

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

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

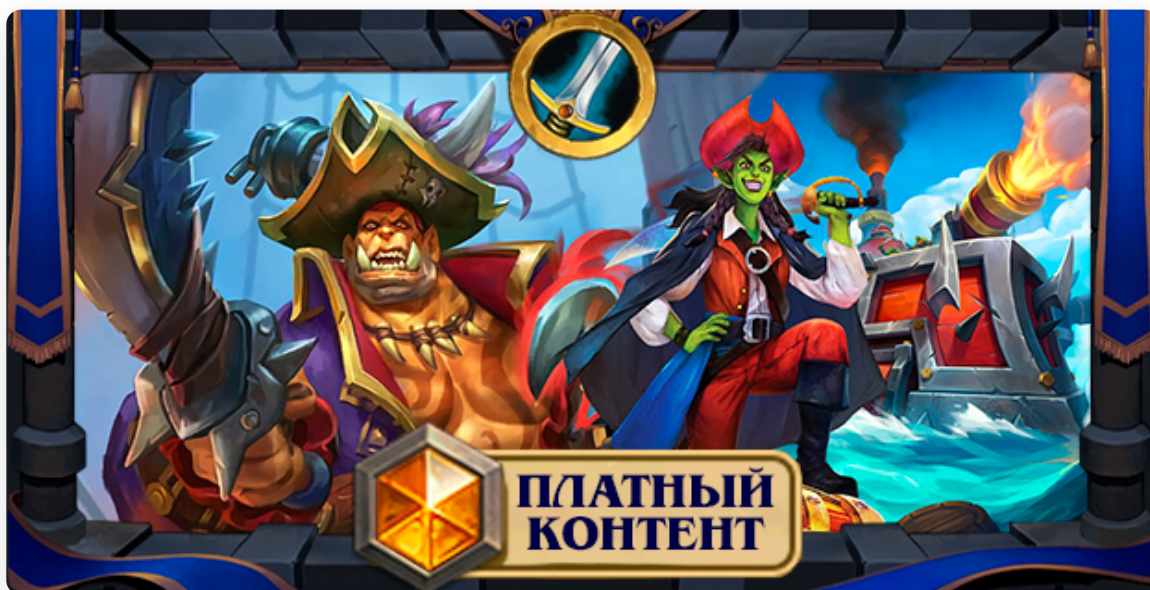
30.11.2021

Гайды

Сплоченные Штурмградом

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

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







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

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






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

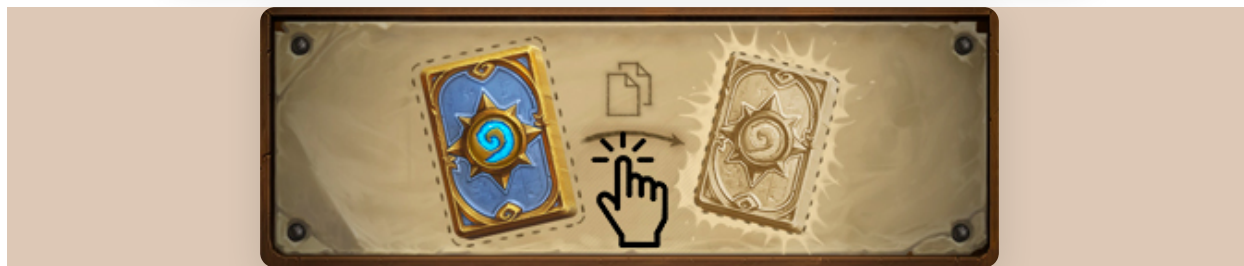
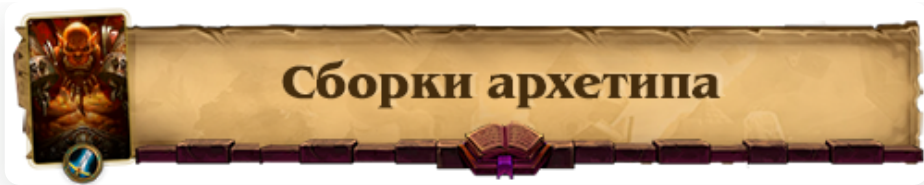
Подробный гайд расскажет, как правильно играть Пират Квест Воином в заключительной мете Сплоченных Штормградом. Вы найдете оптимальные и бюджетную сборки, узнаете, как собрать собственную. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, общей стратегии игры и отдельные матч-апы.

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

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

Разделы гайда:

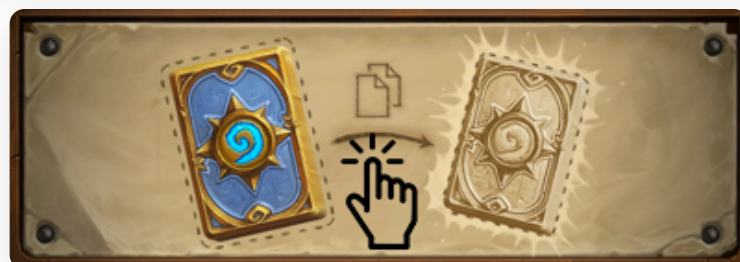
-  Сборки архетипа
-  Как собрать колоду
 - - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Замены и крафт карт
 - - Максимально бюджетная колода
-  Что искать в стартовую руку
 - - Общие правила муллигана
 - - Муллиган против каждого класса
-  Стратегия игры
 - - Как работает колода
 - - Квест Пират Воин на разных этапах игры
 - - Мощные комбинации
 - - Полезные советы
-  Матч-апы



Квест Воин из меты от Vicious Syndicate

Квест Воин от Vicious Syndicate

<p>1</p> <p>Точильный топор</p> <p>После того как ваш герой атакует существо у вас в руке получает +1 к атаке.</p> <p>1 4</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Палет в порту</p> <p>Целью заданной: разыграйте 3 пиратов. Награда: вы берете оружие.</p> <p>2 2</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Матрос Арманго из Пиратов</p> <p>Боевой кинг: следующее оружие, которое вы разыграете, стоит на (1) меньше.</p> <p>2 2</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Якорь им в слоту!</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу. Если у вас под контролем есть пират, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>2 2</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Портовый жулик</p> <p>Боевой кинг: вы берете карту из колоды пирата.</p> <p>2 2</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Пушки в бою</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу и 1 ед. урона всем другим существам.</p> <p>2 2</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Якорь из слота!</p> <p>Боевой кинг: если вы вооружены, наносит 2 ед. урона.</p> <p>2 2</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Деревяная нагельница</p> <p>Боевой кинг: получает бонус к атаке, равный атаке вашего оружия.</p> <p>2 3</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Лорд Барон</p> <p>Боевой кинг: здоровье против существ становится равно 1. Проклятый кинг наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>3 2</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Капер из Кабестана</p> <p>Боевой кинг: ваше оружие получает +1 к атаке.</p> <p>4 3</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Сторож груза</p> <p>В конце вашего хода ваш герой получает +3 к броне.</p> <p>2 4</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Шторм разлетелся!</p> <p>Боевой кинг: ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p> <p>3 4</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Капитан Братства</p> <p>После того как ваш герой атакует, наносит 2 ед. урона случайному противнику дважды.</p> <p>3 3</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Капитан Вожжи Марен</p> <p>Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>3 3</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Мечесд</p> <p>Провокация. Боевой кинг: снаряжает вас мечом 3/2.</p> <p>2 5</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Якорь из слота!</p> <p>Напис. Бешенство: вы берете карту.</p> <p>4 6</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Мистер Каюк</p> <p>Ваши пираты получают «Рывок».</p> <p>6 5</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	



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



Квест Воин от ThisIsChris

Квест Воин от ThisIsChris

<p>1</p> <p>Точильный топор</p> <p>После того как ваш герой атакует, существо у нас в руке получает +1 к атаке.</p> <p>1 4</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Палест в порту</p> <p>Целочелу заданья: разыграйте 3 пиратов. Награда: вы берете оружие.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Матрос Армагеддон Пират</p> <p>Боевой кинг: следующее оружие, которое вы разыграете, стоит на (1) меньше.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Якорь имь в плоту!</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу. Если у вас под контролем есть якорь, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Минное поле</p> <p>Наносит 5 ед. урона, случайно распределяемого между всеми существами.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Неофитка культа</p> <p>Боевой кинг: заклинания вронника на следующем ходу стоят на (1) больше.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Портовый жулик</p> <p>Боевой кинг: вы берете из колоды пирата.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Корсар Пиратская атака</p> <p>Боевой кинг: если вы вооружены, наносит 2 ед. урона.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Деревая налетчица</p> <p>Боевой кинг: получает бонус к атаке, равный атаке вашего оружия.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Лорд Баров</p> <p>Боевой кинг: здоровье прочих существ становится равно 1. Предельный вред наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Тяжелые паты</p> <p>Можно обменять. Вы получаете +8 к броне.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Сторож груза</p> <p>В конце вашего хода ваш герой получает +3 к броне.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Шторцы от Лавина Рабинс</p> <p>Боевой кинг: ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Капитан Братства</p> <p>После того как ваш герой атакует, наносит 2 ед. урона случайному противнику дважды.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Капитан Рожьма Марен</p> <p>Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Мечеса</p> <p>Провокация Боевой кинг: снаряджает вас мечом 3/2.</p> <p>2 5</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Якорь имь в плоту!</p> <p>Натиск. Бешенство: вы берете карту.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Мистер Каюк</p> <p>Ваши пираты получают «Рывок».</p> <p>6 5</p>



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

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

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

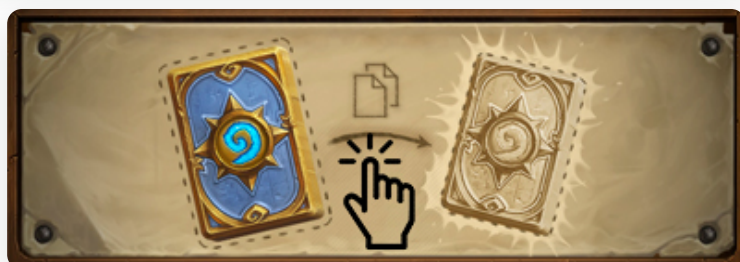
Тяжелые латы — интересная опция, которая периодически встречается в Легенде. Карта в первую очередь предназначена против агро колоды со взрывным уроном, а также против **Гаррота Разбойника**.



Квест Воин с **Косой жнеца**

Квест Воин с Косой жнеца

<p>Целочка заданной расыграйте 3 пиратов. Награда: вы берете оружие.</p> <p>Пират</p>	<p>Вы разыгрываете существа с «Манаколом». Если следующее существо данного типа стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Матрос Арчибалд Пиркс</p> <p>Боевой клич: следующее оружие, которое вы разыграете, стоит на (1) меньше.</p> <p>Пират</p>	<p>Наносит 2 ед. урона существу. Если у вас нет монеток, есть шанс, вместо этого нанесит 5 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы берете из колоды пирата.</p> <p>Пират</p>	<p>Боевой клич: если вы вооружены, наносит 2 ед. урона.</p> <p>Пират</p>
<p>Боевой клич: получает бонус к атаке, равный атаке вашего оружия.</p> <p>Пират</p>	<p>В конце вашего хода ваш герой получает +3 к броне.</p> <p>Пират</p>	<p>Боевой клич: ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p> <p>Пират</p>	<p>После того как ваш герой атакует, наносит 2 ед. урона случайному противнику дальним.</p> <p>Пират</p>	<p>Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>Пират</p>	<p>Резонанс: до конца хода также наносит урон существам по обе стороны от себя.</p> <p>Пират</p>
<p>Провокация. Боевой клич: снарядит вас мечом 3/2.</p> <p>Пират</p>	<p>Вы берете 2 карты. Стоит на (1) меньше за каждую единицу атаки вашего оружия.</p> <p>x2</p>	<p>Налеск. Бешенство: вы берете карту.</p> <p>Пират</p>	<p>Ваши пираты получают «Рывок».</p> <p>Пират</p>		

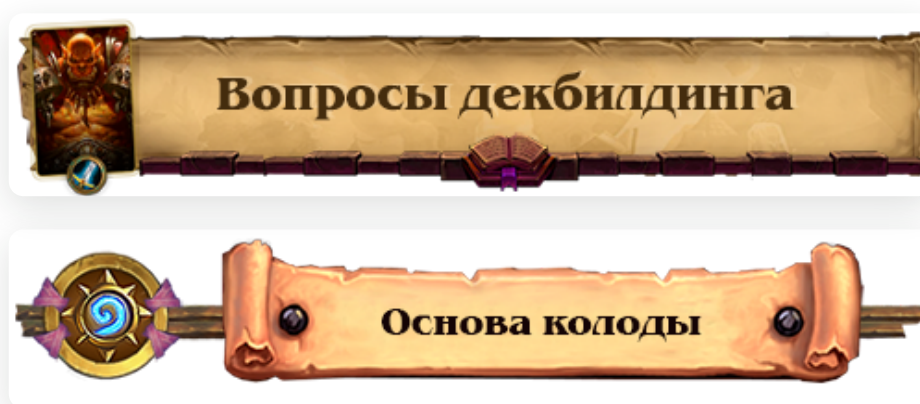


- **убрано:** Точильный топор, Пушки к бою x2, Лорд Баров, Капер из Кабестана x2,
- **добавлено:** Спортоведение x2, Коса жнеца x2, Уроки боя x2

Интересная сборка, которая чаще встречается вне Легенды. **Косой жнеца** часто играли более агрессивные Квест Воины еще до выхода Мертвых копей, и подобные вариации до сих пор встречаются в ладдере. Некоторые из них берут всего лишь один **Кузнечный молот** или даже **Топор всадника**.

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

[наверх](#)



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

Основа колоды - Пират Воин (24/30)

Стоимость основы колоды - 4000 пыли



Код основы колоды:



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

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



Популярные технические карты

для архетипа: ПИРАТ ВОИН



Оружие

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

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

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

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

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

Ремувалы

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

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

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

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

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

Другие карты

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

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

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

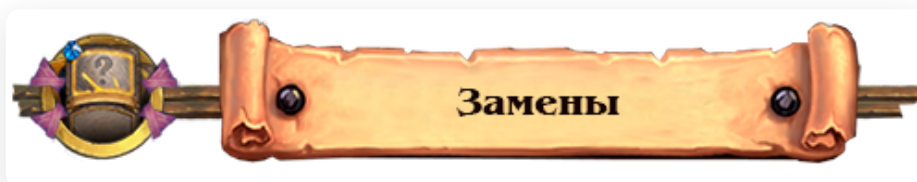
Нитрояд — редко берут в новые сборки, потому что появились карты сильнее, пусть и с другими свойствами. В результате для **Нитрояда** попросту нет места в колоде.

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

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

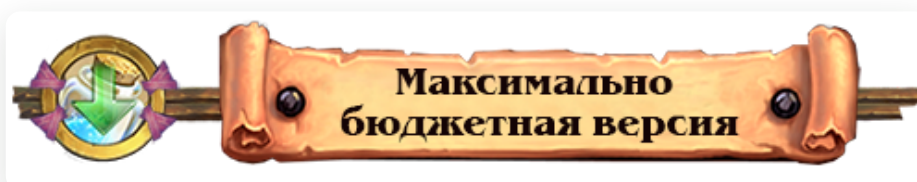
Тяжелые латы — редко берут в новом патче, но раньше заклинание использовали для улучшения матч-апа с **Гаррота Разбойником** и с **Квест Магом**.

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



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

- ☞ **Налет в порту** — единственная дорогостоящая карта, без которой архетип не может обойтись. Квест Воин без квеста не может — тут ничего не поделать.
- ☞ **Лорд Баров** — не нужно менять **Лорда Барова** на что-то похожее: **Потасовку** или другую АоЕ зачистку. Лучше берите универсальную карту с другой функцией — **Спортоведение** или **Уроки боя**.
- ☞ **Капитан Южных морей** — эта эпическая карта есть в коллекции всех игроков — она часть Основного набора.
- ☞ **Мистер Каюк** — новая легендарка сильная, но Квест Воин может легко обойтись без нее. Мистерка Каюка можно заменить **Алекстразой** Хранительницей Жизни, хотя лучше обойтись совсем без тяжелых финишеров и просто играть только с картами за 1-5 маны.



Максимально бюджетный Квест Воин



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

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

[Наверх](#)



Общие правила муллигана

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

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

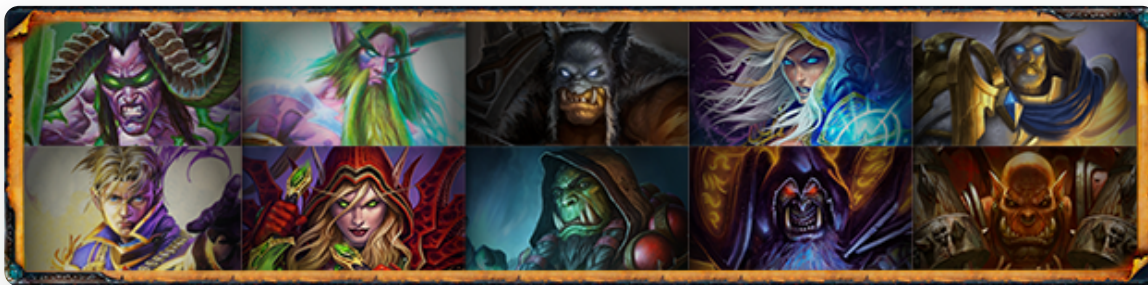
Далее об общих правилах муллигана Квест Пират Воина.



- Налет в порту** — всегда оставляйте квестлайн.
- Матрос Кровавого Паруса** — сильная карта, которую нужно оставлять даже без 2-х дропов. Даже если вы выставите ее на 2-м ходу, потерянная единица маны окупится чуть позднее, когда в руку пойдет **Точильный топор**. Оставляйте в любом количестве и считайте за 2-й дроп при муллигане 3-х.
- Портовый жулик** — лучшая карта на муллигане. Оставляйте в любом количестве и в любых матч-апах.
- Дерзкая налетчица** и **Корсар Туманных Парусов** — хуже **Портового жулика**, но все равно стоит оставить хоть какой-то 2-й дроп в руке (в приоритете **Дерзкая налетчица**), если нет другого 2-го хода или пары 3-х дропов с **Монеткой**. Колоде слишком важна кривая маны. Если вы уже нашли **Матроса Кровавого Паруса**, все равно оставляйте в руке еще и один из этих дропов.
- Штурмградский грабитель** — лучший самостоятельный 3-й дроп в колоде. Оставляйте при наличии второго хода или **Монетки**.
- Капитан Южных Морей** — хорош в контроль и комбо матч-апах, где вы выступаете в роли агрессора. Оставляйте только со 2-м ходом в руке.

- Сторож груза** — тоже приемлемый третий ход для кривой маны. Наиболее актулен против агро колод.
- Канонир Братства** — самый слабый из 3-х дропов на кривой маны. Его можно скинуть, если вы хотите рискнуть и найти что-то более полезное или у вас есть **Портовый жулик**. Также стоит учитывать то, как противник может забрать карту, если вы выставите ее, например, с Монетки. Если вы гарантированно доберете удешевленный **Точильный топор** на 3-м ходу, обязательно оставляйте **Канонира Братства**.
- Мечеед** — можно оставить только с идеальной кривой маны на предыдущие ходы.
- Пушки к бою** — заклинание отлично показывает себя против агро колод - Охотника и Друида.
- Якорь им в глотку!** — альтернативный ремувал для быстрых противостояний, если не удалось найти **Пушки к бою**, но для него обязательно нужен активатор. Если у вас уже сложена идеальная кривая (2-й и 3-й ход) и лишней маны нет, лучше сбрасывайте карту.

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



Муллиган против каждого класса

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[наверх](#)



Как работает колода

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

Основной способ победы архетипа — финальная награда за **Налет в порту**. Призванный Капитаном **Рокарой Линкор** обеспечивает Воина бесконечным источником выгоды и давления. Новые пираты, новое оружие и выстрелы из пушек каждый ход — отличная

опора для и без того мощных пиратов. Часто у Воина получается закончить квестлайн и разыграть Капитана **Рокару** уже на седьмой ход, а после этого партии обычно не затягиваются — или Воин давит противника, или давят его.



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

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

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

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

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

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

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

[наверх](#)



Квест Пират воин на разных этапах партии



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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Основные правила действий такие же, как и всегда:



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



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

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

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

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

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

Отчасти ваши ходы будут зависеть от рандома: какого пирата призовет Линкор, каким оружием вас снарядит, куда выстрелит. Но в общем вы почти всегда получите много темпа и выгоды — поддержите это разыгранными картами в руке, чтобы закончить партию.

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

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

[наверх](#)



Мощные комбинации

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



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

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





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

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

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

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





Мощная лейтгейм комбинация, но сложная для исполнения. Помимо этой пары у вас должно быть какое-либо оружие, чтобы от него баффнуласть [Дерзкая налетчица](#). С выходом Линкора оружие у вас будет всегда, но будет ли это сильное оружие — зависит от рандома. У Воина много оружий с низким показателем атаки, так что серьезного баффа [Дерзкая налетчица](#) не получит.

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





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



[наверх](#)



Полезные советы



У Воина есть четыре способа дать атаку самому себе — **Точильный топор**, **Мечеед**, **Штурмградский грабитель** и случайные оружия с **Линкора**. Любой способ

подойдет для активации эффекта **Канонира Братства**, но **Дерзкая налетчица** получит **бафф к атаке** только в случае, если у вас будет оружие, а не бафф к атаке.



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



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



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



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



Линкор открывает доступ ко всем пиратам в режиме, а также ко всему оружию Воина. Что вы получите — зависит от рандома. Есть как очень мощные варианты (**Мистер Каюк**, **Кровавый вой**), так и очень слабые (**Похититель призов** и **Шипастое колесо**).

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

ПИРАТЫ ВОИНА



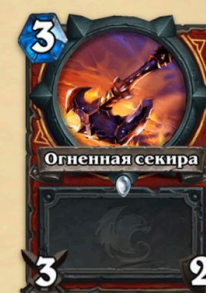
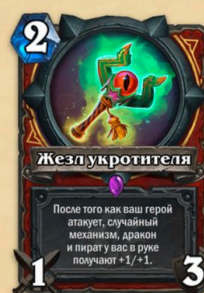
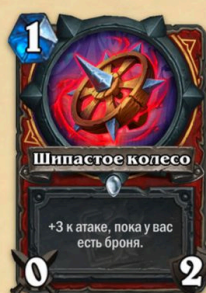
ПИРАТЫ ДРУГИХ КЛАССОВ



ОБЩИЕ ПИРАТЫ



Воин





Квест Пират Воин

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

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

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

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



Чернокнижники

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

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

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



Агро Таунт Друид

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

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

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

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

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



Квест Маг

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

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

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



Анакондра Друид

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

В лейтгейме победить такого Друида не получится. Действуйте максимально темпово и агрессивно в надежде на то, что противник не найдет или плохо реализует немногочисленные защитные карты, разгон по мане и [Парад планет](#).

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

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



Фейс Хант

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

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

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

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



Паладины

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

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

Важные отличия от матч-апа с Хэндбафф Паладинами — наличие AoE зачисток и исцеления. AoE зачистки Воину не так важны, потому что у него есть рывки и оружие, а Линкор со стола никак не убрать. Куда сложнее с исцелением: розыгрыш **Манускрипта**

[надежды](#) часто поставит точно в матч-апе, потому что на пути Воина встанет не только провокация, но и изрядный запас здоровья противника.

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



Разбойники

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

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

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

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

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

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

•

[наверх](#)