2017 года, Квест Разбойник занимает 3,5% от общего метагейма. Популярность колоды уменьшается с ростом ранга, и в диапазоне с 5 по 1 ранг колоде принадлежит всего лишь 3,34% меты, однако при переходе к рангу Легенда её присутствие увеличивается и достигает 4,68%. Средний процент побед данного архетипа на всех рангах - 48,90%, а на легендарном ранге достигает величины 51,67%.

Подробные данные о статистике побед колоды Квест Разбойника представлены в таблице ниже.

Оппонент	% побед	Оппонент	% побед	Оппонент	% побед
Джейд Друид	73.5	Мидрейндж Паладин	46.7	Миракл Разбойник	59.8
Токен Друид	31.6	Мурлок Паладин	41.2	Шаман на элементалях	71.5
Мидрейндж Охотник	37.6	Жрец на драконах	71.3	Мидрейндж Шаман	69.4
Берн Маг	47.4	Квест Жрец	78.6	Токен Шаман	45.8
Фриз Маг	43.0	Миракл Жрец	59.8	Зоолок	44.1
Секрет Маг	35.5	Жрец на немоте	55.0	Пират Воин	29.3
Контроль Паладин	66.7	Квест Разбойник	50.0	Квест Воин	64.1

Популярность архетипа за последние два месяца значительно уменьшилась, в ранге Легенда он занимает лишь третью строчку, пропустив вперёд себя Секрет Мага и Паладина на мурлоках. В связи с падением популярности колоды на неё стали обращать меньше внимания, а значит, она чаще оказывается в благоприятных игровых ситуациях, что, несомненно, ведёт к увеличению процента побед.

Распространённость колоды в топ-8 турниров за прошедшие два месяца составляет 10,64%, что значительно превышает показатели ладдера. Колода уверенно входит в пятерку популярнейших архетипов и делит 4-5 место с Берн Магом. На последнем турнире Dreamhack Austin 2017, проходившем 30 мая, 4 из 8 игроков, прошедших в топ-8, использовали Квест Разбойника, в том числе и победитель турнира.



Оптимальной сборкой на данный момент автор считает лист от Kolento. В нём используется **Удар в спину** как точечный ремувал для борьбы с существами противника, а также **Смоляной страж** для более успешного противостояния агрессивным колодам. Достоинством данного листа является его универсальность – он позволяет в равной степени противостоять любому противнику.

Квест Разбойник



Основной лист Квест Разбойника.



Интересную сборку колоды представил игрок Pavel, с которой он пробился в топ-8 турнира CN vs. EU Championship 2017.

Квест Разбойник



Колода от Pavel.



В своей колоде Pavel использовал Смоляного стража и Тол'ви́рского камня, что с положительной точки зрения влияет на матч-апы с агрессивными колодами. К минусам данной сборки можно отнести некоторое утяжеление колоды, что сказывается на скорости выполнения квеста. Тем не менее, пять существ со способностью рывок позволяют стремительно

расправляться с противником сразу после розыгрыша Средоточия кристалла. В текущем метагейме, изобилующим агрессивными колодами, эта сборка является наиболее оптимальной.

Близкой по духу является сборка от Хіхо. Колоды отличаются одной картой: Смоляной страж заменён на Порочного волнолова. Незначительное различие можно объяснить личными предпочтениями игрока. Колода также нацелена на противостояние агрессивным колодам.



Колода от Хіхо.

Код для игры

Интересный способ борьбы с агрессивными колодами предложил игрок под ником Yogg, который взял топ-1 Легенды Квест Разбойником 3 мая 2017 года. Его колода представлена ниже. Эта сборка использует Вестников рока как AoE ремувал. Недостатком такого способа борьбы является возможность противника убить Вестника рока, не потеряв ни одного своего существа, что делает карту малополезной после 3 хода. Помимо этого, **Вестник рока** бесполезен против контрольных колод. **Удар в спину** также спорная карта, и хоть он стоит ноль единиц маны, это все равно слабая карта для борьбы с такими неприятными существами противника, как **Мурлок-полководец** или **Дерзкая налетчица**.

Квест Разбойник



Колода от Yogg.



Ещё один лист Квест Разбойника от Kolento заточен на борьбу с Мидрейндж Паладином и Паладином на мурлоках, а также с другими колодами, использующими синергию мурлоков в своей игре. С этим листом Kolento выступал на HCT EU Spring Playoffs 2017. Очевидный минус данной сборки – бесполезность Голодного краба при игре против других архетипов.

Квест Разбойник



Колода от Kolento.



Код для игры



Cydonia зашёл в топ-5 легенды 31 мая 2017 года листом, не использующим ни Смоляного стража, ни Тол'вирского каменемага. Агрессивная сборка, включающая всего шесть карт стоимостью более чем за две единицы маны, имеет свои преимущества. Две копии Пирата-пройдохи дают вам дополнительные карты, а также призывают на стол Пирата Глазастика.

Такой подход почти не оставляет способов защититься от агрессивных колод, но имеет гораздо больше шансов навязать оппоненту свою игру и заставить его перейти к оборонительным действиям уже на первых ходах.



Колода от Cydonia.



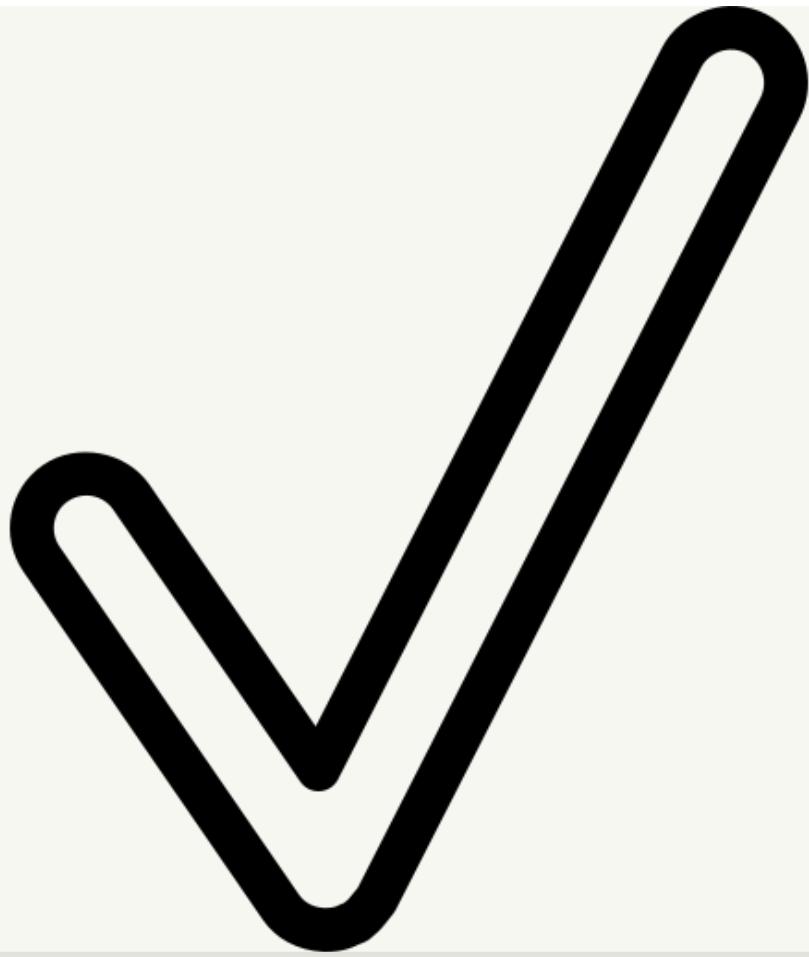


Основные и технические карты

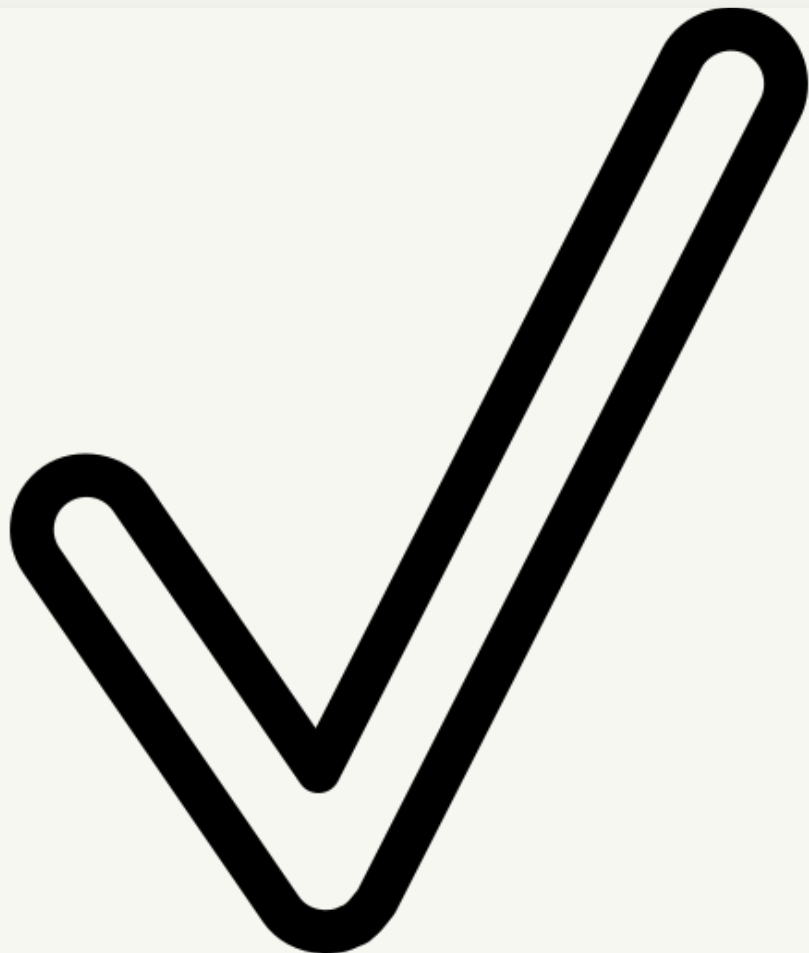
Большинство сборок различаются лишь небольшим набором карт, а основной костяк колоды неизменен и включает в себя 24 карты:



- Подготовка x2



- Шаг сквозь тень x2



- Вепрь-камнеклык x2



- Ледниковый осколок x2



- Матрос Южных морей x2



- Огневичок **x2**



- Пират Глазастик **x1**



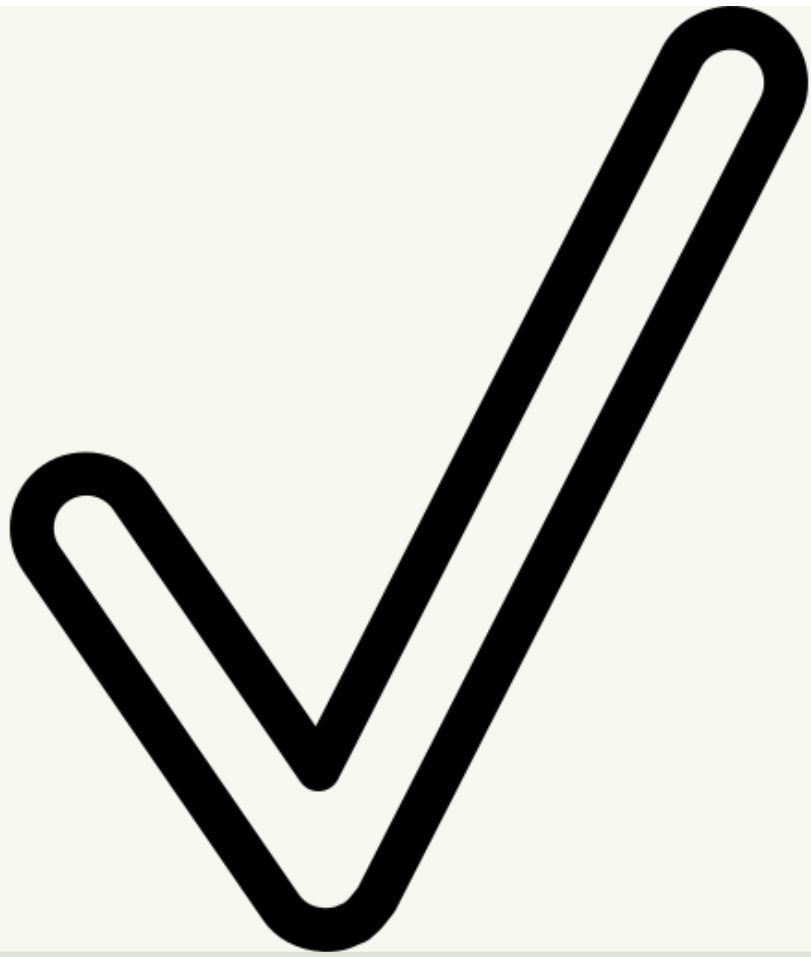
- Подземные пещеры **x1**



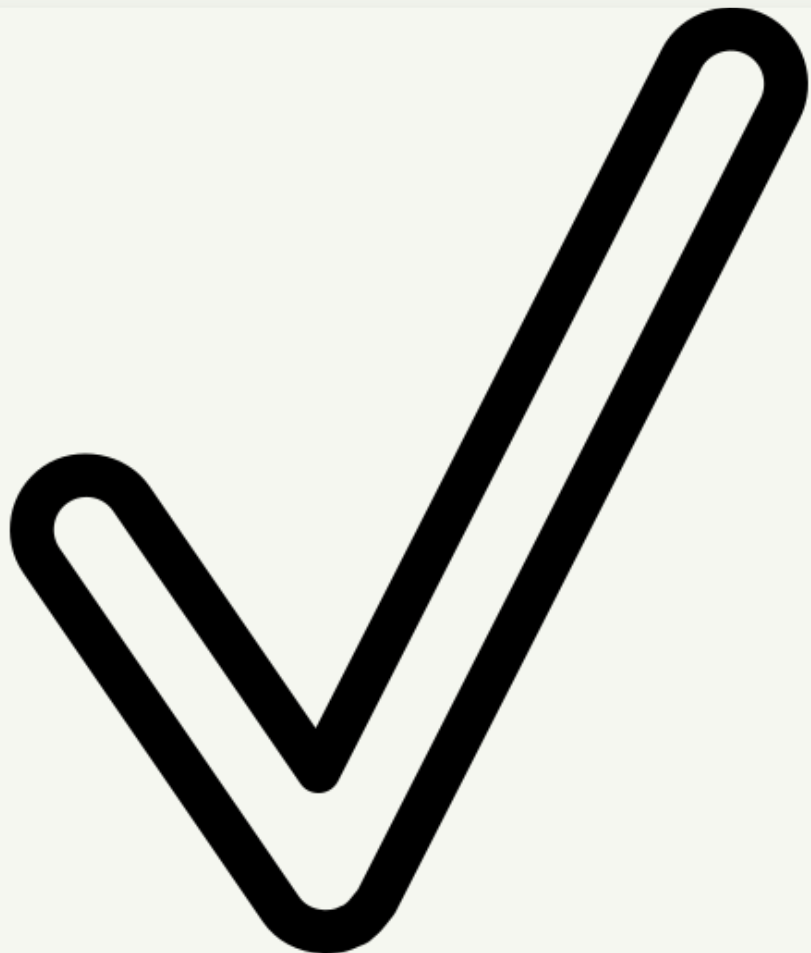
- Инженер-новичок **x2**



- Молодой хмелевар **x2**



- Паромщик x2

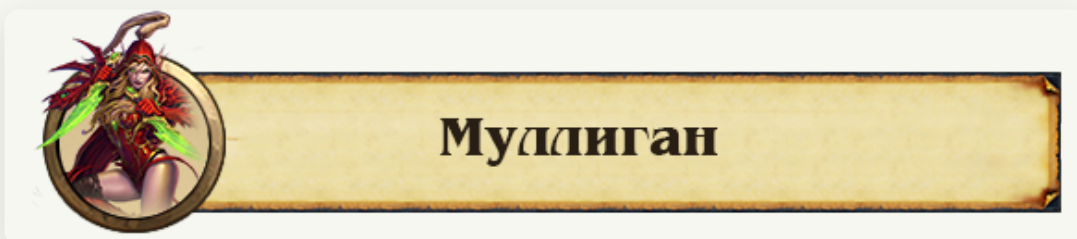


- Мимкрля x2



- Пылкий элементаль x2

Оставшиеся шесть карт варьируются в зависимости от предпочтений игроков и метагейма. Чаще всего игроками используются две копии Исчезновения, хотя иногда одну или две карты меняют на [Ошеломление](#) для более агрессивной игры. Другие свободные места занимают карты, которыми игроки стараются улучшить матч-апы с агрессивными колодами. Для этого используется ремувал и существа с провокацией. В качестве ремувала обычно встречается [Удар в спину](#) и, реже, [Потрошение](#), [Веер клинков](#), [Отравляющий укол](#). Часто используемые провокаторы – Смоляной Страж, Тол’вирский Камнемаг, [Порочный волнолов](#). В отдельных листах встречаются Голодный Краб и [Ползун Голакка](#) в качестве ответа колодам на мурлоках и пиратах. Кроме того, вы можете встретить Пирата-пройдоху, который играет в наиболее агрессивной сборке Квест Разбойника.



Собрав колоду, приступим к изучению игры за данный архетип. Самая сложная часть игры за комбо-колоду – правильно выбранная стартовая рука.

Основные принципы

В стартовой руке всегда нужно оставлять Подземные пещеры.

Если вы ходите первым, у вас в руке остаётся ещё две карты. Важно, чтобы они были максимально сильными. Ищите Огневичка – это лучшее существо для выполнения квеста.

Если вы ходите вторым, то помимо квеста в вашей руке будут находиться ещё три карты плюс монетка. В этом случае можно оставлять чуть менее сильную руку, однако не стоит держать в стартовой руке много разных существ за одну единицу маны.

Следует скидывать: **Исчезновение**, **Пират Глазастик**, **Вепрь-камнеклык**. Эти карты не нужны вам в начале игры.

Если в стартовой руке имеется монетка или **Огневичок**, то оставляйте Пылкого элементалю.

Важность баунс-эффектов

Ключевыми картами вашей колоды являются существа и заклинания, возвращающие существ в руку. Ищите в стартовую руку **Шаг сквозь тень**, **Паромщика**, **Молодого Хмелевара**.

Теперь подробнее изучим стартовую руку в зависимости от противостоящего вам класса.



Рекомендуется муллиганить – Инженер-новичок, Подготовка, Мимикрия.

Рекомендуется оставлять – Матрос Южных морей, Смоляной страж, Ледяной осколок, Порочный Волнолов.



Рекомендуется муллиганить – Инженер-новичок, Подготовка, Мимикрия.

Рекомендуется оставлять – Матрос Южных морей, Смоляной страж, Порочный Волнолов.



Рекомендуется муллиганить – Смоляной страж, Матрос Южных морей, Порочный Волнолов, Ледяной осколок.

Рекомендуется оставлять – связка Мимикрия + Подготовка, Инженер-новичок.



Рекомендуется муллиганить – Инженер-новичок, Подготовка, Мимикрия, Ледяной осколок.

Рекомендуется оставлять – Матрос Южных морей, Смоляной страж, Порочный Волнолов.



Рекомендуется муллиганить – Инженер-новичок, Подготовка, Мимикрия.

Рекомендуется оставлять – Матрос Южных морей, Смоляной страж, Ледяной осколок, Порочный Волнолов.



Рекомендуется муллиганить – Инженер-новичок, Подготовка, Мимикрия.

Рекомендуется оставлять – Матрос Южных морей, Смоляной страж, Ледяной осколок, Порочный Волнолов.



Рекомендуется муллиганить – Инженер-новичок, Подготовка, Мимикрия, Ледяной осколок.

Рекомендуется оставлять – Матрос Южных морей, Смоляной страж, Порочный Волнолов.



Рекомендуется муллиганить – Смоляной страж, Матрос Южных морей, Ледяной осколок, Порочный Волнолов.

Рекомендуется оставлять – связка Мимикрия + Подготовка, Инженер-новичок.



Рекомендуется муллиганить – Подготовка, Мимикрия, Смоляной страж, Матрос Южных морей, Порочный Волнолов.

Рекомендуется оставлять – Инженер-новичок, Ледяной осколок.

Теперь перейдём к самому главному. Нельзя перечислить все игровые ситуации, поэтому советы носят в первую очередь рекомендательный характер. Решения нужно принимать своей головой, обдумывая стартовую руку, возможную колоду оппонента, ваш план на первые два-три хода. Стоит так же учесть, какие карты вы хотите получить в руку после муллигана. Давайте рассмотрим несколько примеров.

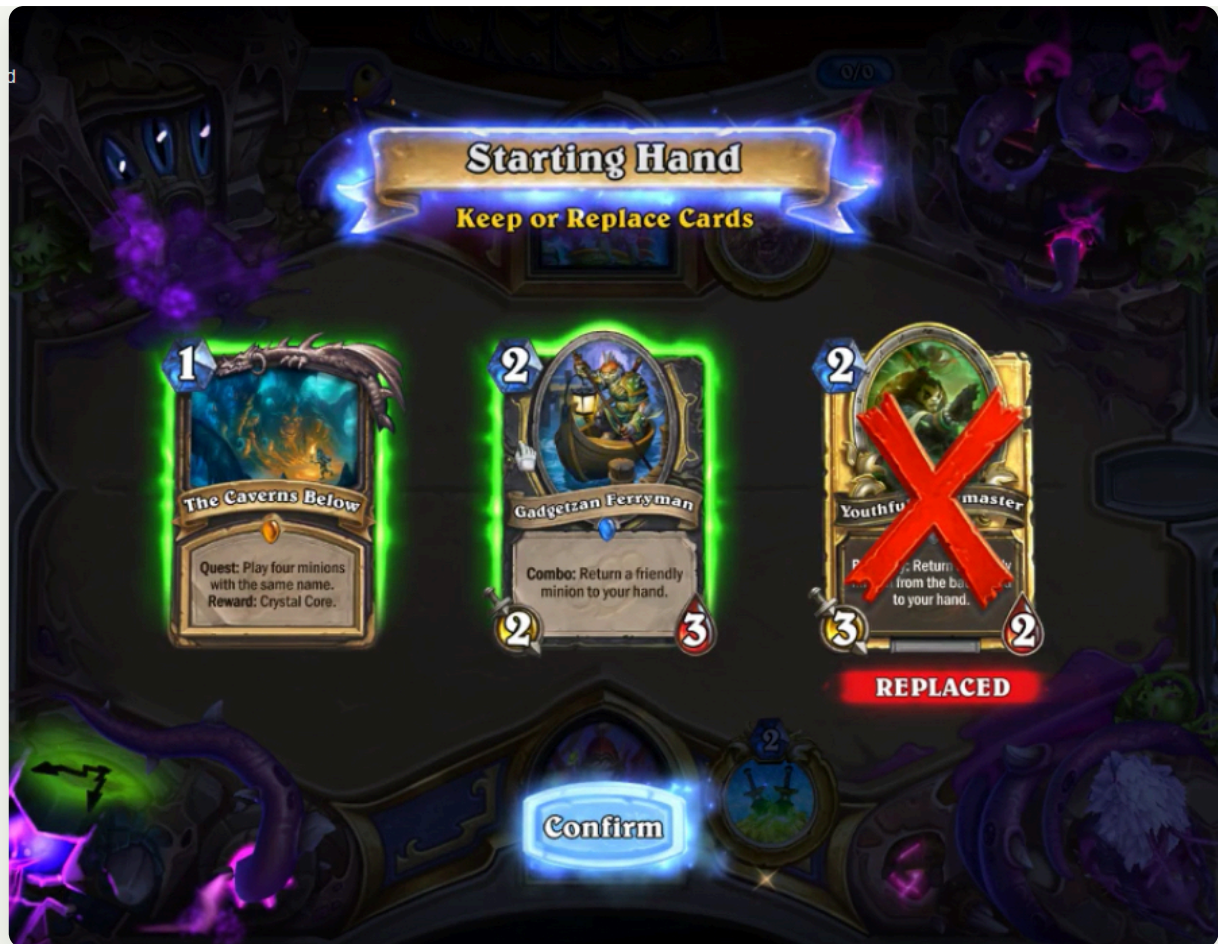
Пример № 1.



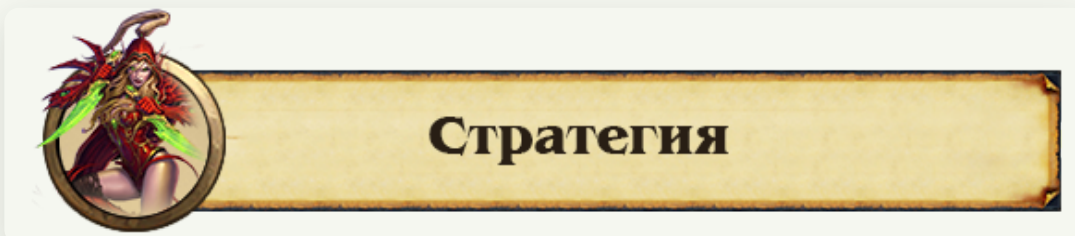
Играем против Друида. Ходим вторыми. У нас в руке есть две копии Инженера-новичка, а это наполовину выполненный квест. И хотя Смоляной Страж может быть хорошим ответом Токен Друиду, необходимо искать Шаг сквозь тень, Паромщика и Молодого Хмелевара, чтобы быстро выполнить квест.

Пример № 2.

Снова матч против Друида. Ходим первыми. Вроде бы и Паромщик, и Молодой хмелевар помогают выполнить квест. Но нам необходимо существо, которым и будет выполняться квест. Сбрасываем Молодого хмелевара, так как выносливость Паромщика больше, а значит, он лучше сможет бороться с существами оппонента в том случае, если он играет Токен Друидом.



И таких неоднозначных ситуаций огромное количество. Для их описания и разбора не хватит ни одного гайда. Старайтесь сами думать и анализировать происходящее. Ну и, разумеется, учитесь на своих ошибках.



Квест Разбойник имеет очень простую стратегию: выполни квест, разыграй Средоточие Кристалла и быстро сведи жизни оппонента к нулю. Но эту стратегию очень тяжело правильно воплотить в жизнь. Тратить



все ресурсы для быстрого выполнения квеста против агрессивных колод – неправильное решение. В то же время неспешное выполнение квеста против контрольных колод также грозит обернуться поражением. Обратим внимание на общие правила пилотирования архетипа:

1. Никогда не оставляйте на столе существо, выбранное для выполнения квеста, если в руке не имеется дополнительной копии. В противном случае его легко могут убить, а вам придётся начинать выполнение квеста другим существом или ждать вторую копию убитого существа;

2. Старайтесь не разыгрывать таких существ как **Вепрь-камнеклык**, **Пират Глазастик** до выполнения квеста. Они не дают никакого эффекта при входе в игру. Используйте их только при необходимости срочно разменяться с существом противника;
3. Если на столе находятся два существа с одинаковым именем, которые вы используете для выполнения квеста, стоит вернуть в руку то существо, которое не может атаковать на данном ходу;
4. Если вы выполнили квест, но в вашей руке 10 карт, то Средоточие кристалла не попадёт в руку;
5. В поздней игре **Шаг сквозь тень**, Молодого хмелевара и **Паромщика** можно использовать, чтобы вернуть в руку существо с рывком и нанести противнику десять и более единиц урона за один ход;
6. Против агрессивных колод можно разыграть Огневичка на первый же ход, без розыгрыша квеста, если это необходимо для захвата стола;
7. При игре против агрессивных колод, если у вас есть монетка, имеет смысл первым же ходом взять оружие, чтобы убить существо противника;
8. Не разыгрывайте пиратов, если **Пират Глазастик** находится в колоде и нет необходимости использовать его для размена с существами противника до выполнения квеста. В противном случае оппоненту не составит труда разобраться с существом 1/1. Использование же пиратов после выполнения квеста позволит призвать на поле существо 5/5 с рывком, что значительно лучше;
9. Никогда не сдавайтесь, Квест Разбойник умеет в буквальном смысле переворачивать игры с ног на голову, вырывая победу из мёртвых ситуаций.

Вот пример ситуации, в которой колода может убить просто из ниоткуда.



Матч против Квест Воина. Средоточие кристалла разыграно. У оппонента практически полное здоровье, у нас существ на столе нет. Разыгрываем обоих Матросов Южных морей, из колоды призывается **Пират Глазастик** – это 15 единиц урона за две маны. Затем связка Подготовки и Исчезновения возвращает всех существ в руки их владельцев, у нас остаётся ещё две маны.

Разыгрываем два существа с рывком, атакуем и добиваем оппонент с помощью оружия. Итого: 26 единиц урона за 7 единиц маны.

Теперь рассмотрим отдельные, но очень важные аспекты игры.

Оружие



На ранних стадиях игры оружие должно использоваться только для уничтожения существ противника. Так как в начале игры вы планируете активно разыгрывать существ, у вас может не быть возможности потратить два кристалла маны на повторное использование силы героя. А в том случае, если вы это сделаете, есть риски сильно проиграть по темпу. В средней и поздней игре можно и нужно атаковать оппонента, если на то имеются время и ресурсы. Внимательно считайте количество повреждений, которое можно нанести противнику. Правильная игра позволит выиграть на ход раньше! Не забывайте, что наличие у Валиры оружия необходимо для того, чтобы **Матрос Южных морей** получил рывок. Если у оружия осталась 1 единица прочности, то сначала атакуйте пиратом, а затем оружием.



Исчезновение

Исчезновение – многофункциональная карта. Её можно использовать как ещё один способ вернуть квестовое существо в руку. Можно проатаковать одним или несколькими существами с рывком, вернуть их **Исчезновением** и проатаковать ещё раз, нанеся десять, двадцать, а то и все тридцать единиц урона. Карта будет полезна для того, чтобы избавиться от существ противника со способностью провокация. Используя **Исчезновение** после того, как Дриид сыграл Живую Ману, вы выиграете игру.



Подготовка

Подготовка – пожалуй, мощнейшая карта в арсенале Разбойника. В архетипе Квест Разбойника **Подготовка** может очень эффективно взаимодействовать с тремя заклинаниями: Средоточие Кристалла, **Мимикрия** и **Исчезновение**. **Подготовка** очень важна для удешевления Средоточия Кристалла, если вам удаётся выполнить квест к 3-4-5 ходу. В этом случае можно вместе с заклинанием сразу выставить на поле одно или несколько существ 5/5. Связку **Подготовка+Мимикрия** можно использовать на первых ходах игры. Это даст возможность получить две копии одного существа и точнее определиться с планом на игру и выбором существа для выполнения квеста. Использование **Подготовки** для удешевления **Исчезновения** поможет остановить агрессию противника уже на 3 ходу, а в поздней игре позволит выставить больше своих существ на поле после розыгрыша заклинания.



Пламенный элементаль

В колоде имеется фактически шесть копий карты Пламенный элементаль. Две копии дают Огневички и ещё четыре копии – Пылкие элементали. Таким образом, если в стартовую руку вы получили Огневичка и Пылкого элементалья – можете планировать выполнение квеста с помощью Пламенного элементалья. Это означает, что в первые ходы вы можете разыгрывать существ и использовать силу героя, не разыгрывая Подземные пещеры до того момента, как будете готовы начать выполнение квеста.

Также стоит выделить аспекты игры против агрессивных и не агрессивных колод.

Стратегия против агрессивных колод

Агрессивные колоды – это те колоды, которые вне зависимости от своего противника стараются убить его в первые несколько ходов (Токен Друид, Мурлок Паладин, Токен Шаман, Пират Воин, Зоолок). Первоочередная задача при игре с такими колодами – выжить. Эти колоды разыгрывают много недорогих существ, так что нашей основной задачей становится зачистка стола. Старайтесь затормозить развитие оппонента: используйте Матроса Южных морей для размена, **Ледниковый осколок** для заморозки, а Смоляного стража и Порочного волнолова для защиты от существ противника.



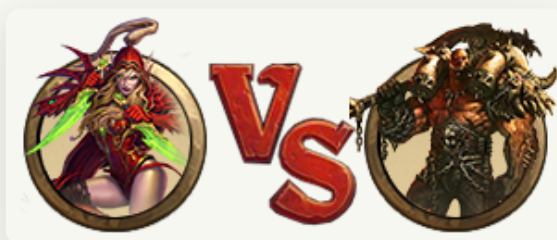
Стратегия против не агрессивных колод

Остальные колоды будут стараться играть с Квест Разбойником максимально агрессивно, но они изначально не заточены на быстрое убийство оппонента. Играть с такими колодами обычно значительно проще. В ранней игре на вас не оказывается никакого давления, а значит можно выполнять квест, не отвлекаясь на выживание. Помните, главное – выполнить задачу быстро, а выбор конкретного существа менее важен, поэтому лучшей картой в матчах с контрольными колодами будет [Шаг сквозь тень](#). Необходимо аккуратно разыгрывать своих существ, не давая возможности противнику одним AoE ремувалом расправиться со всеми вашими угрозами.



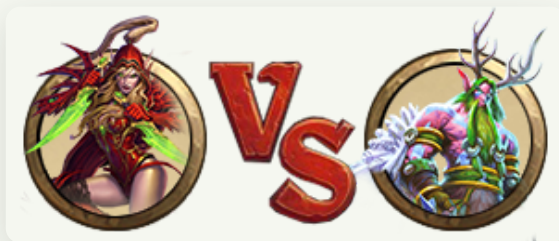
Матч-апы

Неблагоприятные матч-апы

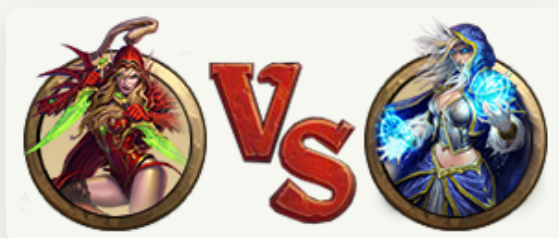


Пират Воин – пожалуй, самая неблагоприятная колода для Квест Разбойника. Воин начинает доминировать с первых минут матча, синергия пиратов и улучшения оружия позволяет Воину убить вас очень быстро. Победить его возможно при хорошей стартовой руке у вас и плохой у него. Лучшей стратегией для победы над пират Воином будет являться тотальный контроль стола, старайтесь полностью зачищать стол и экономить здоровье, не стоит постоянно добивать существ с помощью вашей силы героя, ведь сэкономленные 3-5 единиц здоровья могут быть критичными. После выполнения задачи продолжайте уничтожать всех существ противника. Ключевыми картами в начале матча будут являться [Вестник рока](#) и [Удар в спину](#). Хорошим выбором для выполнения квеста будет [Ледниковый осколок](#), с его помощью вы сможете заморозить «лицо» оппонента или его существ. Разумеется, подойдет [Огневичок](#), который даст вам существ для размена и контроля стола. Для Воина ключевыми картами будут являться:

Первый помощник Н'Зота, Огненная секира, Дерзкая налетчица, Капитан Южных морей, Пират-сектантка.



Агро Друид – ещё один плохой соперник для Квест Разбойника. Друид с первых секунд матча заполняет стол маленькими существами, а затем улучшает их с помощью карт [Знак лотоса](#) и [Сила дикой природы](#). Разбойнику будет довольно сложно справиться с таким обилием существ, так как у него нет АоЕ реувала. Друид с лёгкостью занимает стол и начинает его контролировать, а при помощи карты [Дикий рев](#) может спокойно завершить игру в свою пользу уже на 4-5 ходу. У Друида мало ключевых карт, в основном он просто заполняет стола существами и улучшает их. Старайтесь с первых секунд матча полностью зачищать стол своего оппонента. В этом противостоянии основными картами Разбойника будут [Вестник рока](#) и [Удар в спину](#).



Секрет Маг – еще один довольно неприятный соперник для Квест Разбойника. Это темповая колода, которая захватывает преимущество на столе за счет существ и их синергии с секретами, которые мешают выполнению квеста. Кроме того, если вы захватили преимущество на столе и уже сделали квест, Маг может нанести большое количество урона заклинаниями из руки и закончить игру в свою пользу. Против Секрет Мага лучшим существом для выполнения легендарной задачи будет [Пират-пройдоха](#) – у Мага большое количество полезных карт, например, [Болтливая книга](#), [Зеркальные копии](#) (после выполнения Квеста станут 5/5), [Ледяная стрела](#), [Петроглиф](#) и т.д. Все они могут вам помочь в этом противостоянии. Ключевыми картами Секрет Мага против Квест Разбойника будут: [Антимагия](#), [Чароплет](#), [Узы маны](#). С помощью этих карт оппонент может помешать вам выполнить квест или, того хуже, разыграть его. Ключевые карты Квест Разбойника: [Матрос Южных морей](#), [Вестник рока](#), [Удар в спину](#). Последняя карта очень важна в этом поединке, так как с помощью неё вы сможете проверить секрет на Анимацию или же убить начальных существ типа Маназмея или [Арканолога](#).

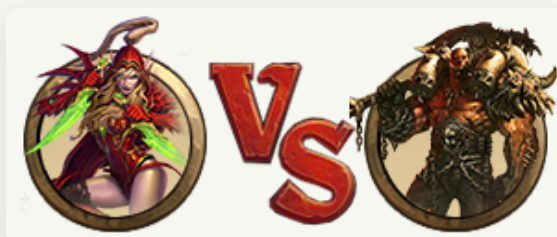
Берн Маг – по статистике эта колода побеждает чаще, чем Квест Разбойник. Берн Маг может убить вас большим количеством заклинаний из руки, а из-за отсутствия способов лечения Разбойник ничего не может с этим поделать. Также благодаря карте [Ледяная глыба](#) Маг может выиграть себе дополнительный ход. Играя против Мага, постарайтесь уничтожить его ранних существ. Далее вам необходимо как можно быстрее выполнить квест. Если вы выполните его к 5-6 ходу и начнете доминировать над Магом, то ему будет сложно отбиться. Ключевые карты Берн Мага: [Ледяная глыба](#), [Метеорит](#), [Петроглиф](#). Ключевые Карты Квест Разбойника: на ранней стадии игры – [Удар в спину](#), который поможет вам зачистить существ противника. [Шаг сквозь тень](#), [Молодой хмелевар](#), [Паромщик](#) помогут быстрее сделать квест. Лучшими существами для квеста будут [Огневичок](#) и [Инженер-новичок](#).



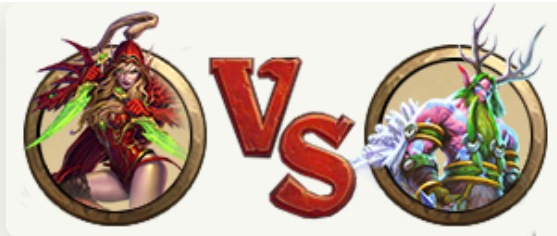
Паладин на мурлоках – ещё один тяжёлый соперник для Квест Разбойника. За счет синергии на мурлоках и их улучшениях Паладин быстро набирает темп и получает тотальное преимущество над столом, с которым Разбойник практически ничего не может поделаться из-за отсутствия AoE ремувала. Имея на столе даже два-три мурлока, Паладин может их улучшить с помощью Печати королей, Гребнистого скакуна, Мурлока-полковода, Кроткого мегазавра, что вкуче даст ему большой урон и шанс закончить игру до того, как вы выполните квест. Ключевые карты Паладина на мурлоках: [Мурлок-полководец](#), [Кроткий мегазавр](#), [Гребнистый скакун](#), [Тирион Фордринг](#), [Хранитель Солнца Тарим](#). Последняя карта особенно неприятна для Квест Разбойника: если вы даже выполните квест к 6-7 ходу и захватите стол, то [Хранитель Солнца Тарим](#) сделает характеристики ваших существ равными 3/3, и их будет уже куда легче уничтожить. Ключевые карты Квест Разбойника: [Вестник рока](#), [Удар в спину](#), [Матрос Южных морей](#), все эти карты помогут вам справиться с ранней агрессией и не отдать стол паладину. Защищая стол, вы сможете выполнять квест и постепенно уничтожать существ противника.

Мидрейндж Паладин - эта колода немного похожа на Мурлок Паладина, но дополнена картами для поздней стадии игры. В колоде Мидрейндж Паладина достаточное количество мурлоков для ранней агрессии, что дает ему преимущество при игре с Квест Разбойником. В дополнение ко всему этому Мидрейндж Паладин имеет большое количество существ со способностью провокация, возможностей для лечения и комбинацию карт [Равенство+Освящение](#), которая полностью чистит стол Квест Разбойника. Ключевые карты Мидрейндж Паладина: [Гребнистый скакун](#), [Тирион Фордринг](#), [Хранитель Солнца Тарим](#), [Равенство](#), [Освящение](#), [Рагнарос Слуга Света](#). Ключевые карты Квест Разбойника: [Удар в спину](#) и [Матрос Южных морей](#), с помощью этих карт вы сможете контролировать стол и сбить Мидрейндж Паладину темп игры. [Шаг сквозь тень](#), [Огневичок](#), [Молодой хмелевар](#) и [Паромщик](#) помогут вам как можно скорее выполнить квест и получить преимущество в игре.

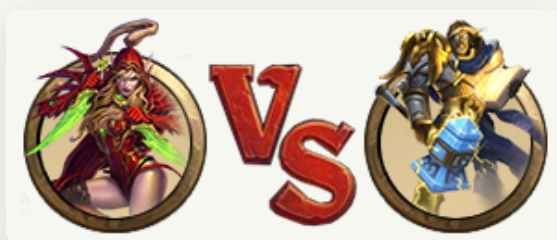
Благоприятные матч-апы



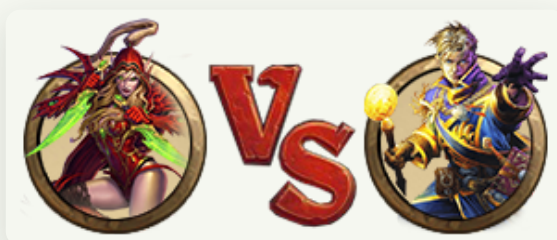
Квест Воин - Воин на провокациях довольно слаб против Квест Разбойника из-за медленного темпа игры. Против Квест Воина Разбойник может полностью сосредоточиться на выполнении квеста, не отвлекаясь на существ противника и выживание. Хотя после выполнения квеста вам и придётся пробиваться через многочисленных провокаторов противника, вы все равно сможете задавить Воина большим количеством существ. Необходимо только помнить, что выставлять все свои существа на стол нельзя, так как у Воина может быть [Потасовка](#). На стадии выполнения квеста желательно оставлять несколько существ в руке, поскольку у Воина может быть карта [Грязная крыса](#), и если она вытянет квестовое существо, то вам придётся заново делать квест или искать копию этого существа. Ключевые карты Квест Воина: [Потасовка](#), [Казнь](#). Ключевые карты Квест разбойника: [Шаг сквозь тень](#), [Огневичок](#), [Молодой хмелевар](#), [Инженер-новичок](#), [Паромщик](#).



Джейд Дриид – эта колода уступает Квест Разбойнику за счет того, что Дриид довольно долго набирает преимущество с помощью Нефритовых Големов. В среднем Квест разбойник выполняет задание на 6-7 ходу и получает преимущество в виде существ 5/5, Дрииду будет сложно справиться с такими существами из-за отсутствия подходящего AoE ремувала. Джейд Дрииду важно убить как можно скорее, и чем дольше вы играете с ним, тем больше он наращивает преимущество, Нефритовые Големы становятся серьезной угрозой для вас. Ключевые карты Джейд Дриуда: **Земляная чешуя**, **Звериное неистовство**. Эти карты дадут Дрииду большое количество брони, что ему жизненно необходимо против Квест Разбойника. **Доисторический дракон** и **Нефритовое чудище** – неприятные существа с провокацией, через которые придется пробиваться. Старайтесь не выставлять всех существ на стол против Джейд Дриуда, так как в некоторых колодах лежит **Йогг-Сарон**, который может полностью перевернуть игру. Ключевые карты Квест разбойника: **Шаг сквозь тень**, **Паромщик**, **Молодой хмелевар**. С помощью этих карт вы сможете быстро выполнить квест, а лучшим существом для этого будет **Инженер-новичок** или **Огневичок**.



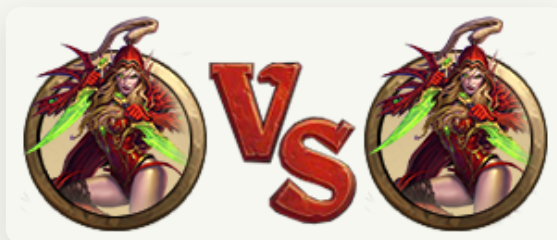
Контроль Паладин – не очень страшен для Квест Разбойника. У Контроль Паладина нет агрессивных карт, которые оказывали бы давление на начальной стадии игры, и это полностью развязывает руки Квест Разбойнику, который может спокойно выполнять свою легендарную задачу. Единственной неприятностью для Квест Разбойника будет то, что Паладин имеет большое количество AoE ремувалов, и вам нужно будет осмотрительно расходовать свои ресурсы. В поздней игре Паладин будет создавать вам трудности при помощи Тириона Фордринга, Гребнистого скакуна, **Рагнароса** Слуги Света. Ключевые карты паладина: **Тирион Фордринг**, **Рагнарос** Слуга Света, **Хранитель Солнца** Тарим, **Доисторический дракон**, **Гребнистый скакун**, **Равенство**, **Миротворец** Алдоров. Эти карты так или иначе помогают Контроль Паладину остановить агрессию с вашей стороны и захватить преимущество на столе. Ключевые карты Квест Разбойника: **Шаг сквозь тень**, **Паромщик**, **Молодой хмелевар**, **Огневичок**.



Жрец на драконах – довольно легкая мишень для Квест Разбойника. За счет долгого и не агрессивного старта Жрец на драконах не может создавать давление на Квест Разбойника на начальной стадии игры, что в свою очередь позволяет спокойно выполнять Квест, не отвлекаясь на стол оппонента. Жрец на драконах начинает выставлять сильных существ в середине игры, и Квест разбойник как раз к тому времени выполняет свое задание и начинает продавливать

оппонента сильным преимуществом в виде существ 5/5. Единственное, чего стоит опасаться из карт Жреца, – это **Зелье драконьего огня**, которое полностью зачистит всех ваших существ и оставит драконов Жреца на столе. Ключевые карты Жреца: **Зелье драконьего огня**, **Слово Тьмы: Смерть**, **Доисторический дракон**. Ключевые карты Квест Разбойника: **Шаг сквозь тень**, **Паромщик**, **Молодой хмелевар**, **Огневичок**, **Инженер-новичок**, **Исчезновение**.

Жрец на немоте – не очень простой соперник для Квест Разбойника. Все зависит от стартовой руки Жреца. Он может показать вам взрывную сдачу, с которой вам будет сложно бороться. Задача Жреца – как можно больше увеличить здоровье своей карты и потом сделать ее атаку равной здоровью. Квест разбойник может легко бороться с таким Жрецом с помощью карты **Исчезновение**, которая вернет всех его улучшенных существ в руку, тем самым сбив ему темп и все планы на игру. Если уж вышло так, что Жрец уже увеличил здоровье и силу атаки своего существа, но вы не нашли **Исчезновение**, то карта **Ледниковый осколок** поможет вам заморозить это существо и не получить большой урон в «лицо». Старайтесь как можно быстрее выполнить квест, ведь после выполнения легендарного задания Жрец на немоте попросту не сможет с вами бороться. Ключевые карты Жреца на немоте: **Внутренний огонь**, **Божественный дух**, **Лира Осколок Солнца**, **Исполинский Бритволист**, **Древний дозорный**. Ключевые карты Квест Разбойника: **Шаг сквозь тень**, **Паромщик**, **Молодой хмелевар**, **Огневичок**, **Инженер-новичок**, **Ледниковый осколок**, **Исчезновение**.

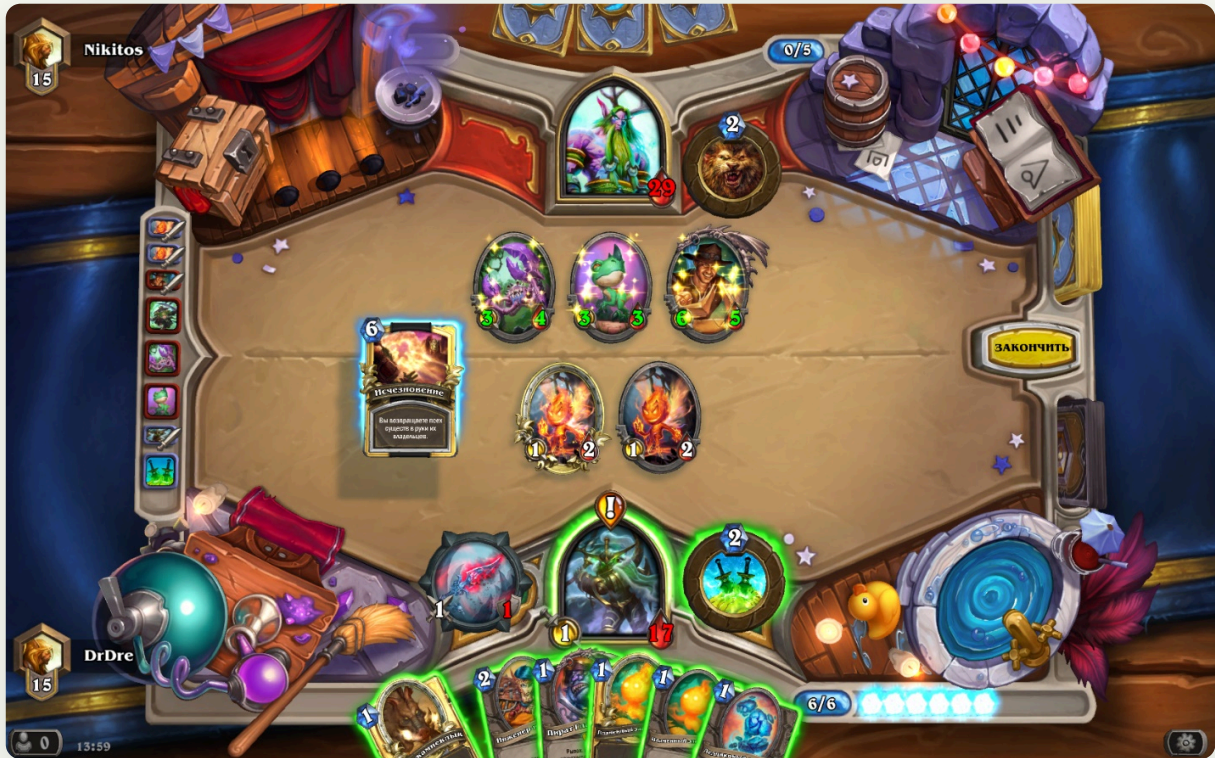


Миракл Разбойник – эта колода не обладает серьезным агрессивным стартом. Единственная карта, которую стоит опасаться на ранней стадии игры, – это большой **Эдвин ван Клиф**, с которым вы практически не сможете справиться, если у вас не будет комбинации **Подготовка + Исчезновение**. Еще одна немаловажная карта у Миракл Разбойника – это **Авантюрист**. Старайтесь как можно скорее убить эту карту, так как с каждым ходом ваш оппонент будет увеличивать показатели здоровья и атаки этой карты, и вы попросту не сможете её потом убить. Выполняйте квест быстро, так как после его выполнения Миракл Разбойник не сможет отбиться от большого количества существ и станет легкой добычей. Ключевые карты Миракл Разбойника: **Авантюрист**, **Эдвин ван Клиф**, **Гоблин-аукционист**. Эта очень важная карта для Миракл Разбойника, которую надо убивать как можно быстрее, – **Волшебный великан**. Ключевые карты Квест Разбойника: **Шаг сквозь тень**, **Паромщик**, **Молодой хмелевар**, **Огневичок**, **Инженер-новичок**, **Исчезновение**.

Квест Разбойник – тут уже все зависит от вашего везения и умения играть Квест Разбойником. Важную роль в таких матчах играет заход в стартовую руку нужных карт. В таких матчах чаще всего побеждает тот, кто быстрее сделает квест, важно правильно выбрать существо для выполнения квеста, на эту роль могут подойти **Огневички**, иногда **Инженер-новичок**. В некоторых ситуациях, если в стартовой руке две копии **Матроса Южных морей** или **Вепрь-камнеклык**, то можно выбрать и их для выполнения легендарной задачи. Если после выполнения квеста ваш оппонент выставил полный стол существ, то карта **Исчезновение** поможет вам получить контроль над столом. Если ваш противник уже сделал квест, то старайтесь полностью зачистить стол от его существ, иначе после выполнения квеста они станут 5/5, и их будет уже куда сложнее уничтожить. Опять же, большинство зависит от вашей сноровки и правильного принятия решений в тот или иной момент. Ключевые карты Квест Разбойника: **Шаг сквозь тень**, **Паромщик**, **Молодой хмелевар**, **Огневичок**, **Инженер-новичок**, **Мимикрия**, **Исчезновение**.



Игровые моменты



1. В данной игровой ситуации Квест Разбойник разыграл 2 Огневичка, но Друид не стал размениваться, после чего Квест разбойник разыгрывает Исчезновение, возвращает свои существа и улучшенные существа противника в его руку, а на следующий ход с помощью двух Огневичков выполняет квест, тем самым получая преимущество, с которым Друиду будет достаточно сложно справиться. При игре за Квест разбойника старайтесь продумывать каждый ход наперед и правильно размениваться, обыгрывая карты оппонента.

2. Данная игровая ситуация показывает, насколько хорош Вестник рока против агрессивных оппонентов. Агро друид разыгрывает Озарение и Коварного птенца, на что Квест Разбойник отвечает ему Вестником Рока, и Друиду не остается ничего, кроме как использовать силу героя и пропустить ход. Тем самым Разбойник сбил немного Друиду темп, после чего может сам разыграть Инженера-новичка или другие варианты.



3. В этом матче была довольно интересная игровая ситуация: у Квест разбойника осталась 1 единица здоровья и 4 существа на столе, а у Паладина на мурлоках – 30 единиц здоровья. Кажется бы, что все потеряно и игра проиграна, но Квест разбойнику приходит карта **Исчезновение**, и он наносит 20 единиц урона со стола, возвращает всех существ в руку и при помощи Пирата Глазастика и Молодого хмелевара добивает противника. Всегда смотрите и рассчитывайте все ходы, иногда даже в безвыходных ситуациях Квест Разбойник может найти выход и перевернуть игру.



4. В этой игре показана вся прелесть Квест разбойника против Контроль Паладина. Почти идеальный заход стартовой руки, квест выполняется на 5-й ход, после чего Паладин уже никак не способен бороться с таким количеством существ и урона. Игра в итоге заканчивается уже на шестом ходу.



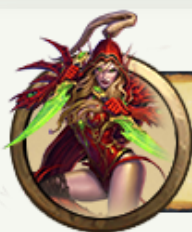


5. Обратите внимание, что в данной игре против Жрена на драконах Квест Разбойник не стал выставлять на стол всех существ, хотя у него еще осталось 3 маны. Следующим ходом Жрец разыгрывает Зелье драконьего огня, после чего Разбойник снова заставил стол существами, на что у Жреца не оказалось ответа. Матч завершается в пользу Разбойника. Играя за Квест Разбойника, старайтесь грамотно распределять ресурсы, рассчитывать вероятность нахождения той или иной карты в руке вашего оппонента и играть уже от этой ситуации, не рискуя всеми существами.



6. В данной игре Квест Разбойник неплохо замедлил игру с помощью карты **Ледниковый осколок**, не дав Пират Воину наносить урон, при этом постепенно выполняя свой квест и разменивая своих существ. После выполнения задания Квест Разбойник полностью забрал стол под свой контроль, после чего Пират Воин понимает, что он уже обречен, и сдается. Важно понимать, против какой колоды вы играете и какое существо больше всего подойдет для вашей легендарной задачи.





Как играть против

Лучший способ борьбы с Квест Разбойником - быстрая и агрессивная игра. Неважно, какой колодой вы играете, единственный надёжный план обыграть этот архетип - убить его до того, как будет выполнен квест, пока его существа не представляют собой никакой угрозы. Защищайте свои сильные существа от размена при помощи оружия, заклинаний или слабых существ. Старайтесь полностью зачистить стол, когда Разбойник близок к выполнению квеста или уже выполнил его. После того, как было разыграно Средоточие Кристалла, практически не имеет смысла тратить свои силы на размен, просто старайтесь убить Разбойника до того, как существа снизят количество ваших жизней до нуля. На данный момент лучшими вариантами для противостояния этому архетипу являются следующие колоды: Агро Друид, Пират Воин и Паладин на мурлоках. Разберём подробнее, чем опасны эти колоды, какие карты важны для борьбы с Квест Разбойником, и как он должен этим колодам противостоять.



Видеоматериалы

В качестве наглядного пособия игры Квест Разбойником можно привести видео от известного стримера Kolento, на котором он играет в топ-200 ранга Легенда

Его лист представлен ниже:

Квест Разбойник



Код для игры



В этой колоде присутствуют две копии Ползуна Голакка и Голодного краба, что позволяет значительно улучшить матчи с Пиратом Воином и колодами, содержащими мурлоков, в первую очередь - Паладином на мурлоках. Одна копия Удара в спину также призвана бороться с агрессивными колодами.



Бюджетная колода

Пример бюджетной версии колоды Квест Разбойника представлен ниже.

Квест Разбойник

<p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	<p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>2 Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>Получает Рыбок, пока вы в руках есть оружие.</p> <p>2 Pirate</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2.</p> <p>1 Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>Рыбок</p> <p>1 Beast</p> <p>x2</p>
<p>Задача: разыграть 4 существа с бонусными названиями. Награда: «Средоточие кристаллов».</p> <p>1</p>	<p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>2</p>	<p>Боевой клич: возвращает ваше существо с поля боя в руку.</p> <p>2 Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>2 Иккжер</p> <p>x2</p>	<p>Серия приемов: возвращает ваше существо в руку.</p> <p>2 Паромщик</p> <p>x2</p>	<p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>3 Смолиной страж</p> <p>x2</p>
<p>Предсмертный хрип: вы кладете в руку дух элементалей 1/2.</p> <p>3 Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>Вы берете карту и кладете в руку ее копию.</p> <p>3 Мимикрия</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: если на прошлый ход вы разыграли элементалей, получаете «Провокацию» и «Божественный щит».</p> <p>4 Тотарский элементаль</p> <p>x2</p>	<p>Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.</p> <p>6 Исчезновение</p> <p>x2</p>		



Код для игры



Этот лист содержит в себе лишь одну легендарную карту - Подземные пещеры. Её нельзя заменить никакой другой, наличие в колоде строго обязательно, что довольно очевидно.

Список замен отдельных эпических и легендарных карт, используемых в различных сборках, представлен ниже:



Пират Глазастик - важная легендарная карта в колоде, помогает сохранить контроль над столом на начальной стадии игры. И даже если он придет вам в руку, то после выполнения квеста существо 5/5 с рывком за одну единицу маны является серьёзной угрозой. Карта важна, но её можно заменить Осколком Льда или Пиратом-пройдохой, если вам не хватает пыли.



Вестник рока - это существо используется для сдерживания агрессии на ранних стадиях игры. Помогает вам сбить темп агрессивным колодам. Используется не во всех сборках данного архетипа. Если у вас нет Вестника рока, то можно использовать других существ со схожими функциями: Смоляного стража или Порочного волнолова. Или же пойти по другому пути и положить в колоду Потрошение.



Подготовка - эта карта жизненно необходима для Квест Разбойника. Подготовка дает преимущество по мане, и этот эффект невозможно заменить другими картами. В бюджетной версии можно заменить на **Удар в спину**, но без Подготовка любая сборка будет гораздо менее эффективна, чем колода с этой картой.



Заклучение



Подведём итоги. Квест Разбойник - сложный, но очень интересный в пилотировании архетип, обладающий широким спектром возможностей по ходу игры. На данный момент это не самая сильная колода, но скорректировав свой лист под текущий метагейм, ей можно добиться отличных результатов.

Спасибо за прочтение, удачи в ладдере!