

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Квест Маг РЛТ (патч 9.1)

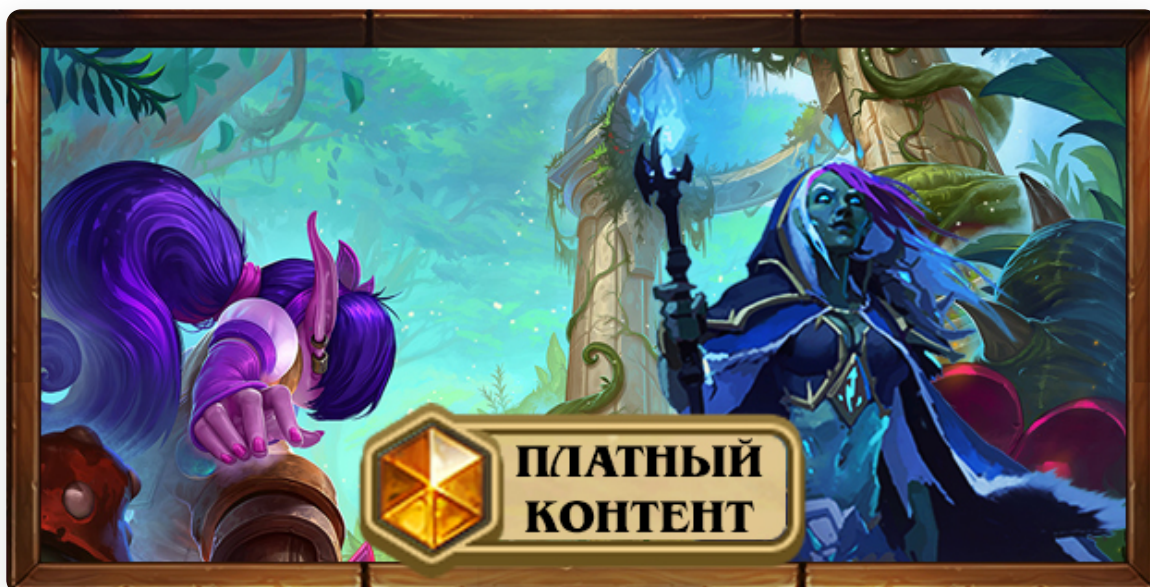
21.09.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Квест Маг РЛТ

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Нерфы, наконец-то, вступили в силу, прекратив эту Druidstone и сделав ладдер более разнообразным и интересным местом. По крайней мере именно таковыми являются первые впечатления многих игроков: новая мета – настоящий праздник. Как все обернется через несколько дней, недель и месяцев – другой вопрос, многие уже думают, как терпеть в ладдере новую доминанту, которая носит имя [Казакус Жрец](#). Этот архетип, если не самый сильный (об этом говорить еще рано), то по крайней мере самый популярный по итогам первых дней после нерфов. И ничего удивительного здесь нет, только ленивый не пророчил доминацию Жреца после вступления в силу изменений баланса и патча 9.1.

«Как же контрить [Казакус Жреца](#)?» частый вопрос в последние дни, который, вероятно, станет еще актуальнее в будущем, если мета и далее будет благосклонна к этой колоде. В настоящий момент ахиллесовой пятой Жрецов представляется пара

архетипов Джайны: Секрет Маг и Квест Маг. И первого вы сможете прочитать чуть позже, а сейчас же читателю предлагается лучше познакомиться с Квест Магом.

Архетип, появившийся еще в прошлом дополнении Экспедиция в Ун'Горо так и не стал, к радости одних и сожалению других, значительной силой в ладдере. Причин тому несколько: во-первых, мета часто бывает враждебна к Квест Магу, если в ней много сверхагрессивных колод по типу Пират Воина, во-вторых, Квест Маг сам по себе трудная и непредсказуемая колода, порой он обыгрывает сам себя, порой один грамотный ход оппонента лишает Квест Мага условия победы (*Грязная крыса* – яркий тому пример), но чаще всего игрок обеспечивает себе поражение самостоятельно, ведь Квест Маг не прощает даже самых мелких ошибок тому, кто им управляет.

Все это актуально и для Квест Мага в нынешней мете, правда она стала, кажется, куда менее враждебна к нему с уменьшением количества агро колод. Автор статьи не хочет сказать, что за Квест Магом будущее меты, что он ее разрушит, став лидером. Нет, у этого уникального и любопытного архетипа немного другое предназначение. Квест Маг – нишевая колода с полярными матч-апами (и очень хорошими, и очень плохими), ее успех зависит от количества плюсовых и минусовых матч-апов в большей степени, чем у других архетипов. Сейчас, когда Жрецов в ладдере очень много, Квест Маг чувствует себя достаточно комфортно, именно поэтому уважаемым читателям и предлагается узнать этот архетип поближе.

Квест Маг, помимо этого, является просто очень интересной и уникальной колодой, не похожей ни на одну другую в Hearthstone. Это чуть ли ни единственный конкурентоспособный ОТК архетип, оставшийся в игре к этому моменту. Людей, которые ценят в Hearthstone не только успехи и быстрое продвижение по ладдере, но и эстетику, и увлекательный геймплей, может заинтересовать данный архетип. Плюс ко всему играть им – своеобразный вызов, проверка игрока на прочность, ведь гордиться достижением «взять легенду Квест Магом» можно куда сильнее, чем достижением «взял легенду очередной тир-1 метовой колодой, как и тысячи других игроков».

В общем, если вы собираетесь проучить отбившихся от рук Жрецов или просто отлично провести время на одной из труднейших и интереснейших колод Hearthstone, Квест Маг станет для вас хорошим выбором. А данный гайд расскажет о ключевых моментах игры архетипом, которые знать просто необходимо.

Люди, следящие за проектом kolodahearthstone.ru с самого его основания, могут помнить гайд на Квест Мага времен Экспедиции в Ун'Горо. С тех пор, конечно же, многое изменилось, однако актуальные и по сей день вещи, конечно же, будут сохранены. Вы, впрочем, найдете и много новой интересной информации о Квест Маге.



Версия гайда 2.0:

- 1. Переработаны вступление и частично заключение*
- 2. Полностью изменены сборки архетипа и описание к ним*
- 3. Добавлены новые опциональные и технические карты*
- 4. Убран раздел «О Квест Маге: название и история»*
- 5. Раздел «муллиган» переработан под реалии нынешней меты*
- 6. Раздел «стратегия игры» дополнен новыми подробностями и важными деталями, изменены некоторые старые*
- 7. Раздел о коллекции заклинаний Мага дополнен новыми заклинаниями Рыцарей Ледяного Трона*
- 8. Раздел «матч-апы» переработан под реалии нынешней меты*
- 9. Дополнен раздел «как играть против Квест Мага».*
- 10.*

В данном гайде вы найдете следующие разделы

- 1. ● [Сборки архетипа](#)*
- 2. ● [Основные карты](#)*
- 3. ● [Опциональные и технические карты](#)*
- 4. ● [Муллиган](#)*
- 5. ● [Стратегия игры](#)*
- 6. ● [Коллекция заклинаний Мага: статистика, советы по использованию](#)*
- 7. ● [Матч-апы](#)*
- 8. ● [Как играть против Квест Мага](#)*
- 9. ● [Заключение](#)*



Сборки архетипа

Квест Маг – достаточно стабильная колода, которая не столь активно меняется под воздействием меты и других условий, хотя это ей все же присуще, пусть и не в такой степени, как остальным архетипам. Связано это в первую очередь с ограниченностью места: очень много слотов занимают неизменные элементы ОТК комбинации, еще больше – одинаковые и универсальные AoE ремувалы, способы добора, секреты, карты, генерирующие заклинания для выполнения Связующей спирали.

По итогу принципиально разных сборок Квест Мага не так уж и много, хотя есть и некоторые совсем оригинальные вариации, обо всех них вы узнаете ниже.

Классический Квест Маг с Болтливой книгой



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

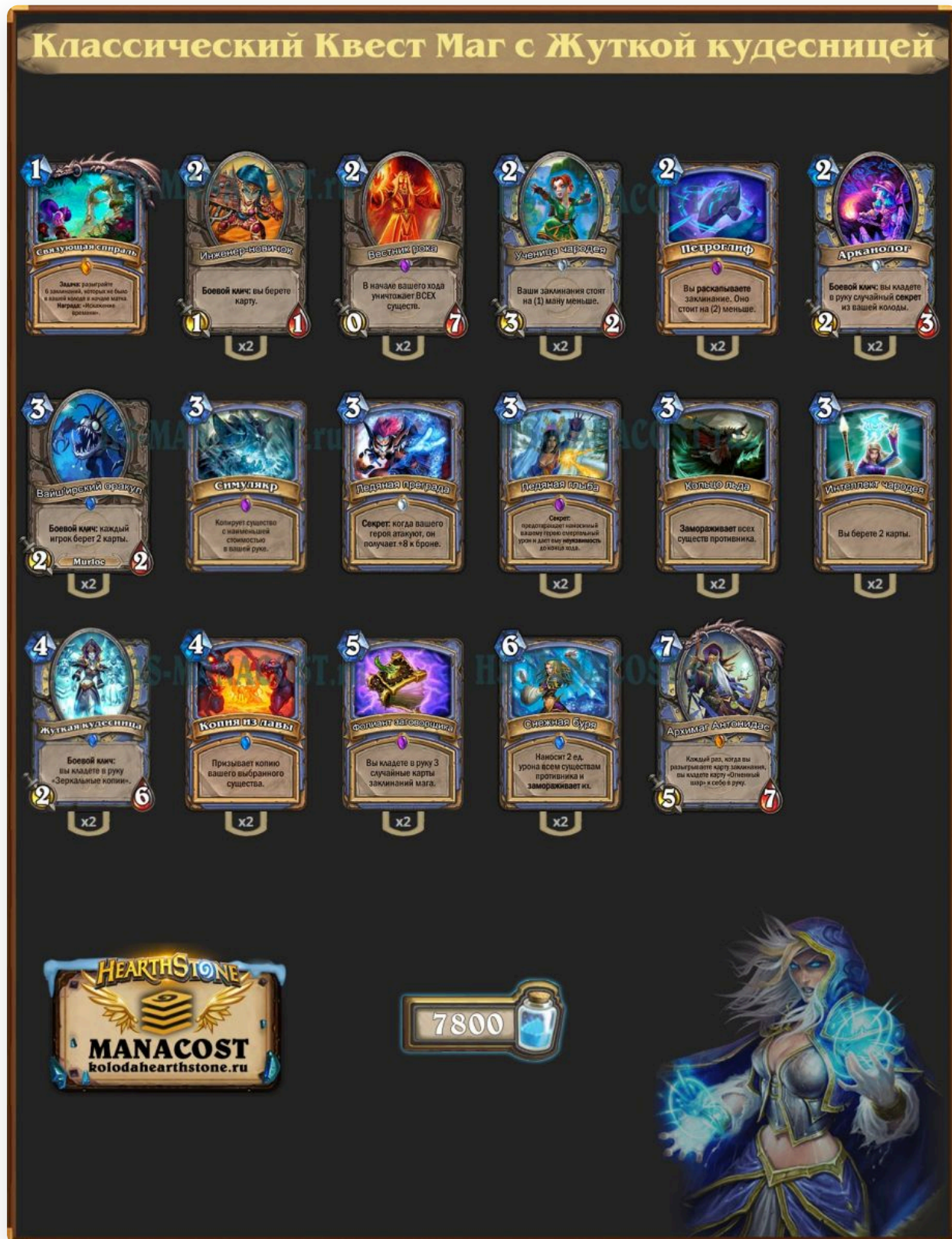
нажми чтобы скопировать в буфер

Первая «дефолтная» версия Квест Мага, которую вы чаще всего встретите в ладдере. Ее же, как самую простую и понятную, автор рекомендует для освоения архетипа. Важно подчеркнуть одну лишь спорную карту здесь – Болтливую книгу. Многие предпочитают

паре этих существ других, так их сборка становится второй «дефолтной» вариацией, которую вы найдете ниже.

Первоначальным автором Квест Мага с болтливой книгой был украинский киберспортсмен Neirga.

Классический Квест Маг с Жуткой кудесницей




Классический Квест Маг с Жуткой кудесницей

1 Связующая спираль Задчик: разыгрывает 6 заклинаний, которые не были в вашей колоде в этой партии. Награда: «Исключительное проклятие»	2 Инженер-новичок Боевой клич: вы берете карту.	2 Василиск режа В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.	2 Ученица черодея Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.	2 Петроглиф Вы разыгрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.	2 Арколог Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.
3 Ванпирский браконьер Боевой клич: каждый игрок берет 2 карты.	3 Симулякр Копирует существо с наименьшей стоимостью в вашей руке.	3 Ледяная преграда Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.	3 Ледяная глыба Секрет: предотвращает нанесение вреда герою соперничьей тропы и дает ему неуязвимость до конца хода.	3 Кольцо льда Замораживает всех существ противника.	3 Мимолетный черодей Вы берете 2 карты.
4 Жуткая кудесница Боевой клич: вы кладете в руку «Зеркальные копии».	4 Копия из лавы Призывает копию вашего выбранного существа.	5 Фаллиант магического Вы кладете в руку 3 случайные карты заклинаний мага.	6 Снежная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.	7 Архимед Антонидас Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» к себе в руку.	

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

7800



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Данная версия вместо Болтливых книг использует Жутких кудесниц, вот и все ее различия. Выбрать ли первый или четвертый дроп – решать вам, и у того, и у другого есть свои минусы и плюсы. [Болтливая книга](#), например, вариант чуть менее стабильный, зато потенциально более дешевый (подробнее о том, какой будет средняя стоимость заклинания Мага вы узнаете из раздела «коллекция заклинаний Мага»). [Жуткая кудесница](#) многим кажется слишком медленной, зато полученное с нее заклинание очень полезно, его просто разыграть в отличие от случайного заклинания, полученного с Болтливой книги, им же может оказаться какая-нибудь [Огненная глыба](#), с которой вы, вероятно, не распрощаетесь до конца партии.

Квест Маг от Breezy

Квест Маг от Breezy

 <p>Болтувая книга Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага. x2</p>	 <p>Связующая спираль Заклинание разыграно в заклинании, которое не было в вашей колоде в начале матча. Магика: «Искание Проклятия».</p>	 <p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p>	 <p>Инженер-новичок Боевой клич: вы берете карту. x2</p>	 <p>Вострый рок В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p>	 <p>Ученица чародея Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше. x2</p>
 <p>Петроглиф Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше. x2</p>	 <p>Арканолог Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды. x2</p>	 <p>Вайширский оркул Боевой клич: каждый игрок берет 2 карты. Murloc x2</p>	 <p>Симулякр Копирует существо с наименьшей стоимостью в вашей руке.</p>	 <p>Ледяная глыба Секрет: предотвращает нанесение любому персонажу оверхелпа и дает ему неуязвимость до конца хода. x2</p>	 <p>Кольцо льда Замораживает всех существ противника. x2</p>
 <p>Интеллект чародея Вы берете 2 карты. x2</p>	 <p>Копья из лавы Призывает копия вашего выбранного существа. x2</p>	 <p>Фаллит заговарши Вы кладете в руку 3 случайные карты заклинаний мага. x2</p>	 <p>Снежная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их. x2</p>	 <p>Архимат Антонидас Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» к себе в руку. 5 x2</p>	



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ





нажми чтобы скопировать в буфер


Эта версия очень напоминает первую, в ней всего лишь добавлена одна копия Ледяной стрелы, которую автор предпочел Ледяной преграде: достаточно оригинальная замена, которая делает Арканолога не таким стабильным и лишает Квест Мага единственного

источника исцеления. Впрочем, часто он и не нужен архетипу в отличие от способа избавиться навсегда или хотя бы на время от одной-единственной ключевой угрозы.

Квест Маг от Windello

Квест Маг от Windello


 <p>Маназмей Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Болтливая книга Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p>Связующая спираль Заклинание: разыграйте 6 заклинаний, которые не были в вашей колоде в начале матча. Маркада: «Обязательное заклинание».</p> <p>1</p>	 <p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Вестник рока В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>2 0</p> <p>x2</p>	 <p>Петрогаф Вы разыгрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Арканолог Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная преграда Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p> <p>3</p>	 <p>Ледяная улыбка Секрет: предотвращает максимальный урон и дает ему неравномерность до конца матча.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Кольцо льда Замораживает всех существ противника.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Интеллектуальный чародей Вы берете 2 карты.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Жуткая ведьмочка Боевой клич: вы кладете в руку «Зеркальные копии».</p> <p>4 2</p> <p>6</p>
 <p>Формант-заговорщик Вы кладете в руку 3 случайные карты заклинаний мага.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Снежная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p>Алехиярва Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>9 8</p> <p>Dragon</p>	 <p>Волшебный великан Стоит на 1 ед. маны меньше за каждое заклинание, что вы использовали на протяжении матча.</p> <p>12 8</p> <p>x2</p>	 <p>Огненный великан Стоит на (1) маны меньше за каждое повреждение, полученное вашим героем.</p> <p>25 8</p> <p>x2</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



8700



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Оригинальная сборка Квест Мага последних дней, еще не опробованная многими. Помимо самой измененной ОТК комбинации с бесконечных Огненных шаров на великанов и Алекстразу, удивляет и **Маназмей**, никак не вписывающийся в концепцию архетипа. Windello пользуется данной сборкой не только как классическим Квест Магом, он может вести себя как Фриз Маг или Берн Маг, то есть наносить какой-то урон оппоненту по ходу партии и существами (в том числе и великанами), и взрывным уроном, а задача будет давать дополнительный ход Магу, дабы тот смог добить уже поверженного оппонента.

Впрочем, данная сборка может вести себя и как классический Квест Маг, правда урон от нее будет не бесконечным, как в случае с другими версиями, а ограниченный атаками великанов и Алекстразой. Этого, впрочем, хватает практически всегда, ведь в мете не очень много архетипов, настакивающих броню, да и они не особо стремятся это делать в матч-апе с Квест Магом, если не знают, что тот победит их великанами, а не Огненными шарами.

Пока что трудно сказать, насколько хороша эта сборка. Возможно, она неудачный гибрид, а может быть, именно за ней будущее архетипа, не зря же Windello достиг с ней топ-100 легенды.



Выбрано 24 / 30 карт		
1	Связующая спираль	
2	Арканолог	2
2	Вестник рока	2
2	Петроглиф	2
2	Ученица чародея	2
3	Вайш'ирский оракул	2
3	Интеллект чародея	2
3	Кольцо льда	2
3	Ледяная глыба	2
3	Ледяная преграда	
4	Копия из лавы	2
5	Фолиант заговорщика	
6	Снежная буря	2
7	Архимаг Антонида	

Основа колоды Квест Мага, которой пользуется все или почти все сборки, включает в себя 24 карты, что очень даже прилично: пространства для маневров осталось не очень-то много. Чаще всего к этому набору добавляют еще несколько карт для генерации заклинаний (второй **Фолиант заговорщика**, а также две Болтливые книги/Жуткие кудесницы) и дополнительные способы добора. Реже появляется **Ледяная стрела** как лишний ремувал или какой-то другой опциональный инструмент, обо всех них подробнее вы сможете прочитать ниже.

Вопрос: почему чаще всего используется **Инженер-новичок, а не **Маг крови Талнос**, **Служитель боли** или **Собиратель сокровищ**?**

*Ответ: Квест Магу порой важно получать карту сразу же, а не ждать, когда его источник добора умрет или получит урон, порой времени и маны на это просто нет. **Маг крови Талнос**, дающий еще и урон от заклинаний, не столь полезен при условии, что Квест Маг почти не использует заклинания прямого урона, **Служитель боли** же часто может сыграть против Квест Мага, так как этот архетип страдает от большого количества трудно реализуемых карт. Со Служителем боли на столе оппонент часто сможет сжечь Квест Магу одну-другую карту, чего допускать ни в коем случае нельзя.*

Вопрос: а разве то, что **Вайш'ирский оракул дает две карты оппоненту, это не плохо?**

Конечно, ничего хорошего в этом нет, однако зачастую Квест Маг играет вообще не обращая внимания на действия оппонента: он может выставлять сколько угодно существ, какой от них прок, если все они заморожены? Или какой прок от заклинаний прямого урона, если у Мага есть **Ледяная глыда**, которая не даст ему умереть в любом случае? Между прочим, иногда **Вайш'ирский оракул** даже полезен: с его помощью можно сжечь карты оппоненту, если тот копит их в своей руке. Так, например, вы можете легко выиграть зеркальный матч-ап, если сожжете **Архимага Антонидаса** вашему оппоненту.



Болтливая книга – дополнительный источник заклинания для выполнения легендарной задачи. В большинстве сборок используются одна или две копии этого существа. Конкурирует с Жуткой кудесницей, чаще всего выходит победителем из этого единоборства, хотя порой уступает. Есть вариант использовать по одной копии Болтливой книги и Жуткой кудесницей, если вы хотите найти какой-то компромисс.



Маназмей - берите в сборку вместе с Ледяными стрелами, дабы получить гибридную версию Квест Мага и Фриз Мага. **Маназмей** очень поможет вам в агрессивных матч-апах, например, против Охотника, если оставить в руке этот первый дроп и сбросить легендарную задачу.



Ледяная стрела - дополнительный ремувал, универсальный и очень удобный, едва ли он будет лежать в вашей руке без дела в любом матч-апе, порой именно **Ледяная стрела** может защитить вас от получения большего количества урона, чем та же **Ледяная преграда**.



Узы маны – дополнительный секрет, который подарит вам простой способ быстрее выполнить вашу легендарную задачу, а потенциально и какой-то интересный и необычный инструмент для защиты или добора в зависимости от того, что использует ваш не ожидающий Уз маны оппонент.



Снежная буря – дополнительный защитный инструмент для заморозки. Некоторые сборки используют одну копию, потому что для второй у них просто не хватает места.



Маг крови Талнос – еще один источник перебора колоды, который, впрочем, зачастую просто хуже даже Собирателя сокровищ. Урон от заклинаний не столь важен Квест Магу, чаще всего он совершенно бесполезен, лишь в некоторых ситуациях вы сможете получить от Мага крови Талноса больше выгоды, чем от Собирателя сокровищ, а чаще всего 2/1 лучше, чем 1/1. Вы можете взять Мага крови Талноса, если используете в сборке [Вулканическое зелье](#).



Вулканическое зелье – используйте одну копию этого заклинания, если вы хотите улучшить ваш матч-ап с агрессивными колодами, например, с Охотником или Токен Шаманом.



Симулякр – одна копия этого заклинания используется почти во всех сборках Квест Мага, так как помогает ему быстрее находить нужные части комбинации. Вы можете использовать **Симулякр** и для того, чтобы скопировать другую важную в конкретном матч-апе карту, например, Вайш’ирского оракула или Вестника рока.



Жуткая кудесница – альтернатива Болтливой книге. Об этой паре уже многое было сказано выше. Выбирайте Жуткую кудесницу, если предпочитаете стабильность и надежность. С лишними Зеркальными копиями вам будет легче защитить вашего героя или Вестника рока, но следите за местом на вашем столе.



Служитель боли – еще один источник перебора колоды. Его минус в том, что он не всегда управляемый. Часто Квест Маг сидит с большим количеством карт в руке, противник может этим воспользоваться и сжечь вам пару карт, если вы неаккуратно выставите Служителя боли на стол.



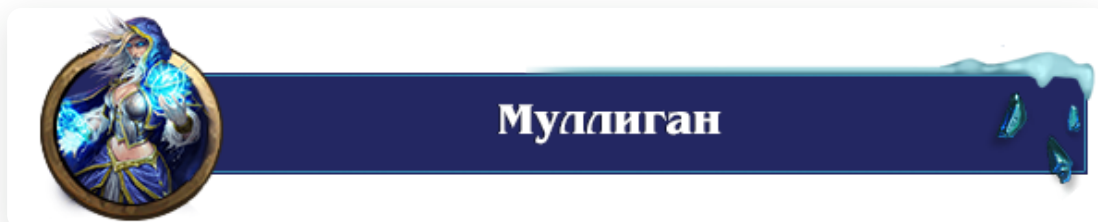
Грязная крыса – техническая карта, отлично вписывающаяся в колоду Квест Мага. С ее помощью вы можете не давать оппоненту реализовывать сильные боевые кличи его существ, а до самого их выставления на стол вам не особо будет дела, ведь вы попросту заморозите их вместе с остальными. Потенциально и убьете с помощью Вестника рока.



Пожиратель секретов - Квест Маг редко может позволить себе технические карты, однако эта существенно улучшит ваши результаты в матч-апах с другими Магами в первую очередь, что может быть крайне полезным в нынешней мете.

Вопрос: почему в сборках нет точечных ремувалов? Как быть с большими угрозами оппонента?

*Ответ: Первая причина, по которой во многих сборках нет Ледяной стрелы, Огненного шара, Превращения и других карт, банальное отсутствие места. Вторая причина - не столь острая нужна в точечных ремувалах. Квест Маг может позволить себе получить некоторое количество урона от существ оппонента, далее он начнет примораживать их, не давая атаковать никому. Плюс ко всему вы можете получить необходимые точечные ремувалы с помощью **Петроглифа** и подобных ему карт.*



В целом муллиган Квест Мага схож в противостоянии с большинством оппонентов, хотя и есть некоторые незначительные различия. Ключевой вопрос, который интересует любого игрока на Квест Маге, звучит так: когда сбрасывать легендарную задачу из стартовой руки? Ответить на него можно, зная о вероятном архетипе вашего оппонента: будет ли тот агрессивным в любом случае или нет?

Вопрос: как побеждать, если я из стартовой руки сброшу квест?



Ответ: если вы сбрасываете из руки легендарную задачу, вы зачастую отказываетесь от плана на игру, завязанном на комбинации. Делаете вы это исключительно в том случае, если ожидаете серьезного давления со стороны оппонента. При таком сценарии развития событий вам не нужно заклинание «1 маны сделать ничего», вам нужны всевозможные способы справиться с агрессией, осушить руку оппонента и после задавить его любыми доступными способами, хоть Ученицами чародея, хоть Архимагом Антонидасом, хоть другими мелкими существами при поддержке заклинаний. Не забывайте, что задача может прийти к вам в руку в любой момент, тогда вы, если это возможно, переключаетесь на стандартный способ победы.

Когда вы разберетесь с легендарной задачей, вам нужно будет найти другие инструменты для старта, в первую очередь добор, хотя иногда и другие карты. В первую очередь ищите хороший второй ход: в идеале [Арканолога](#), можно и Инженера-новичка, и [Интеллект чародея](#) (если у вас есть Монетка), и только при его наличии оставляйте источник добора за 3 кристалла. В агрессивных матч-апах вы можете всегда оставлять [Петроглиф](#) для второго хода, но в медленных делать этого не стоит. Аналогично и с Вестником рока, хотя его иногда можно оставить и против оппонентов помедленнее, если у вас есть Монетка и хороший второй ход.



Воин: сбрасывайте задачу всегда. Если это Пират Воин, она вам не нужна. Если это Фатиг Воин, вы успеете найти Связующую спираль по ходу противостояния и выполнить ее в большинстве ситуаций, если не допустите сожжения ваших карт, и если вам уж совсем не повезет с замешиванием задачи в самый низ колоды.

Ищите в стартовую руку: [Арканолог](#), [Вестник рока](#), [Петроглиф](#), [Болтливая книга](#) – всегда. [Интеллект чародея](#) оставляйте при наличии хорошего второго хода.



Паладин: не сбрасывайте задачу никогда, даже если это Мурлок Паладин, то он сейчас не так силен и быстр, как раньше, да и вы сможете легко остановить его Вестником рока + Кольцом льда.

Ищите в стартовую руку: [Болтливая книга](#), [Инженер-новичок](#), [Арканолог](#) – всегда. Если есть второй дроп и/или Монетка – [Интеллект чародея](#), [Петроглиф](#). С Монеткой и

Вестником рока можно оставить в руке **Кольцо льда**.



Охотник: сбрасывайте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: **Болтливая книга**, **Инженер-новичок**, **Арканолог**, **Вестник рока**, **Петроглиф** – всегда. **Интеллект чародея**, если у вас есть второй дроп. С **Монеткой** и **Вестником рока** можно оставить в руке **Кольцо льда**.



Шаман: сбрасывайте задачу всегда, если ходите первыми. С **Монеткой** ее можно оставить.

Ищите в стартовую руку: **Болтливая книга**, **Инженер-новичок**, **Арканолог**, **Петроглиф**, **Вестник рока** – всегда. Если есть второй дроп и/или **Монетка** – **Интеллект чародея**. С **Монеткой** и **Вестником рока** можно оставить в руке **Кольцо льда**.



Друид: оставляйте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: **Инженер-новичок**, **Арканолог** – всегда. **Интеллект чародея**, если у вас есть второй дроп. **Кольцо льда**, если у вас есть **Вестник рока** и **Монетка**. **Болтливую книгу**, если у вас есть **Монетка**.



Разбойник: оставляйте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: **Болтливая книга**, **Инженер-новичок**, **Арканолог**, **Вестник рока** – всегда. Если есть второй дроп и/или **Монетка** – **Интеллект чародея**, **Петроглиф**.



Маг: оставляйте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: **Болтливая книга**, **Инженер-новичок**, **Арканолог** – всегда. Если есть второй дроп и/или **Монетка** – **Интеллект чародея**, **Вайш'ирский оракул**, **Петроглиф**.



Жрец: оставляйте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: **Болтливая книга**, **Инженер-новичок**, **Арканолог** – всегда. Если есть второй дроп и/или **Монетка** – **Интеллект чародея**, **Вайш'ирский оракул**.

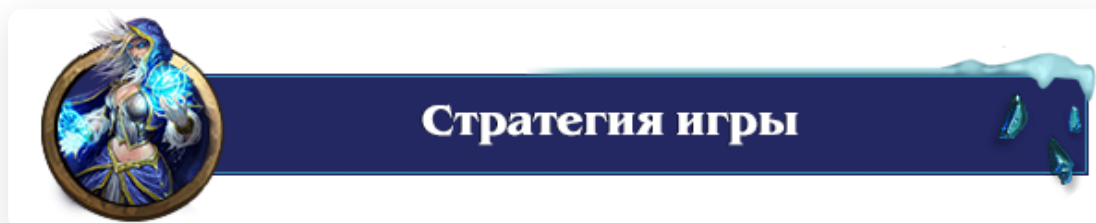


Чернокнижник: оставляйте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: **Болтливая книга**, **Инженер-новичок**, **Арканолог**, **Вестник рока** – всегда. Если есть второй дроп и/или **Монетка** – **Интеллект чародея**, **Вайш'ирский оракул**.

Вопрос: почему иногда нужно оставлять **Петроглиф, а иногда нет?**

Ответ: *Петроглиф* – отличная карта для Мага, однако на старте вам нужны другие инструменты, а именно перебор колоды. И пусть *Петроглиф* и дает вам карту по сути, вам порой важнее именно уменьшать количество карт в вашей колоде. *Петроглиф* вы оставляете лишь тогда, когда ожидаете агрессию от вашего оппонента, поскольку тогда это заклинание может дать вам неожиданный и очень эффективный ответ.



Этот раздел будет разделен на три части: действия на начальной стадии игры, на средней и на поздней.

Начальная стадия

На начальной стадии игры стратегия Квест Мага незамысловата. На первый ход вы чаще всего будете использовать задачу, хотя в этом и нет особой необходимости. Вы можете выставить Болтливую книгу. Не стоит, если у вас есть задача, начинать игру с хода Монетка+Арканолог, если вы играете не против сверхагрессивной колоды. Дело в том, что Монетка считается за заклинание, которого не было в вашей колоде, а значит оно поможет выполнить задачу, то есть ее желательно разыгрывать до использования Монетки.

На второй ход вы хотите разыграть существо с добором. Лучшее – Арканолог. Далее в списке приоритетов идет Собиратель сокровищ или Маг крови Талнос (если у вас они есть), только после Инженер-новичок. Если вы играете против сверхагрессивной колоды, можно разыграть и Вестника рока, в противном случае лучше подождать с ним до лучших времен, особенно если у вас есть другой хороший второй ход.

На третий ход точно так же лучшим ходом будет добор. В идеале Интеллект чародея, но сойдет и Вайш'ирский оракул в большинстве случаев (но не тогда, когда вы играете против сверхагрессивной колоды, им давать лишние ресурсы очень не хочется).

Лучше всего рассмотреть проблему можно на примере.



– На третий ход Квест Маг встает перед выбором: использовать ли Инженера-новичка, Вайш'ирского оракула или Ледяную глыбу? Первый позыв – разыграть Инженера-новичка, потянуть карту, не дать карт Квест Разбойнику и пропустить ход. Но это неправильное действие. Разыграв сейчас второй дроп, у вас не будет хорошего действия на следующий ход, вы неэффективно потратите ману в этот ход и на следующий ход. *Ледяная глыба* – вторая опция, однако в данном случае не очень полезная, ведь у вас есть возможность потянуть карты, а это лучше, чем сыграть секрет, когда вам ничего не угрожает. Лучший вариант в этом случае – розыгрыш Вайш'ирского оракула. Пусть ваш оппонент получит карты и потенциально быстрее начнет давление, но вам не очень важно, что делает ваш оппонент, вы играете в свою игру и у вас на нее свой план, не зависящий от оппонента. На четвертый ход вы сможете разыграть двух Инженеров-новичков, то есть идеально вписаться в кривую маны, а еще добрать очень много карт. Важно то, что, если бы в данном случае у вас не было Вайш'ирского оракула, правильным ходом был бы розыгрыш секрета.

Итак, в первые ходы невероятно важна игра по кривой маны. Старайтесь использовать ее всю и лучше всего для перебора колоды. Если перебор колоды вам недоступен, разыгрывайте секреты или генерируйте карты для выполнения задачи. Старайтесь делать всё по кривой маны, планируйте ваши действия на следующие несколько ходов.

Еще один важный момент – всегда используйте *Арканолога* раньше, чем другие источники добора, дабы сначала наверняка вытянуть секрет, а потом уже другую карту. С помощью выставленных на стол существ старайтесь сдерживать агрессию противника, идти «в лицо» смысла нет практически никогда.

Средняя стадия

На средней стадии игры, если у вас всё было хорошо, размер вашей руки будет значительным, как и угрозы на столе оппонента. Поскольку маны и карт становится

больше, становится больше и доступных опций. Все из них, к сожалению, описать невозможно, поэтому в этом разделе внимание будет уделено только некоторым моментам.

Во-первых, продолжайте добирать карты, если это возможно. Но следите за количеством карт в вашей руке. Это невероятно важно: никогда не допускать переполнения руки и сжигания карт. Помните, что **Инженер-новичок**, **Болтливая книга** не изменят количества карт в вашей руке, **Интеллект чародея** и **Вайш'ирский оракул** увеличат его на одну, **Фолиант заговорщика** – на две. Если вы после добора не сможете гарантированно освободить вашу руку от 10 карт, лучше не добирайте карты, а используйте что-то другое. Но в любом случае, сначала оцените риски. Если у вас уже есть **Архимаг Антонидас** и **Копия из лавы**, раскопанная с помощью **Петроглифа**, вы можете позволить себе сжечь даже одну Ученицу чародея, но едва ли это сделает вашу жизнь проще. Порой вы можете с переполненной рукой использовать сначала **Фолиант заговорщика**, даже если он даст вам не три карты, а две или одну. После обязательно разыграть что-то другое, дабы освободить место в руке. Если сделать наоборот, то есть разыграть **Фолиант заговорщика** последним, вы не освободите вашу руку для следующей карты.

Во-вторых, начинайте беспокоиться о вашем выживании, но старайтесь подходить к использованию сдерживающих ресурсов размеренно. Здесь важна последовательность: у вас есть три ресурса, которые обеспечивают ваше выживание. Использовать их надо один за другим только в этом порядке: сначала ваше здоровье и броня. Вы можете позволить себе получить какое-то количество урона по герою, в каждом матч-апе оно разное. Необходимо знать возможности вашего оппонента: сколько урона он сможет нанести вам на следующий ход с идеальными картами? Если он теоретически сможет вас убить, переходите ко второму сдерживающему ресурсу. Имя его – эффект замораживания. Он представлен тремя заклинаниями в вашей колоде, кроме того вы можете найти больше с помощью генерации заклинаний. В идеале вместе с замораживающими эффектами использовать и **Вестника рока**, если на него у вашего оппонента не будет ответа (опять же, в зависимости от матч-апа возможно сказать, сможет ли он убить его или нет), вы окажетесь в невероятно выгодной ситуации, вы зачистите стол, сможете выставить ваших существ на пустой стол, добрать несколько карт и так далее. Последний ресурс для выживания в вашем распоряжении – **Ледяная глыба**. Важно – это всегда последний ресурс в вашем списке, прибегать к нему нужно только в случае, если до вашей победы осталось два хода.

Всегда старайтесь оттягивать момент, когда вы перейдете от траты здоровья к удержанию стола замороженным, а потом от удержания стола к Ледяным глыбам. Вы уже вряд ли сможете вернуться к предыдущему способу, как только перешли к следующему. Иногда вам потребуются принимать риски, как в следующих игровых ситуациях.



- В этой игровой ситуации Квест Маг может начать защищаться от давления Агро Друида. Он может использовать Ледяную глыбу, дабы наверняка не умереть. Но это был бы неправильный ход, ведь Ледяная глыба понадобится Магу позднее, когда других средств защиты не останется. Джайна может использовать Кольцо льда, чтобы наверняка не умереть от Друида, чтобы не получить массу урона. Но и это неправильный ход, поскольку Кольцо льда потребуется Магу позднее. Сейчас же всё еще та стадия. Когда вы можете позволить себе использовать ресурс здоровья без угрозы смерти. Сколько урона может нанести Друид, если Маг сейчас ударит Арканологом в 2/3, использует туда же силу героя и разыграет Интеллект чародея? $7+1$ на столе = 8. У Друида есть Дикий рев, который добавит еще 6 урона, то есть 14 в сумме. Этого будет недостаточно для того, чтобы убить Мага, так что первым защитным ресурсом - здоровьем - еще можно попользоваться, не прибегая к другим. Это рискованно, но риски порой приходится принимать, дабы играть на победу, а не так, чтобы не проиграть.

Поздняя стадия

На поздней стадии игры продолжайте придерживаться вышеназванных советов: как можно быстрее перебирайте колоду, используйте необходимые для выживания ресурсы в правильном порядке, иногда идите на обоснованные риски. Старайтесь еще и продвинуться в выполнении задачи, а лучше завершить ее вовсе. Не забывайте только учитывать место в вашей руке, в которую вы получите Искривление времени.

Настало время поговорить немного о самой ОТК комбинации, с ней связано достаточно большое количество тонкостей, учитывать которые необходимо. Во-первых, последовательность действий. Она такова: Сначала Ученицы чародея, зачем копирование их Копией из лавы, затем награда за легендарную задачу. Вероятно, выполнить ее вы сможете только в этот же ход с помощью удешевленных Фолианта заговорщика и сгенерированных из него заклинаний. На следующий ваш ход, который

наступит сразу после нажатия на кнопку «доп. ход», вы разыгрываете Архимага Антонидаса и любое заклинание, которое не убьет вас или Учениц чародея. В вашей руке окажется **Огненный шар**, стоящий 0 кристаллов маны. Его вы можете отправлять в лицо вашего оппонента снова и снова, пока время хода не подойдет к концу. Наверняка вам хватит времени хода для победы в игре после.

Это идеальный сценарий развития событий, который, конечно же, может быть реализован далеко не в каждой игре. Не отчаивайтесь, у вас есть и другие способы победить.

Помните несколько важнейших вещей:

Первая - урон от усталости убивает вашего героя, даже если был активен секрет **Ледяная глыба**.

Вторая - вам необходимо 5 свободных слотов на вашей половине стола, дабы разместить там четырех Учениц чародея и Архимага Антонидаса. Вам могут помешать выставиться ваши Вестники рока под немотой или **Зеркальные копии**.

Третье - вам необходимо заклинание, которое даст вам первый **Огненный шар** в ход выставления Архимага Антонидаса. Этим заклинанием не должно стать **Вулканическое зелье**, им не может стать секрет, который уже активен, им не может стать **Интеллект чародея**, если у вас осталась 1 единица здоровья (чаще всего) и одна карта в колоде. Много аспектов, которые вы должны держать в голове.

Еще один немаловажный момент - отслеживание карт, созданных каким-то другим способом, и карт, которые вы положили в вашу колоду. Порой та же **Болтливая книга** даст вам **Интеллект чародея**, например, который уже есть в вашей колоде. Естественно, в первую очередь нужно использовать тот, что сгенерирован, если у вас активна задача. Но иногда вы можете забыть, какая именно копия заклинания ваша, а какая создана. Казалось бы, это достаточно легко отслеживать, но у вас будет масса забот в игре и без этого, так что ошибиться легко. Есть хитрость, о которой знают не все: наведите на восклицательный знак над вашим героем, то есть на легендарную задачу, дабы отследить ее прогресс. Все на фоне прогресса станет черно-белым. Все, кроме тех карт в вашей руке, что сгенерированы с помощью других карт, то есть тех, что помогут выполнить вашу легендарную задачу.



На поздней стадии игры может случиться крайне неприятный конфуз. Ключевая карта для вашей комбинации может оказаться последней в колоде. Не страшно, если это **Архимаг Антонида**, вы получите его в руку как раз вовремя, если начнете реализовывать комбинацию за ход до начала усталости. Хуже, если это **Ученица чародея** или **Копия из лавы** – тогда высоки шансы на проигрыш, если у вас осталась одна единица здоровья (чаще всего так и будет). Ваше спасение – дополнительное заклинание **Копия из лавы**, полученная ранее с помощью **Петроглифа** или **Фолианта заговорщика** или же **Симулякр**, заранее примененный на Ученицу чародея.

Кстати о **Петроглифе** и **Копии из лавы**. Если вы найдете это заклинание, ваша жизнь станет намного легче, ведь стоит оно будет 2 кристалла маны. Так вам не потребуется одна копия Ученицы чародея или Копии из лавы для комбинации или вы сможете призвать целых 5 Учениц чародея без лишних затрат, а значит и произносить заклинания из **Фолианта заговорщика** еще дешевле.





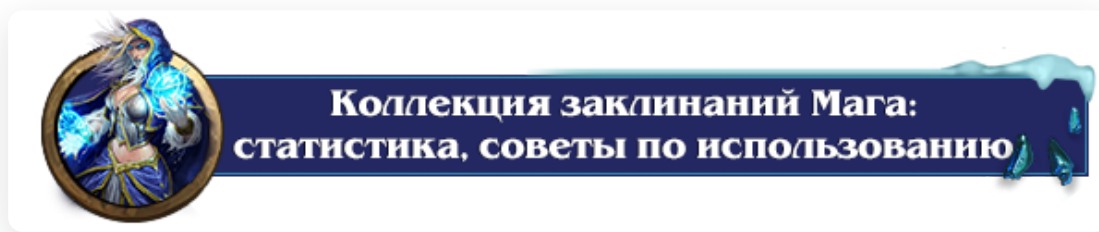
Еще одна важная карта – **Симулякр**. Часто вы будете применять его для создания еще одной Ученицы чародея, дабы не искать вторую ее «натуральную» копию или вторую Копию из лавы. Это, конечно же, значительно облегчит поиски вашего условия победы, так что важность **Симулякра** для Квест Мага трудно переоценить. Впрочем, это заклинание можно использовать и для того, чтобы скопировать что-то другое, например, лишний источник добора, если он вам кровь из носа нужен. Тот же Вайш'ирский оракул часто будет чуть ли не основным условием легкой победы, например, в матч-апе с **Казакус Жрецом**, **Контроль Магом**, **Фатиг Воином**, **Квест Магом**. Сжечь им несколько карт – отличная предпосылка для выигрыша.

И последнее в этом разделе – вы не всегда должны реализовывать комбинацию, чтобы победить. Вы можете сгенерировать очень много урона из руки с помощью ваших заклинаний, кроме того, Ученицы чародея могут атаковать после использования **Искажения времени** – а это очень много урона. Порой вам хватит и трех Учениц чародея и завершенной задачи: **Огненные шары** будут стоить 1 кристалл маны, то есть максимум вы используете три, а это 18 единиц урона. Добавьте сюда 9 урона от Учениц чародея и получите 27 единиц урона! Есть и другие варианты развития событий, например, вы можете победить как классический **Фриз Маг** под защитой **Ледяных глыб**, если найдете

несколько заклинаний взрывного урона. И опций действительно очень много, главное научиться видеть их все, что порой очень непросто.

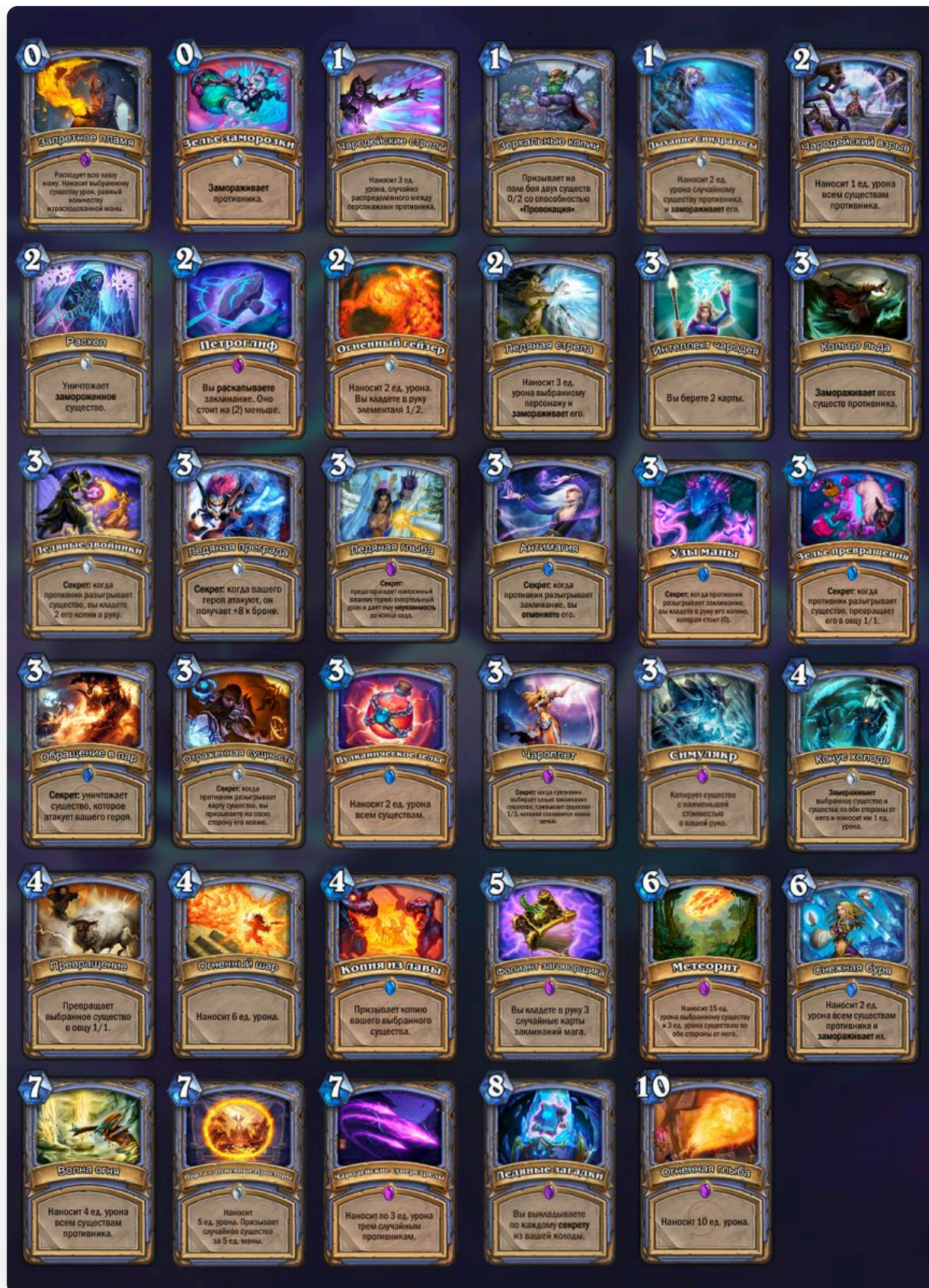
Важно поговорить и о том, что делать, если вы сбросили легендарную задачу из стартовой руки, ожидая агрессивный матч-ап. Тогда вашей задачей станет не только защита от угроз оппонента, но и поиск момента для захвата стола. Захватить стол бывает достаточно трудно, ведь у вас мало существ, но всё же Ученицы чародея или [Архимаг Антонида](#) способны сделать многое, если постоят на вашей половине несколько ходов. Чаще всего агрессивные колоды с истощенными ресурсами в руке не смогут на них ответить, именно там вы и победите. Ученицы чародея помогут вам выгодно реализовать Фолианты заговорщика и другие заклинания, а они, в свою очередь, дадут вам нужный взрывной урон или даже возможность выставить дополнительные угрозы (как [Портал: Огненные Просторы](#), например).

В матч-апах без легендарной задачи на старте вам часто придется импровизировать, думать и искать условие победы. Это трудная задача, но крайне интересная. Впрочем, искать условия победы порой придется и с оставленной Связующей спиралью, если у вас не останется времени для поиска полной комбинации. Ищите способы победить и уязвимые места оппонента, дерзайте!



Теперь следует поговорить обо всех доступных на данный момент заклинаниях Мага в Стандартном режиме. Это важно потому, что очень часто вы будете получать их с помощью Болтливой книги, [Петроглифа](#) и Фолианта заговорщика.

Всего вы можете создать 35 заклинаний, хотя в коллекции их 36. Дело в том, что Связующую спираль невозможно получить с помощью эффектов генерации заклинаний. Рыцари Ледяного Трона существенно подпортили общую силу заклинаний Мага, так как все четыре полученных классом заклинаний достаточно ситуативны. [Дыхание Синдрагосы](#) вам еще может пригодиться для сдерживания давления, [Симулякр](#) для копирования нужного существа (хотя одной копии [Симулякра](#) в вашей колоде более, чем достаточно), а вот [Ледяные двойники](#) и [Ледяные загадки](#) – настоящая катастрофа. [Ледяные загадки](#) вы часто не прочь применить на любой стадии игры, но вот свободных 8 кристаллов маны у вас чаще всего не будет.



Стоимость доступных для генерации заклинаний

0 маны – 2 заклинания

1 маны – 3 заклинания

2 маны – 5 заклинаний

3 маны – 13 заклинаний
4 маны – 4 заклинания
5 маны – 1 заклинание
6 маны – 2 заклинания
7 маны – 3 заклинания
8 маны – 1 заклинание
9 маны – 0 заклинаний
10 маны – 1 заклинание

Средняя стоимость заклинаний Мага - 3.5 кристалла маны

Чаще всего вы найдете заклинание за 3 кристалла маны, и это будет скорее всего секрет.

Важно поговорить о том, какие заклинания даст вам [Фолиант заговорщика](#). Часто у вас не будет места в руке или времени для того, чтобы произносить это заклинание рано. Часто вы будете использовать его только в тот же ход, что и разыграете двух Учениц чародея и скопируете их. Это значит, что и вашу легендарную задачу вы будете завершать в тот же ход с помощью заклинаний из Фолианта заговорщика.

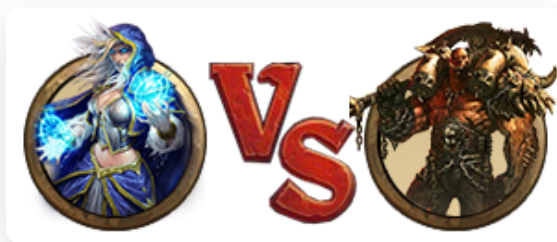
Итак, выставление двух Учениц чародея потребует от вас 4 кристалла маны, еще 3 кристалла маны потребуют Копии из лавы. Один кристалл маны потребуется для использования Искращения времени. Итого это восемь. Фолианты заговорщика будут так же стоить по 1 кристаллу маны, так у вас вовсе не останется свободной маны. Поэтому, дабы закончить задачу, вам потребуются заклинания за 4 кристалла маны или меньше, чтобы произнести их бесплатно. Таких заклинаний у вас 27. Однако следует вычесть [Вулканическое зелье](#), которое убьет ваших Учениц чародея. Итого 26 из 35. Также стоит вычесть отсюда другие заклинания, которые вы не сможете разыграть по каким-то причинам, например, секрет, если другая его копия уже активна, или [Интеллект чародея](#), если у вас мало карт в колоде и усталость убьет вас, или [Раскол](#), если на столе нет замороженных существ. Даже с учетом этого шансы достаточно высоки, но будут случаться и неудачи: в руку могут прийти дорогие заклинания, вы не разыграете их в нужный ход и не выполните задачу, то есть проиграете. В этом нет ничего страшного, колода Квест Мага порой может не сработать – вероятность не так высока, но она есть.

Хорошие новости в том, что часто вы будете выполнять задачу частично или полностью раньше, чем соберете комбинацию. Вам помогут [Болтливая книга](#), Монетка и тот же [Фолиант заговорщика](#), который вполне реально разыграть и до хода с Ученицами чародея.



Данный раздел пока что не может претендовать на окончательность, завершенность и безусловную правоту, поскольку мета патча 9.1 еще не сформирована окончательно.

Нет мета-отчетов и других данных, на основе которых можно было бы делать выводы о популярных архетипах и их типовых сборках. В данном разделе вы найдете скорее советы игры против определенных классов, но не против определенных колод.

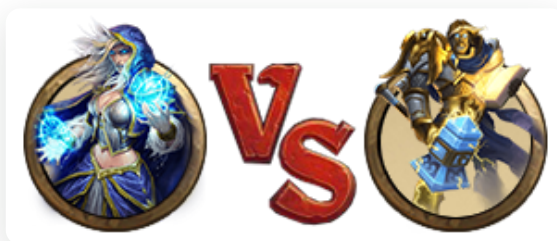


Воин

Пират Воин – настоящая катастрофа для Квест Мага. Благо, этот архетип стал встречаться намного реже, да и сборка его существенно замедлилась с потерей Огненной секиры. Если же вам все-таки «посчастливилось» встретить этот архетип, постарайтесь захватить стол как можно быстрее, несмотря на то, что сделать это будет трудно. Постарайтесь найти [Зеркальные копии](#) и [Портал: Огненные Просторы](#), дабы получить провокатора. Неплохо в данном матч-апе показывают себя [Ледяная стрела](#) и [Волна огня](#): первое заклинание поможет заморозить самого Воина, дабы тот не бил вас оружием, второе зачистит стол ото всех угроз оппонента кроме Гидры Горьких Волн. Поскольку вы отказываетесь вашей ОТК комбинации в поединке с Воином, продавить его надо будет вашими незначительными угрозами на столе и/или заклинаниями прямого урона. Здесь Воину очень будет помогать его базовая сила героя, оттягивая вашу победу. Вы же будете оттягивать победу Пират Воина с помощью Ледяных глыб и Ледяной преграды. Гонку чаще всего будет выигрывать ваш оппонент, но все же попытаться изменить это вы вполне можете, порой вы и будете побеждать.

Фатиг Воин – интересный матч-ап, в котором вам следует бояться только одной вещи: «овердрова» или сжигания ваших карт. Фатиг Воин играет двух Вайш'ирских оракулов, но он может сделать дополнительные копии этих мурлоков с помощью Руки мертвеца. Постарайтесь держать в вашей руке 7 карт или менее, хотя и сделать это порой трудно. Если вы сбросите легендарную задачу, как и советуется вам в данном гайде, найти ее станет вашей главной целью.

Важно будет сохранить Архимага Антонидаса и Учениц чародея. Их можно потерять даже если вы их не сожжете, так как многие Фатиг Воины играют Грязную крысу. Дабы обыграть этот второй дроп, постарайтесь держать в вашей руке и какое-то не ключевое существо для комбинации. Так же поступайте, если ожидаете Грязную крысу в любом другом матч-апе.



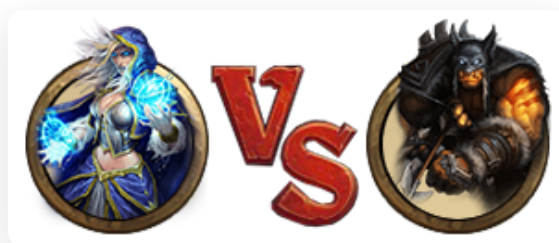
Паладин

Мурлок Паладин – агрессивный архетип, который действует преимущественно со стола. Главная его слабость – трудности с ликвидацией Вестника рока при замороженном столе. Постарайтесь скомбинировать ваш второй дроп с эффектом заморозки, когда стол оппонента начнет угрожать вам слишком серьезно. Единственный способ ликвидировать существо 0/7 для Мурлок Паладина – комбинация оружия и Хранителя Солнца Тарима, будьте к ней готовы, особенно если Паладин уже с оружием в руках и разыгрывал Защитника холмов.

Помните, что убивать Тириона Фордринга нет особого смысла. Это существо наносит 6 урона за ход, Паладин, когда оно умрет, будет наносить 5 урона за ход, только вам труднее будет предотвратить этот урон замораживающим эффектом.

Контроль Паладин, пусть и сможет проще ликвидировать Вестников рока, побеждается легче, так как это крайне медленный архетип, дающий вам даже более необходимого времени для поиска и реализации вашего плана на игру. Опять же помните про Тириона Фордринга. Вы можете встретить ОТК Паладина через рыцаря смерти, тогда противостояние выиграет тот, кто быстрее соберет нужные части комбинации, как-то помешать друг другу вы толком не сможете.

Если вы смогли сгенерировать **Чароплета**, разыгрывайте этот секрет незамедлительно, он крайне хорош в матч-апе с Паладином, так как не даст тому разыграть **Печать королей** и Гребнистого скакуна. У Паладина тоже есть секрет, который доставит вам трудности – **Око за око**. Дабы обыграть его, постарайтесь не опускаться до 1 единицы здоровья, а перед нанесением урона Огненными шарами используйте силу героя для нанесения 1 единицы урона Утеру, дабы получить минимум урона с Ока за ока.

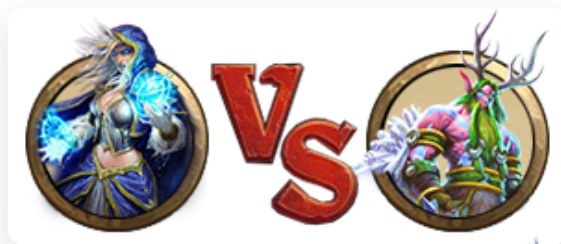


Охотник

Бороться с **Мидрейндж Охотником** – достаточно трудно, а популярность этого архетипа является главной причиной не самых уверенных позиций Квест Мага в нынешней мете, несмотря на наличие огромного количества Жрецов. Сила Охотника в том, что тот наносит урон не только своими существами со стола, в чем он очень походит на Пират Воина. Только добавляется еще и неприятная сила героя **Верный выстрел**, с которой вы ничего не можете поделать, она будет пробивать вашего героя и даже **Ледяная преграда** не поможет, если у вас останется мало здоровья: не только **Верный выстрел** убьет вас сквозь нее, но и **Команда «Взять!»**. Вам остается только чистить стол и надеяться, что Охотнику не зайдут идеальные карты для давления: **Лук Орлиного рога**, **Хаффер**, **Команда «Взять!»** и другие.

В данном матч-апе лучше всего показывает себя даже не **Вестник рока** (он может умереть от Смертельного выстрела, поэтому старайтесь выставлять на стол вместе с ним что-то еще, или от Разрушителя чар, здесь Вестника рока уже ничего не спасет), а

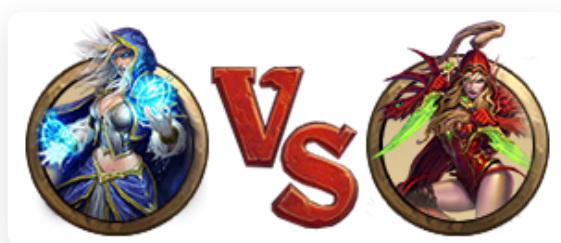
Вулканическое зелье. Если у вас есть эта карта - отлично, хотя ее можно найти с помощью Петроглифа и аналогичных эффектов.



Друид

Джейд Друид - отличный противник для вас, способный лишь при идеальном заходе и удачном стечении обстоятельств победить вас. Вообще-то комбинация **Вестник рока** + **Кольцо льда** крайне хороша против Друида, но ваш оппонент, если он хорошо играет, прибережет **Размах** + **Гнев** для ликвидации угрозы с 7 единицами здоровья. Ему могут помочь и другие аналоги, наносящие данный урон. Правда без Озарения реализовать их будет труднее, но все же готовьтесь к тому, что **Вестник рока** может и не сработать. Может помешать и тот же **Разрушитель чар**, иногда встречающийся в сборках Джейд Друида.

Надежнее всего ставить двух Вестников рока и давать **Кольцо льда**, можно также два хода подряд ставить одного Вестника рока и эффект замораживания стола, едва ли Друид ответит на второго. Неграмотный Друид, впрочем, потратит и **Гнев** и **Размах** на что-нибудь не очень важное, так что следите за действиями оппонента и его уровнем игры. Помните обо всех способах Друида ликвидировать ключевое в данном матч-апе существо 0/7.



Разбойник

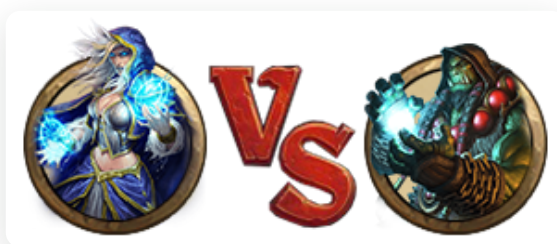
Темпо Разбойник или **Агро Разбойник** - непростой оппонент, как и все агрессивные колоды, правда играет он от стола, так что совладать с ним легче, чем с Пират Воином или Охотником. Вестника рока постарайтесь реализовать до пятого хода вашего оппонента, потому что в противном случае тот прибережет для вашей угрозы Кровожадного злолиста.

У Темпо Разбойника нет значительных источников урона из руки, даже от Потрошений он оказался в пользу Принца Келесета, что вам только на руку. Всех существ на столе вы можете уничтожать вашими AoE эффектами или замораживать, дабы выигрывать время.

Еще один важный момент - это **Ледяная глыба**, которую Разбойник может найти с помощью Пирата-пройдохи и Иллюзии. Выиграть тогда будет намного труднее, так как

оппонент получит дополнительный ход. Но важно обыгрывать другие секреты: Антимагию, Узы маны, Зелье превращения – эта тройка тоже может испортить ваши планы, если вы не обыграете их.

Играть против **Миракл Разбойника** легче, поскольку этот архетип намного медленнее. Если вас не давят со старта, Квест Маг чувствует себя достаточно хорошо. Большие угрозы позже легко останавливаются эффектами приморозки, а вот на Вестника рока можете особо не рассчитывать. Постарайтесь найти ему применение в другом амплуа, например, поставьте его на пустой стол без угроз или разыгрывайте его на 2-3 ход, дабы предотвратить раннее выставление Миракл Разбойника.

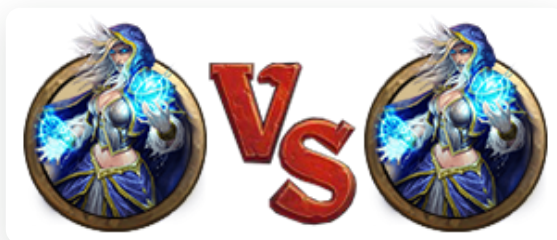


Шаман

Токен Шаман сможет выиграть вас в первую очередь с помощью Жажды крови, поэтому ваша главная задача – держать стол или замороженным, или чистым. Порой это трудно делать постоянно, так как мелких угроз у Тралла очень и очень много, а убрать их может только Снежная буря. Вестник рока переживет ход оппонента, только если вам очень повезет: Токен Шаман способен применить на него Инволюцию, способен убить его Нефритовой молнией и оружием, Пиратом Глазастиком или другими источниками урона.

Не зачищайте и не примораживайте стол до тех пор, пока потенциальная Жажда крови + 1-5 дополнительного урона не доведут вас до 1 единицы здоровья или ниже. Если у Шамана мало карт в руке, вы можете играть от предположения «у оппонента в руке нет Жажды крови», но шансы на это будут уменьшаться с течением партии, так что играть так лучше всего на 5-6 ходы, но не позднее.

Главная угроза для вас – Тотем прилива маны, так как именно с его помощью Шаман быстрее найдет ту самую Жажду крови и другие неприятные для вас карты.



Маг

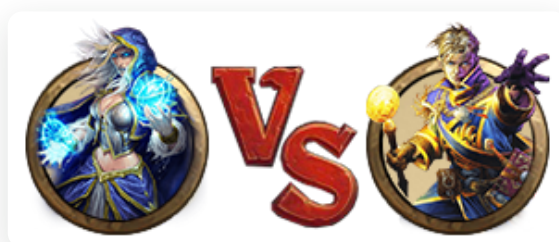
Зеркальное противостояние очень интересное и странное. Очень много карт перестают играть какую-либо роль, от них можно со спокойной душой избавляться (Кольцо льда, Снежная буря, Вестник рока). Не бейте вашего оппонента существами, если он разыграл секрет, дабы не дать лишней брони с Ледяной преграды. Старайтесь раскопать дополнительные секреты (Ледяная глыба, Антимагия, Зелье превращения) и

вовремя их разыграть, дабы испортить планы оппонента. Перебирайте колоду как можно быстрее и старайтесь первыми реализовать комбинацию. Вы не победите из-за Ледяной глыбы оппонента, однако ему будет невероятно трудно одновременно избавиться от вашего стола и использовать еще одну Ледяную глыбу. Скорее всего, тот, кто первым разыграл комбинацию, победит.

Не забывайте о потенциале Вайш'ирского оракула, которым вы можете сжечь две карты оппонента. Но и он может сделать то же самое.

Играть с **Секрет Магом** или **Темпо Магом** очень трудно, это один из самых невыгодных для вас матч-апов: оппонент очень быстро нанесет вам нужное количество урона или существами, или заклинаниями, а **Антимагия** сможет существенно подпортить ваши планы. Старайтесь сохранить Монетку в данном матч-апе, дабы Секрет Магу не очень хотелось разыгрывать свои секреты: Антимагию вы остановите ей, а Отраженную сущность - Вестником рока. У оппонента могут быть и другие секреты (**Узы маны**, **Ледяная глыба**, **Чароплет**), будьте к ним готовы. Вы можете не пытаться собрать нужную комбинацию в данном матч-апе, так как у вас чаще всего не будет времени для этого. Постарайтесь играть в темп, портить планы оппоненту сгенерированными секретами, удивлять вашего противника.

Контроль Маг - матч-ап намного проще, правда он будет долгим из-за Ледяных глыб оппонента. Ставьте Архимага Антонидаса с краю подальше от Учениц чародея, дабы обыграть **Метеорит**. Держите в руке дополнительный взрывной урон, если Маг защитится Алекстразой после сбитых Ледяных глыб. Есть вероятность, что у оппонента будут Вайш'ирские оракулы, постарайтесь обыгрывать этих мурлоков. Все Контроль Маги используют Крадущегося упыря, так что реализуйте сгенерированные карты за 1 кристалл маны в первую очередь, начиная с 6 хода и до момента, как это существо появится на столе.

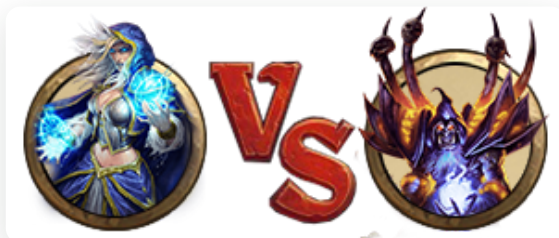


Жрец

Казакус Жрец способен победить вас только с очень удачным для себя стечением обстоятельств: он найдет Разу Пленного и Темного жнеца Андуина к 5 и 8 ходам соответственно. Впрочем, **Казакус Жрец** таким образом победит практически всех, так что расстраиваться не стоит. Но даже с такими раскладами вы способны победить, если и вам не будет сопутствовать неудача.

Даже не рассчитывайте на то, что ваш **Вестник рока** реализует себя в комбинации с Кольцом льда. Играйте эти карты по отдельности и старайтесь извлечь из них хоть какую-то выгоду. Жрец может играть Грязную крысу и Вайш'ирского оракула, остерегайтесь этих технических карт. Еще Жрец может украсть из вашей колоды Ледяную глыбу украденными мыслями, тогда победить вам будет труднее, но ничего поделаться с этим вы не сможете.

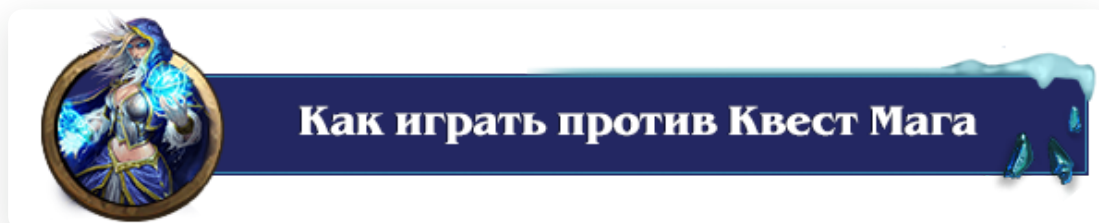
Биг Жрец – тоже выгодный матч-ап для вас, хотя «хай ролл» , как и в случае с **Казакус Жрецом**, способен сотворить чудо. Если И'Шарадж 10/10 не появится на столе к 4 ходу, если Хватка смерти от Короля-лича не украдет вашего Архимага Антонидаса, вам не очень многое грозит, просто рассчитывайте на то, что оппоненту не так сильно повезет – чаще всего будет именно так. Ваш **Вестник рока** буквально обречен на неудачу против Биг Жреца, просто выбрасывайте его из руки в любой момент времени, когда у вас будут лишние 2 кристалла маны.



Чернокнижник

Зоолок – легкий матч-ап для Квест Мага, поскольку комбинацию **Вестник рока** + **Кольцо льда** Чернокнижнику элементарно нечем остановить кроме эффекта немоты, а она используется Зоолоком редко. Это самый простой из всех агрессивных матч-апов для вас.

Контроль Чернокнижник способен убрать Вестника рока со стола, но в целом это достаточно медленная колода, так что у вас будет много времени для реализации вашего плана на игру. Вы можете ставить Вестника рока перед ходом, когда у оппонента будет 4 кристалла маны, дабы предвосхитить выставление Горного великана или Сумеречного дракона, если, конечно, их использует ваш оппонент (во многих сборках этих карт вовсе нет).



Квест Маг, может быть, не самый популярный архетип в мете, но часто играть против него очень неприятно: вы чувствуете полную беспомощность, если все идет по плану вашего оппонента, ваш стол заморожен, а способов защититься от неизбежной ОТК комбинации у вас нет, бесконечное количество здоровья вы себе никак не сделаете. Впрочем, все это преувеличение, победить Квест Мага может любая колода с той или иной вероятностью. Важно только знать слабые стороны архетипа и вовремя ими воспользоваться.

- Ищите как можно больше способов сгенерировать карты Мага или любые карты вашего класса – ищите Ледяную глыбу, другие секреты Мага, **Око за око** и другие заклинания, которые помешают Квест Магу убить вас в свой решающий ход.*
- Если это возможно, сожгите Квест Магу несколько карт. Если вам повезет и у Мага горит **Архимаг Антонидас**, вы победите.*

3. С Архимагом Антонидасом можно справиться и иначе, выловив Грязной крысой. Это существо подходит на роль технической карты во множество колод, ведь помогает справиться не только с Квест Магом.

4. Другие технические карты против Квест Мага: Несущийся кодо, Пожиратель секретов, Антимагия, Зелье превращения, Ледяная глыба, Безумный алхимик, эффекты немоты, Вайш'ирский оракул, Близость к природе, Гномферату, Око за око, Валира Иссохшая, Нерубский мастер сетей, Хватка смерти (это карта рыцаря смерти, которую дают Король-лич или Псартас), Мэр Гогельмогель (помешает направлять Огненные шары в цель), Король болот Дред (убьет Учениц чародея и Архимага Антонидаса, если Квест Маг попытается их выставить), Король Мукла и другие способы заполнить руку оппонента, например, Ошеломление.

5. Другой способ победить Квест Мага - играть очень быстро, как Пират Воин

6. Ни в коем случае не убивайте Вестников рока под немотой и других бесполезных существ Мага с 0 атаки (например, Зеркальные копии, если вы можете пробить Ледяную глыбу, не атакуя существами или оружием). Они будут мешать ему в решающий момент выставить все свои угрозы на стол.

7. Если Маг всё-таки начал реализовывать свою комбинацию, не сдавайтесь до момента, пока в руке вашего оппонента не появится первый Огненный шар, стоимостью 0 кристаллов маны. До этого момента у Мага может что-то пойти не так (между прочим, многое может пойти не так).



Квест Маг - интереснейшая колода нынешней меты, невероятно сложная, многогранная, гибкая и многофункциональная. Приятно и то, что игрок получает замечательную награду за свои старания - возможность нанести бесконечное количество урона за ход, а также хорошие шансы побороть самый популярный в нынешней мете класс. Омрачается это всё не только сложностью, но и длительными играми. Поэтому можно сказать: Квест Маг - колода для любителей, а не для массового потребления. Может быть, так даже лучше как для игры, так и для игроков.

Если вы чувствуете, что вы - тот самый любитель Квест Мага, отправляйтесь в ладдер оттачивать ваше мастерство на этой колоде. Приятные эмоции, интересные игры и активная мозговая деятельность вам обеспечена.

Автор статьи надеется, что помог вам разобраться в основных моментах при игре за Квест Мага, а также вдохновил вас открывать новые горизонты с этим архетипом.