

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Обновленный (11.4) Квест Воин. Гайд по колодам Ведьмин лес.

22.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Квест Воин Ведьмин лес

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

На данный момент этот архетип Гарроша – единственный популярный и стабильный представитель своего класса. Печально, что его популярность в последнее время несколько снизилась, многие игроки предпочитают быстрых и агрессивных Зоолока и Нечетного Разбойника, а про Квест Воина, кажется, начинают забывать.







Но это не повод отказываться от возможности поиграть на такой прекрасной колоде, ведь она, несмотря ни на что, обладает неплохими показателями и способна противостоять многим агрессивным колодам, не говоря уже о Таунт Друиде, матч с которым, можно сказать, выигрывается благодаря одной лишь [Разведчице в беде](#).

Поклонникам класса не стоит горевать. Квест Воин – достойный его представитель, и если вы хотите продвигаться по ранговой лестнице именно этой колодой, ничто не


должно вас останавливать. Это все еще мощная, интересная и достаточно сложная колода, с помощью которой вы сможете комфортно подниматься вверх, если, конечно, приложите достаточное количество усилий и знаний для этого.

В последнем вам поможет данный гайд, из которого вы узнаете, какую сборку выбрать, что искать в стартовую руку, как действовать непосредственно в самой партии и в типовых матч-апах нынешней меты и многое другое. Что же, сказано было уже достаточно, можно приступать непосредственно к содержанию данного руководства.

Вы уже могли читать гайд по колоде Квест Воина ранее, это обновленная его версия, актуальная для нынешней меты. Далее полный список изменений, которые были внесены в гайд при его обновлении:

-  *Переработаны вступление и заключение*
  -  *Добавлены новые сборки и описания к ним, убраны неактуальные старые*
    -  *В разделе "Вопросы декбилдинга" изменена основа колоды, добавлены новые опциональные карты*
      -  *Изменены карты, необходимые в стартовую руку против каждого класса*
        -  *Добавлены описания актуальных матч-апов нынешней меты*
          -  *Минорные исправления и корректировки во всех разделах статьи*

Разделы статьи:

-  *Сборки архетипа*
-  *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные карты*
  - *- Максимально бюджетная колода*
-  *Муллиган*
  -  *Стратегия игры*
    - *Способы победы Квест Воина*
      - *- Выживание. Распоряжение броней, ремувалами и AoE*
      - *- Давление. Выполнение квеста и использование новой силы героя*
      - *- Переигрывание по выгоде. Распоряжение добором. Разрушение плана на игру врага*
- *О Владыке Плети Гарроше*
- *Важные советы*

-  *Карты со случайным эффектом*
-  *Матч-апы*
-  *Заключение*



Сборок архетипа на данный момент не такое уж большое количество. Во-первых, не так много игроков сейчас экспериментируют с Квест Воином, а во-вторых, колода уже приобрела вполне устойчивый вид, и особенного разнообразия от нее ожидать не следует. Практически все версии Квест Воина обладают дешевой кривой маны, то есть дорогих карт в них совсем немного. Иногда встречаются [Король-лич](#) и [Доисторический дракон](#), но чаще игроки ограничиваются более дешевыми провокаторами, а самой дорогой картой является [Владыка Плети Гаррош](#), который стал уже неотъемлемой частью всех сборок Квест Воина.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

# Классический Квест Воин

## Квест Воин (Стандартная сборка)
















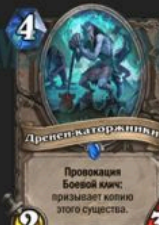







Теперь стандартная сборка включает в себя [Шквал гнева](#). Из-за обилия Зоолоков в нынешней мете и противостоящих им Нечетных Разбойников Воину требуется чуть больше средств защиты и эффективных AoE зачисток. [Шквал гнева](#) прекрасно подходит данному архетипу. Колода имеет дешевую кривую маны, как и многие предыдущие сборки, самая дорогая карта в ней - [Владыка Плети Гаррош](#). Большинство провокаторов стоят всего 3 кристалла маны.


---

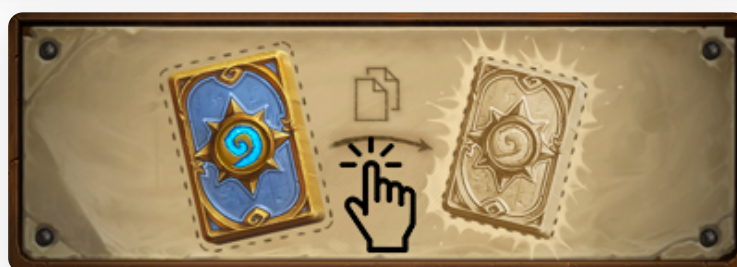

# Квест Воин от Zeddy

## Квест Воин от Zeddy

 <p><b>Мощный удар щитом</b></p> <p>Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p>	 <p><b>Серпие Огненного Боеца</b></p> <p><b>Задача:</b> разыграйте 7 существ с «Провокацией». <b>Награда:</b> Сульфурас.</p>	 <p><b>Мощный удар</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживает, вы берете карту.</p>	 <p><b>Казнь</b></p> <p>Уничтожает существо противника с низким здоровьем.</p>	 <p><b>Разгневанная Белья</b></p> <p><b>Провокация. Боевой клич:</b> призывает на сторону противника трех ящеров 1/1.</p>	 <p><b>Сухие Бронники</b></p> <p><b>Боевой клич:</b> ваш герой получает +2 к Броне за каждое существо противника.</p>
 <p><b>Тропа войны</b></p> <p>Это Наносит 1 ед. урона всем существам.</p>	 <p><b>Прожортивная Спизь</b></p> <p><b>Боевой клич:</b> уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p>	 <p><b>Блок щитом</b></p> <p>Вы получаете +5 к Броне и берете карту.</p>	 <p><b>Служитель Бали</b></p> <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p>	 <p><b>Защитник холмов</b></p> <p><b>Провокация. Боевой клич:</b> вы раскалываете существо с «Провокацией».</p>	 <p><b>Смоляной страж</b></p> <p><b>Провокация</b> +2 к атаке во время хода противника.</p>
 <p><b>Призрачные опалесценции</b></p> <p>Это <b>Провокация</b>.</p>	 <p><b>Дредлорд-горюшня</b></p> <p><b>Провокация. Боевой клич:</b> призывает копию этого существа.</p>	 <p><b>Кровавый клинок</b></p> <p><b>Боевой клич</b> и <b>предсмертный хрип:</b> наносит 1 ед. урона всем существам.</p>	 <p><b>Пит-босса</b></p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p>	 <p><b>Дом горючих клиндрокон</b></p> <p><b>Провокация. Боевой клич:</b> наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p>	 <p><b>Владыка Питов Гаррон</b></p> <p><b>Боевой клич:</b> сподвигает вас «Темной Скорбью» 4/3, которая также наносит урон существам на обе стороны от себя.</p>

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

6440

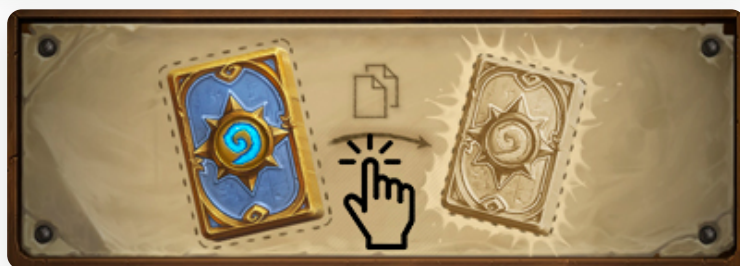


Эта сборка отказывается от Шквала гнева и одного Мощного удара в пользу Прожорливой слизи и Доисторического дракона. Последнее существо нельзя назвать дешевым, зато это прекрасный провокатор против агрессии + AoE зачистка. Ремувал оружия может быть полезен в совершенно разных случаях, но особенно хорош против Паладинов и Разбойников.

---

# Квест Воин от jakaso27



## Квест Воин от jakaso27



Еще одна похожая версия, в которой появляется **Король-лич**. Примечательна она также наличием двух копий Мощного удара щитом и только одним Мощным ударом.

## Квест Воин от Raze

**Квест Воин от Raze**

 <p>1</p> <p>Сердце Огненного Бегемота</p> <p>Задача: разыграйте 7 существ с «Провокацией».</p> <p>Награда: Сульфурас.</p> <p>0 4</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Щитосен</p> <p>Провокация</p> <p>0 4</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Боевая Ярость</p> <p>Вы берете карту за каждого вашего персонажа с полным здоровьем.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Казнь</p> <p>Уничтожает существо противника с полным здоровьем.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Разведчик в Беле</p> <p>Провокация. Боевой клич: призывает на сторону противника трех ящеров 1/1.</p> <p>2 6</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Сухое Бронник</p> <p>Боевой клич: ваш герой получает +2 к броне за каждое существо противника.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
 <p>2</p> <p>Тропа войны</p> <p>Это наносит 1 сл. урона всем существам.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Железные Ключи</p> <p>Боевой клич: накладывает эффект немты на выбранное существо.</p> <p>2 1</p> <p>Wildtier</p>	 <p>3</p> <p>Смоляной Страж</p> <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>1 5</p> <p>Элементаль</p>	 <p>3</p> <p>Шквал гнева</p> <p>Раскладывает всю вашу броню. Все существа получают столько же урона.</p> <p>2 4</p>	 <p>3</p> <p>Блэк Щитом</p> <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Служитель Бели</p> <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>
 <p>3</p> <p>Защитный Олм</p> <p>Провокация. Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p> <p>1 4</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Призрачное Опомление</p> <p>Это Провокация</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Древо-ка Горышня</p> <p>Провокация. Боевой клич: призывает колюю этого существа.</p> <p>2 3</p>	 <p>4</p> <p>Кровавый Клинок</p> <p>Боевой клич и предсмертный тригг: наносит 1 сл. урона всем существам.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Петабасса</p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>7</p> <p>Азатта Ворона Душ</p> <p>Боевой клич: заменяет вашу руку копей руки противника.</p> <p>3 3</p>

  
MANACOST  
kolodahearthstone.ru

5660 





Интереснейшая версия Квест Воина от Rase, которая старается улучшить матч-апы с медленными соперниками, например, Таунт Друидом или Четным Чернокнижником, но при этом и не отставать в агро поединках.

Такой Квест Воин стремится максимально быстро выполнить легендарную задачу, поэтому в колоде появляется больше дешевых провокаторов и способов добора. В результате уже к 6-7 ходу вы можете пользоваться новой мощнейшей силой героя для давления на нерасторопных оппонентов, зачищая их стол имеющимися у вас ремувалами.

[Азалина Воровка Душ](#) — необычное и интересное дополнение, порой с ее помощью можно обзавестись дополнительными ресурсами и способами победы на поздних этапах, когда карты в вашей руке закончатся. Впрочем, такой Квест Воин может работать и без этой легендарной карты. Вместо нее можно взять [Вихрь](#).



Основа колоды – это карты, встречающиеся в каждой или почти в каждой сборке архетипа. В случае с Квест Воином основа колоды достаточно широка – в ней практически все малостоящие инструменты: AoE ремувалы, провокаторы для выполнения легендарной задачи, само [Сердце Огненного Венца](#) и, наконец, способы добора: [Блок щитом](#), [Служитель боли](#).

1	Мощный удар щитом	
1	Сердце Огненного Венца	
2	Казнь	2
2	Мощный удар	
2	Разведчица в беде	2
2	Сухоус-бронник	2
2	Тропа войны	2
3	Блок щитом	2
3	Защитник холмов	2
3	Служитель боли	2
3	Смоляной страж	2
4	Дренеи-каторжники	2
4	Кровавый клинок	2
5	Потасовка	2
8	Владыка Плети Гаррош	

Сегодняшний Квест Воин не обходится без **Владыки Плети Гарроша**. Увеличение числа Зоолоков и Нечетных Разбойников (не говоря уже о Нечетных Паладинах, которых хоть уже не так часто, но можно встретить в ладдере) привело к тому, что Гаррош стал вынужден искать дополнительные способы защиты. **Владыка Плети Гаррош** является одним из них. Популярность набирает и карта **Шквал гнева** - практически беспроегрешная AoE зачистка, если у вас есть приличное количество брони.

Квест Воины порой обращаются и к некоторым другим дорогостоящим инструментам и техническим картам, которые будут рассмотрены в следующем подразделе об опциональных картах колоды.

**Опциональные карты** Квест Воина:

**Вихрь + Боевая ярость** - связка этих карт поможет вам быстрее перебирать колоду в поисках важнейших инструментов. Так вы быстрее закончите **Сердце Огненного Венца** и сможете перейти в полномасштабное наступление.

**Прожорливая слизь/Харрисон Джонс** - ремувал оружия помогает во многих популярных матч-апах нынешней меты, но вот что именно Воину важнее: добор или дополнительная броня - открытый вопрос. Но важно то, что оба варианта имеют место.

**Дух из Черной дубравы** - поможет неожиданно заканчивать партию или зачищать стол на поздних этапах игры, но не всегда это настолько уж необходимая опция, без которой Квест Воин не будет побеждать, так что **Дух из Черной дубравы** встречается далеко не в каждой сборке.

**Железноклюв** - у Квест Воина очень много ремувалов, но все они попросту уничтожают вражеское существо, не лишая его предсмертного хрипа или другого

эффекта. Если это для вас проблема — обратитесь к данному зверю.

**Мехмастер Замыкалец** – может использоваться в качестве альтернативы

**Железноклюву**: лишает всех полезных свойств какую-то угрозу на столе (впрочем, случайную, что порой проблема), и, что важно, не дает ей умереть, так что в будущем какую-то опасную цель нельзя будет воскресить (славятся этим Куболок и Таунт Друид). Однако для улучшения матч-апа с Таунт Друидом используется другая карта из основы колоды Квест Воина, так что прибегать к дополнительному способу испортить планы оппонента стоит не всегда. **Мехмастер Замыкалец** встречается в сборках Квест Воина достаточно редко.

**Шквал гнева** – дополнительный AoE эффект, ранее его предпочитали брать вместо в Потасовки, но сейчас оба этих заклинания находят себе место в сборках Квест Воина. Поможет против любой агрессивной колоды.

**Доисторический дракон** – отличная карта в матч-апах с Токен Друидом и Нечетным Паладином в первую очередь, но не столь эффективная во многих других – в особенности в медленных.

**Азалина Воровка Душ** – а эта карта, наоборот, хорошо показывает себя в медленных матч-апах, когда вы уже заполучили силу героя с легендарной задачи и остались с достаточно ситуативной и неудобной рукой, которую не жалко заменить на вражескую.

**Король-лич** – еще одна опция преимущественно для медленных матч-апов, в которых вам не повредит тяжелая угроза на поздних этапах партии. В принципе **Король-лич** полезен практически всегда, вот только в общий план на игру Квест Воина он не особо вписывается, так что встретить его можно далеко не всегда.

---

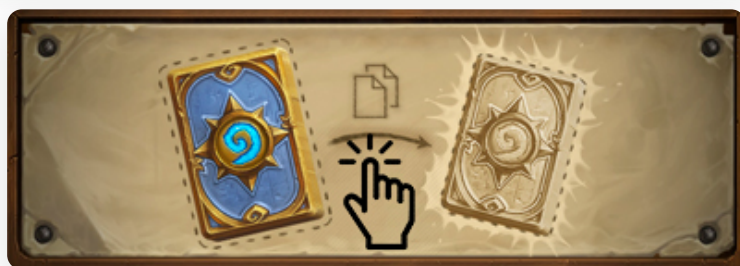
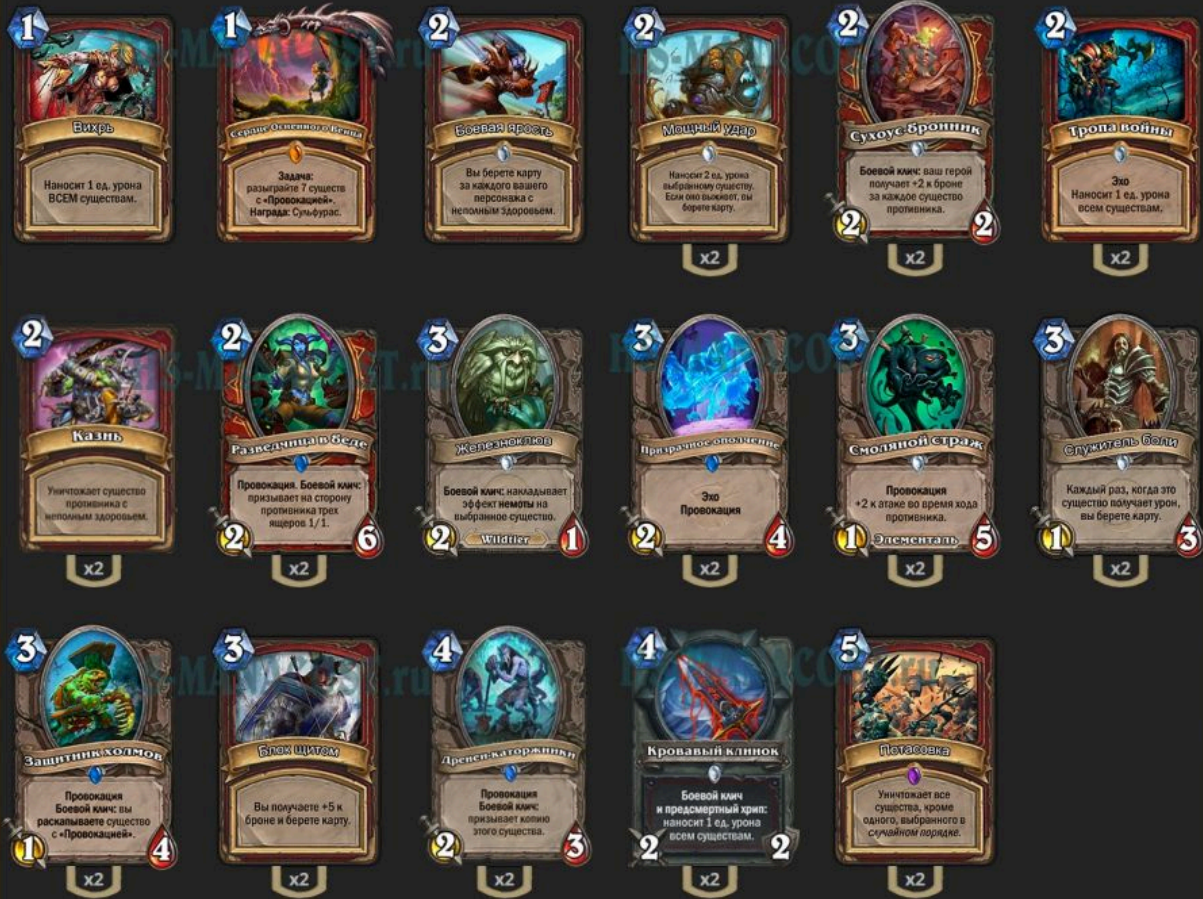
Что касается вопроса **замен** и составление максимально бюджетной колоды, то здесь все достаточно просто. Единственная незаменимая легендарная карта в сборке – это, естественно, **Сердце Огненного Венца**. Вы можете обойтись без других легендарных карт, хотя если в вашей коллекции есть какая-то из описанных выше, ее рекомендуется включить в колоду.

Воину нужны и некоторые эпические карты – **Потасовка** наверняка, а еще неплохо обзавестись Мощным ударом щитом, хотя можно обойтись и без него.

В результате максимально бюджетная колода будет выглядеть следующим образом. Стоимость этой сборки всего лишь 3760 чародейной пыли — идеальный выбор для новичков, которые хотят приобщиться к простым контрольным колодам.

# Максимально бюджетный Квест Воин

## Максимально бюджетный Квест Воин



Данная колода включает в себя комбинацию **Вихрь+Боевая ярость**, которая помогает очень быстро перебирать колоду в поисках ключевых провокаторов. Это особенно важно в медленных поединках, когда выполнение легендарной задачи становится приоритетной целью. Но и против быстрых колод данная сборка сражается весьма успешно.

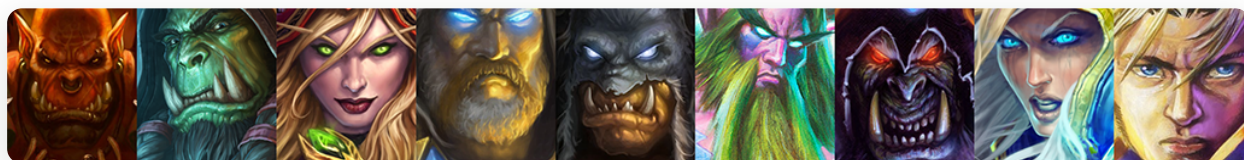


Первое, с чем вы должны определиться на стадии, это **Сердце Огненного Венца**. Всегда оставлять данную карту в стартовой руке – неправильный подход, так как во многих агрессивных матч-апах вам нужны просто провокаторы и защитные инструменты, а не карты «1 маны – сделать ничего» и обновленная сила героя. Важно понимать, что порой базовая сила героя Воина намного эффективнее.

Но вот вопрос «Когда именно скидывать **Сердце Огненного Венца**?» непросто, так как часто вы не знаете, с каким именно архетипом класса столкнулись. В мете сейчас много классов, у которых есть и популярная медленная колода, и популярная агро сборка, а гадать и надеяться, что вам попадется кто-то конкретный, достаточно сложно.

Другое дело, если вы точно знаете, с кем именно столкнулись, что случается в нескольких случаях: вы играете на турнире с открытыми листами колод, вы уже встречали данного противника в ладдере и другие. Если так, скидывайте **Сердце Огненного Венца** против любой агро колоды, начиная от Нечетного Паладина, заканчивая Темпо Магом.

Но чаще всего вы все-таки не будете знать, с кем именно играете, и поэтому вопрос легендарной задачи решить будет непросто. В нынешней мете целесообразно скидывать **Сердце Огненного Венца** только при встрече с Паладином, Чернокнижником и Разбойником. Во всех других матч-апах, даже если риск встретить агро колоду есть, задачу лучше оставлять по целому ряду причин, начиная от популярности тех или иных архетипов, заканчивая вашими шансами на победу в конкретных матч-апах, если вы оставите **Сердце Огненного Венца** и если сбросите.



**Воин:** Вы оставляете **Сердце Огненного Венца**. Защитник холмов, Служитель боли, Смоляной страж, Призрачное ополчение.

**Паладин:** Вы сбрасываете **Сердце Огненного Венца**. Кровавый клинок, Тропа войны, Сухоус-бронник, Служитель боли, Владыка Плети Гаррош, Шквал гнева, Потасовка с Монеткой.

**Охотник:** Вы оставляете **Сердце Огненного Венца**, Тропа войны, Смоляной страж, Защитник холмов, Мощный удар, Дренеи-каторжники с Монеткой.

**Друид:** Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Защитник холмов, Кровавый клинок, Разведчица в беде, Служитель боли, Дренеи-каторжники.

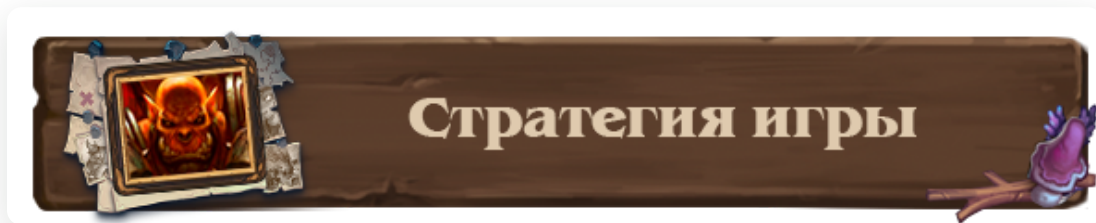
**Разбойник:** Вы сбрасываете Сердце Огненного Венца. Казнь, Смоляной страж, Кровавый клинок, Блок щитом, Тропа войны с Монеткой, Шквал гнева с Монеткой, Служитель боли.

**Шаман:** Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Служитель боли, Мощный удар, Тропа войны.

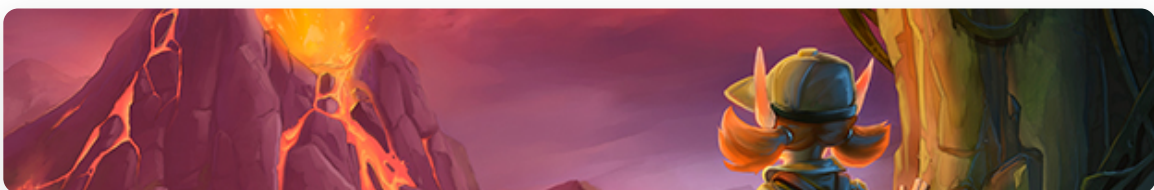
**Маг:** Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Защитник холмов, Смоляной страж, Мощный удар, Разведчица в беде, Дренеи-каторжники.

**Жрец:** Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Смоляной страж, Защитник холмов, Служитель боли, Дренеи-каторжники, Блок щитом, Мощный удар.

**Чернокнижник:** Вы сбрасываете Сердце Огненного Венца. Служитель боли, Дренеи-каторжники, Мощный удар, Смоляной страж, Шквал гнева, Тропа войны, Сухоус-бронник.



Квест Воин – необычная колода, состоящая преимущественно из дешевых карт. При всем при этом она – классический представитель контроль колод. Из этого следует, что каждый его дешевый ресурс должен быть разыгран с умом и в комбинации с другими картами или силой героя так, чтобы приблизить вас к победе. Но какие пути для достижения этого у Квест Воина есть? С **различных способов победы** вам и предлагается начать обсуждение стратегии игры.



### 1. **Выживание. Распоряжение броней, AoE и ремувалами.**

Выживать Квест Воин планирует, конечно же, в первую очередь в агрессивных и темповых матч-апах, например, против Нечетного Паладина, Нечетного Разбойника, Темпо Мага, Токен Друида, Зоолока и так далее. Хотя есть и некоторые исключения, например, действовать от защиты можно и против Контроль Жреца.

**Сердце Огненного Венца** особой роли не играет, если вы планируете выживать. Получив Сульфурас, часто вы даже не будете надевать его, так как вы лишитесь куда более мощной силы героя, дающей 2 брони или наносящей 1 единицу AoE урона (**Владыка Плети Гаррош**). В идеале легендарной задачи в принципе не должно оказаться в вашей стартовой руке, но такое будет происходить не всегда, так как Воин просто не может

позволить себе скидывать ее во многих поединках, так как архетип оппонента неизвестен заранее.

Квест Воин – настоящий специалист по игре в защите, это невероятно комфортная роль для архетипа, для которой у героя статьи есть все: масса провокаторов, способы накопления брони, огромный арсенал точечных и AoE ремувалов.

Все это, разумеется, нужно правильно разыграть и использовать, например, все ваши AoE эффекты ценны и важны, не стоит отдавать их слишком быстро, так как вы вполне можете остаться без ресурсов в руке, в то время как ваш оппонент будет еще в состоянии генерировать какие-то угрозы. Порой придется жадничать и экономить зачистки, вынуждая оппонента ставить на стол больше целей для них.

Особенно важно правильно использовать Потасовку – это единственный ультимативный массовый ремувал, уничтожающий цели вне зависимости от их показателя здоровья или других особенностей. Собственно, Потасовка ваш оппонент и будет бояться в первую очередь, и если первую копию этого заклинания можно отдавать в любой удобный момент, то со второй нужно быть особенно аккуратными, так как вы будете держать противника в постоянном страхе второй Потасовки (даже если в вашей колоде всего одна ее копия). А как только две копии этого заклинания будут использованы, оппонент начнет действовать намного наглее и увереннее, так как все другие ваши массовые ремувалы уже совсем другие.

Впрочем, они тоже хороши: эффекты вихря, представленные [Тропой войны](#), [Кровавым клинком](#) и силой героя [Владыки Плети Гарроша](#), помогут размениваться со многими угрозами агрессивных колод, особенно если комбинировать их. Также у вас может быть и [Доисторический дракон](#).

Часто все эффекты вихря можно комбинировать и с другими источниками урона (ваши провокации часто с достаточно низким запасом атаки), а еще со Служителем боли – часто наносить урон этому существу нужно самостоятельно. В этом помогут не только эффекты вихря, но и, например, [Мощный удар](#). Помните, что добирать карты в быстрых поединках часто нужно по максимуму.

Наконец, еще один важный элемент игры в защите – ваши здоровье и броня. Первый ресурс восполнить вы не можете в принципе почти никак, но это и не особо важно. Для Квест Воина броня важнее здоровья практически всегда, так что, если вы можете в ваш ход сначала атаковать оружием и получить урон (не летальный, конечно) по здоровью, а потом накопить броню – делайте эти действия именно в такой последовательности. Это важно, так как с количеством брони синергирует [Мощный удар щитом](#) и [Шквал гнева](#).

Источников брони в сборке Квест Воина много: базовая сила героя, [Сухоус-бронник](#), [Блок щитом](#), [Владыка Плети Гаррош](#) – но все они могут закончиться (карты при использовании, а базовая сила героя при замене), в чем и состоит основная трудность геймплея Квест Воина: часто постоянно накапливать броню он не в состоянии.

Впрочем, в агрессивных матч-апах это не совсем так, вы в праве решить остаться со своей базовой силой героя, не разыгрывая ни Сульфурас, ни [Владыку Плети Гарроша](#). В конце-концов победу вам принесут ваши существа на столе, а броня может быть очень важна, например, против Темпо Мага, Контроль Жреца или другой колоды с массой взрывного урона, игнорирующего провокации.

В других матч-апах лучше будет сила героя [Владыки Плети Гарроша](#), например, она незаменима против Нечетного Паладина, а также часто полезна против Четного Шамана, Нечетного Разбойника, Токен Друида и других колод, играющих от стола и любящих его спамить.



## 2. Давление. Выполнение квеста и использование новой силы героя.

Есть матч-апы, в которых в роли агрессора должны выступить вы. Главный источник этой агрессии, конечно же, [Сердце Огненного Венца](#), Сульфурас и новая сила героя, наносящая 8 единиц урона случайному персонажу противника.

Действовать агрессивно вы будете в первую очередь в медленных матч-апах, например, против Биг Спелл Мага, [Дрыжеглот](#) Шамана и многих других оппонентов, которые дадут вам достаточно времени для получения новой силы героя, но при этом не будут оказывать слишком уж значительное давление, как это делают темповые противники.

Итак, ваша первостепенная цель – разыграть как можно больше провокаций (именно разыграть, то есть использовать из руки, а не призвать или получить каким-либо другим образом) за меньшее количество времени. В сборках Квест Воина сейчас не так много существ с «таунтом»: около 11 штук, но невероятно полезны [Защитник холмов](#) и [Призрачное ополчение](#), так как эти третьи дропы помогают разыграть несколько провокаций ценой всего лишь одной карты, что невероятно важно.

Не стоит жадничать ни с [Защитником холмов](#), ни с [Призрачным ополчением](#). С помощью первой карты вы можете раскапывать и дешевых провокаторов, хотя неплохо также и заполнять пробелы в кривой маны. А [Призрачное ополчение](#) не обязательно играть на 9-10 маны, можно делать это и на 6, а иногда, если поставить совсем нечего, и на 3.

Вероятно, вам потребуется значительное количество карт в руке, чтобы как можно быстрее выполнить задачу, не брезгуйте прокручивать колоду с помощью Служителя боли и эффектов вихря, порой отдавать их можно исключительно для нанесения урона по этому третьему дропу. Минорные AoE эффекты не столь важны во многих медленных матч-апах, как в агрессивных, хотя это все еще важный инструмент, помогающий, например, активировать [Казнь](#).

Вы можете не бояться потерять Сульфурас, если в вашей руке 10 карт и вы планируете разыграть какого-либо провокатора, который дает в вашу руку другую карту ([Призрачное ополчение](#) и [Защитник холмов](#)). Если это случится, легендарное оружие окажется в вашей руке раньше, чем раскопка или эффект эха, а вот для последних места уже не хватит.

Наконец, вы завладели Сульфурасом и решили, что в данном матч-апе он вам нужен, а разыграть его нужно именно сейчас. Как уже было сказано, такое будет случаться не всегда, порой прежняя сила героя важнее. А если нет, в вашем распоряжении оказывается новая, наносящая 8 урона случайному персонажу противника.

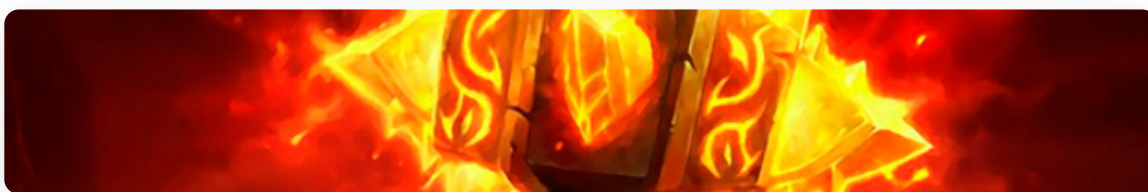
Скорее всего, после этого партия закончится в течение нескольких ходов. С одной стороны, вы сможете быстро победить за счет нанесения 8 единиц урона по герою противника или угрозе на его половине стола. С другой стороны, иногда и вас победить будет легче, так как вы лишитесь постоянного источника брони или всегда доступного эффекта вихря от [Владыки Плети Гарроша](#). Постарайтесь не допустить последний сценарий развития событий: в вашем распоряжении есть и другие источники брони, а еще провокаторы и ремувалы для защиты или нападения.

Сами эти инструменты начнут играть иную роль с тех пор, как вы возьмете в руки Сульфурас, но какую именно – решать вам. В некоторых ситуациях вы захотите победить вашего противника в максимально короткие строки, например, если тот также близок к тому, чтобы победить вас. В этом случае все ремувалы нужно тратить для зачистки вражеской половины поля, чтобы сила героя наверняка попадала по герою противника. Существами тоже можно помогать бить по герою, но можно и контролировать стол, если ремувалов в вашей руке недостаточно.

Но бывают ситуации, когда вы будете вынуждены, наоборот, стараться попадать по крупным угрозам врага, например, если иного варианта уничтожить их у вас нет. Надо понимать, что это не всегда надежный способ защиты, так как у вашей силы героя всегда будет хотя бы еще одна ненужная вам цель – герой противника.

В любом случае в зависимости от ваших нужд, подгоняйте условия под ваш выстрел силой героя. Скорее всего, это куда эффективнее, чем сначала стрелять и смотреть куда попадет ваш снаряд, а потом совершать другие действия. Хотя ситуации бывают всякие, так что не мыслите шаблонно.

Важна синергия вашей новой силы героя и Потасовки – одной из лучших AoE зачисток в вашем распоряжении. Вы все еще можете оставить одну вражескую угрозу на половине противника, так шанс поразить ее или героя оппонента будет равен 50%, но порой можно сначала выставить ваше существо и рискнуть, понадеявшись на то, что Потасовку выиграет именно оно. Считайте, с какой вероятностью случится именно такой исход и будет ли он выше, чем описанный выше.



### **3. Переигрывание по выгоде. Распоряжение добром. Разрушение плана на игру врага.**

В некоторых случаях, заполучив Сульфурас и разыграв его, вы будете рассчитывать не уничтожить оппонента, но все угрозы, которые тот может поставить на игровое поле. Не всегда данный способ победы будет выбран вами намеренно, порой огненные снаряды попросту не будут лететь «в лицо» противника. В этом порой нет ничего страшного, если стол его пуст, и вы надежно защищены высоким запасом здоровья, провокаторами и другими средствами.

Переиграть по выгоде оппонента в долгосрочной перспективе можно, но лишь тогда, когда вы уверены, что это более надежный способ победы, пусть порой также и более

медленный. В этом случае вам важно также не подходить к усталости намного раньше вашего противника.

Очень полезная опция, которая поможет реализовать данный план на игру – **Азалина Воровка Душ**. Это достаточно мощная легендарная карта, если правильно ее использовать. В вашей руке не должно быть чего-то жизненно важного в текущем матче, Сульфураса. Лучше раньше разыграть и какие-то мощные инструменты по типу **Короля-лича**, **Потасовки**, **Защитника холмов** и других.

Получив копию руки оппонента с активной силой героя **Сердца Огненного Венца**, вы очень часто окажетесь значительно впереди вашего оппонента, так как ваша сила героя, пожалуй, самая сильная в игре. Важно, геймплей во многом изменится: вы будете знать, что именно есть в руке вашего противника, но и он будет знать, что есть у вас. И только ваши будущие «топдеки» добавят в данное уравнение какие-то неизвестные.

У Квест Воина есть еще один необычный, но редкий способ победы, актуальный лишь в двух матчах нынешней меты. Имя этому способу победы – **Разведчица в беде**, с помощью которой вы сможете испортить все планы Таунт Друида и Друида с **Заряженным дьявозавром**. Дело в том, что три призванных боевых кличей на половину врага существ являются зверьми, и когда они умрут, **Время ведьмовства** Друида уже не сможет гарантировано воскресить **Хадронокса** или **Заряженного дьявозавра**, что станет невероятно сильным ударом для плана на игру оппонента. Подробнее о матчах с данными оппонентами читайте в разделе «Матч-апы».



Пожалуй, отдельного внимания заслуживает опциональная, но популярная карта Квест Воина – **Владыка Плети Гаррош**. В этом рыцаре смерти интересны и его сила героя, и Темная скорбь, которую вы возьмете в руки при розыгрыше данной карты.

**Владыка Плети Гаррош** хорош преимущественно в агрессивных матчах, и в них разыграть его часто куда важнее, чем взять в руки Сульфурас. Хотя даже здесь есть исключения, например, базовая сила героя часто будет эффективнее в матчах с Темпо Магом или Нечетным Разбойником. Но не забывайте, что при розыгрыше рыцаря смерти вы получите 5 единиц брони, что компенсирует нехватку брони в следующие два хода, так что потеряете в живучести вы лишь в долгосрочной перспективе.

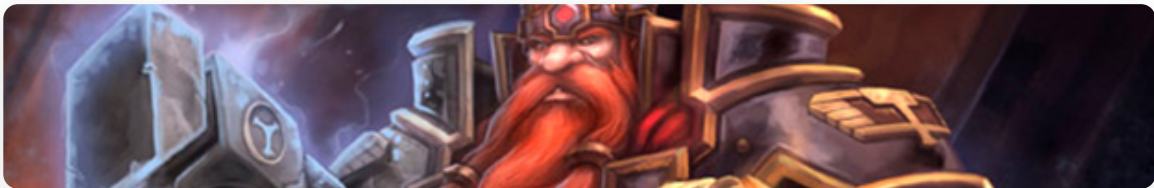
Постоянный эффект вихря от вашей новой силы героя – настоящий подарок в противостояниях с Паладинами, Четными Шаманами, Токен Друидами и другими любящими спамить стол агрессивными колодами. Эффект вихря хорошо синергирует и со многими вашими картами, как **Разведчица в беде** и **Служитель боли**.

Немаловажна и Темная скорбь – 4/3 оружие, атакующее не только вашу цель, но и близь стоящих с ней существ. Данное оружие – самое мощное, доступное вам, и использовать его нужно с умом. Это невероятно сильная зачистка стола, которая поможет убирать со стола даже крупные угрозы, при этом получая меньшее количество урона. Темная

скорбь точно усложнит жизнь вашего оппонента, так как заставит его хорошенько подумать, что именно он может выставить на игровое поле и как именно относительно друг друга.

Но не скупитесь атаковать Темной скорбью и по герою оппонента, если вы давите и играете агрессивно. Часто игроки и вовсе упускают «летал», потому что забывают, что розыгрыш **Владыки Плети Гарроша** даст им источник 4 единиц урона, которых в сочетании с силой героя после Сульфураса может быть достаточно для победы.

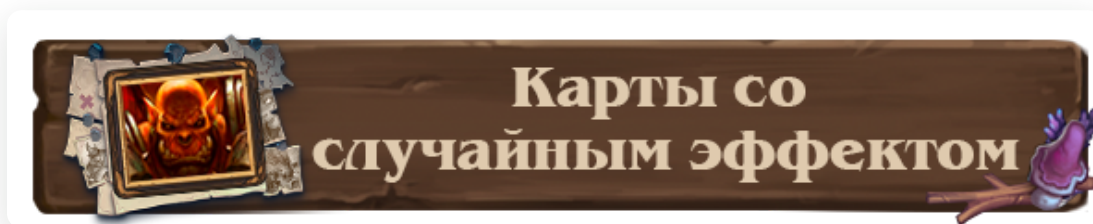
Вы можете создавать цели для безопасной атаки Темной скорбью с помощью карты **Разведчица в беде**: 1/1 существа будут призваны максимально справа от остальных угроз оппонента, и, атаковав по самой левой из них, вы нанесете урон также изначальной угрозе на игровом поле противника.



**Другие важные советы**, которые помогут вам освоить Квест Воина:

- ❶ Используйте **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева** до того, как будут потеряны доступные вам источники накопления брони, как базовая сила героя, **Блок щитом**, **Сухоус-бронник** и другие.
- ❷ Если вы ожидаете, что ваш противник взял в колоду карту **Крадущийся упырь** (Биг Спелл Маг, Контроль Чернокнижник, Контроль Жрец, Четный Чернокнижник и некоторые другие), постарайтесь реализовать **Мощный удар щитом** до шестого хода.
- ❸ **Разведчица в беде** великолепно синергирует с Потасовкой, Служителем боли, **Сухоусом-бронником** и эффектами вихря, но порой ее можно поставить и в темп, например, на второй ход, особенно в матч-апах, в которых оппонент не может усилить 1/1 токенов на своей половине стола.
- ❹ В вашей колоде изначально всего лишь два оружия (пара **Коварных клинков**), но также у вас есть Сульфурас и **Владыка Плети Гаррош**, что уже прилично. Порой вы можете атаковать каким-либо из названных оружия по герою противника, если планируете в скором времени задавить его, даже если у вас еще нет другого оружия в руке, но высок шанс получить его с «топдека» на следующий ход.
- ❺ Играйте от «топдеков» и в других случаях, если ваша ситуация критична: рассчитывайте получить провокатора или какой-либо ремувал – это основной состав вашей колоды.
- ❻ Грамотно используйте базовую силу героя (или заклинания, дающие броню) вместе с картой **Шквал гнева**: если имеющейся брони достаточно для того, чтобы зачистить стол оппонента, то сначала разыгрывается AoE ремувал, а потом уже силу героя.

- Если за ход вы планируете атаковать вашим оружием и накопить броню, делайте сначала первое действие. Ваша броня всегда лучше, чем то же количество здоровья.
- Сульфурас обновляет вашу силу героя, а это означает, что можно использовать ее дважды за ход – сначала получить 2 брони или нанести 1 единицу AoE урона по всем существам, а затем разыграть легендарное оружие и нанести 8 урона случайному противнику.
- При игре за Квест Воина невероятно важен порядок действий. Старайтесь сначала добирать карты, генерировать их или совершать другие действия с элементами случайности, чтобы располагать полной информацией о происходящем, хотя из данного правила много исключений, особенно когда речь заходит о силе героя после взятия в руки Сульфураса.
- Также помните и о других особенностях порядка действий, связанных с накоплением брони, своевременной атакой оружием и существами. Все эти правила достаточно просты и перечислять их смысла нет, но не забывать о них важно, порой даже опытные игроки допускают очевидные ошибки.
- Помните о доступных вам картах со случайным эффектом. Крайне важно знать все возможные исходы и отыгрывать от них: рисковать, если ситуация плачевна, или, наоборот, играть максимально надежно, если все хорошо. Подробнее о картах со случайным эффектом вы узнаете из следующего раздела.



**Сердце Огненного Венца** – сама по себе легендарная задача не обладает никаким случайным эффектом, как и добываемый с ее помощью Сульфурас. Другое дело — обновленная сила героя, которую дарует легендарное оружие. Ее эффект не будет случайным, если на вражеской половине есть только одна цель — герой противника. Вам нужно пользоваться этим, стараясь избавляться от всех существ другими способами, если вы планируете как можно быстрее закончить противостояние. Порой вам, наоборот, захочется испепелить именно существо противника, чаще всего тогда, когда вы будете действовать от защиты. Обычно вы будете использовать вашу обновленную силу героя в самом конце хода, когда сделаны другие действия, улучшающие вероятность исполнения нужного вам исхода. Хотя бывают и исключения: порой важно сначала узнать, каким будет исход выстрела вашей силы героя, а уже потом адаптироваться под ситуацию и делать все необходимое. Важно всегда думать о правильной последовательности действий, когда в ваших руках есть Сульфурас.

**Защитник холмов** – раскопка всегда так или иначе связана с волей случая. В игре на данный момент существует 5 классовых провокаторов, это **Разведчица в беде**, **Детеныш дикорога**, **Злой дикорог**, **Инкрустированный голем** и **Смоляной дух**, а также 26 нейтральных. Помните о том, что раскопка будет предлагать вам классовые карты в 4

раза чаще, чем нейтральные. Это значительно повышает шанс найти нужного провокатора. Часто вы захотите раскопать такое существо, которое сгладит вашу кривую маны, либо же какой-то специфичный вариант для конкретного матч-апа. Например, [Разведчица в беде](#) невероятно хороша против Таунт Друида.

**Потасовка** – выжить может как ваше существо, так и существо противника, как самое мелкое, так и самое сильное. Исход Потасовки никак не зависит от ваших действий, вам остается только надеяться на удачу. Иногда эффект случайности может спасти вам игру, а в иных случаях не оставит вам ни шанса. Старайтесь взвешивать все “за” и “против”, идти на риск или нет сознательно.



Матч-апы Квест Воина разнонаправлены, как, впрочем, и у всех колод в мете. Есть как крайне выгодные для героя статьи матч-апы, так и совсем невыгодные. К последним относятся Куболок, [Дрыжеглот](#) Шаман, Рекрут Охотник или Катрена Воин. Особенно удобно Квест Воину бороться с Токен Друидом, Нечетным Воином, Спелл Охотником, Контроль Жрецом и рядом других противников.

Ниже вы, как и всегда, прочитаете ключевые моменты в распространенных матч-апах нынешней меты.



Зеркальный матч-ап двух **Квест Воинов** интересен и непрост, преимущественно это гонка за скорейшее выполнение легендарной задачи: важно сделать это как можно быстрее, разыграть Сульфурас и начать давление. Как только легендарное оружие окажется в ваших руках, постарайтесь сделать так, чтобы все атаки новой силы героя попадали именно по герою противника.

Если у вас есть [Владыка Плети Гаррош](#), разыгрывать его стоит лишь до Сульфураса, если на то есть мана и время. И то рыцарь смерти вам нужен преимущественно ради 5 брони и Темной скорби: ею можно атаковать и по существам, и по герою противника.

В свободное от розыгрыша провокаций время занимайтесь, как и всегда, перебором колоды и накоплением брони. По возможности играйте в темп, а эффекты вихря без особых угрызений совести используйте для «прокрутки» Служителя боли.



Матч-ап с **Нечетным Паладином** будет простым для вас: Квест Воин легко способен наказать архетипы, заполняющие стол массой мелких угроз, особенно если тот найдет **Владыку Плетей Гарроша** – это мощнейшая карта в данном матч-апе, разыграв которую, вы уже едва ли проиграете.

А вот без бесконечного источника вихря вашими ресурсами нужно распоряжаться осторожно. У Паладина есть бесконечный источник угроз, а у вас нет бесконечного источника ответа без силы героя рыцаря смерти. Внимательно отдавайте ваши AoE эффекты и другие защитные ресурсы, все они крайне сильны.



**Спелл Охотник** – еще один достаточно простой матч-ап, но выиграть у этого оппонента получится уже не столь играючи. Самые опасные угрозы оппонента – **Оберег: малый изумруд** и **Ко мне!**. С первым заклинанием вы можете справиться не только Потасовкой, но и трижды использованной **Тропой войны** или другими комбинациями эффекта вихря. А вот второе потребует какого-либо комбинированного ответа.

Секреты Спелл Охотника для вас не так опасны: по герою противника вы можете не атаковать в течение очень долгого времени, чтобы не активировать **Блуждающего монстра** и **Взрывную ловушку**. С **Морозной ловушкой** все чуть труднее, но часто вы и не против вернуть в руку, например, **Дренеев-каторжников**, **Сухоуса-бронника** или **Защитницу холмов**, а если у вас на столе просто мощные провокаторы, можно не атаковать ими вовсе, а оставить это для Рексара.

Наконец, Охотник может доставить вам проблемы силой героя своего рыцаря смерти **Ловчего смерти Рексара**. Справиться с крупными зверьми поможет **Казнь**, другие точечные ресурсы и ваша новая сила героя после розыгрыша Сульфураса – преимущественно для этого этапа она вам и пригодится.

**Рекрут Охотник** – крайне неприятный для вас оппонент, который, начиная с 6-7 хода может буквально задавить вас цепью своих существ с предсмертными хрипами. Ответить на них помогает разве что **Железноклюв**, но, даже если у вас есть эта карта в колоде, ее едва ли будет достаточно для того, чтобы ответить на все угрозы Рексара.

Старайтесь играть максимально темпово и получить Сульфурас в кратчайшие сроки. Ваша надежда – продавить оппонента быстро, пока тот не нашел свои опаснейшие угрозы.

В распоряжении Охотника совсем мало исцеления: ему поможет только сам **Ловчий смерти Рексар**, а также некоторые его Зомбозвери с похищением жизни и натиском (это сочетание найти достаточно просто). Если вы не хотите, чтобы Охотник легко восстановил свое здоровье, не ставьте на вашу половину никаких существ, так Зомбозверь с натиском и похищением жизни не сможет атаковать в тот же ход, что он был разыгран.



Матч-ап с **Токен Друидом** начнется неспешно, но к средним и поздним этапам партии вам предстоит отбиваться от огромного количества мелких угроз оппонента, с чем вы, опять же, справляетесь великолепно. Полезна **Тропа войны**, как и многие другие AoE эффекты, но используйте их с умом, считая, сколько урона Друид будет способен вам нанести комбинацией из **Развилок** и **Диких ревов**. Важно не отдавать AoE эффекты слишком рано, но и не жадничать с ними чересчур. Лучшая сила героя в данном матч-апе – **Владыки Плети Гарроша**.

Противостояние с **Таунт Друидом** интересно тем, что было бы невероятно проигрышным, если бы не одна ваша карта. **Разведчица в беде**, что уже неоднократно говорилось выше, уничтожает синергию оппонента с **Временем ведьмовства**, так что воскресить **Хадронокса** он едва ли сможет. Это значит, что вы должны пережить лишь одну волну провокаторов, что возможно благодаря Потасовке в первую очередь.

Важные моменты в данном матч-апе – как можно быстрее разыграть **Разведчицу в беде** и убить зверей на половине оппонента. А когда **Хадронокс** будет выставлен, уничтожить его моментально, чтобы Друид не «съел» его **Плотоядным кубом**. Аналогично как можно быстрее нужно избавляться от **Короля-лича**, чтобы не допустить эту же ситуацию, но с данным легендарным существом.

Поединок с **Малигос Друидом** интересен. С одной стороны, вы можете попытаться быстрее закончить его, пока Друид ищет свои части комбинации и другие ключевые карты. С другой стороны, вы, наоборот, можете "затерпеть" и накопить огромное количество брони с помощью и силы героя, и **Сухоуса-бронника** — так комбинация с **Малигосом** попросту не сможет убить вас.

Проблема второго способа победы в **Ветви Древа Жизни** — если у вас нет ответа на это оружие, вы едва ли сможете накопить так много брони, дабы пережить комбинации Друида на 20 кристаллов маны за ход.

Впрочем, вы можете понадеяться, что легендарное оружие Друида находится в самом низу его колоды, хотя этот способ победы стабильным назвать никак нельзя.



В противостоянии с **Миракл Разбойником** вы будете играть от защиты, несмотря на то, что это не самая агрессивная колода в игре. На поздних этапах все же проблем этот архетип может доставить немало, и вам нужно будет отвечать на множество 4/4 угроз и даже кого-то посерьезнее. Очень полезна Темная скорбь, способная уничтожить сразу три 4/4 угрозы. Вам важно всегда держать в руке какой-либо точечный ремувал для ответа на **Гоблина-аукциониста** и других существ с бафами.

**Сердце Огненного Венца** в данном матч-апе не особо важна, куда приоритетнее для вас выживание, броня и контроль стола.

Аналогичное можно сказать и о матч-апе с **Нечетным Разбойником**, но этот оппонент начнет свое давление раньше и намного быстрее истощит свои ресурсы, что для вас очень хорошо. Важно вовремя найти ответ на **Бандюгу** и быть готовым к **Кровожадному злолисту**, который может ликвидировать одну крупную провокацию на вашей половине стола.

Если вы столкнулись с каким-либо необычным архетипом класса (**Квест Разбойник** или **Разбойник с Погибелью королей**), готовьтесь к невероятно тяжелому противостоянию, в котором вы можете позволить себе идти на риски и надеяться на лучшее: на то, что вам зайдут идеальные карты, на то, что вы попадете снарядом **Рагнароса** по нужной цели, а еще, конечно же, на то, что ваш оппонент не найдет идеальных ответов, как **Исчезновение**, **Ошеломление** или **Валира Иссохшая**.

Не забывайте, что вы все равно сможете наносить урон по Разбойнику в маскировке с помощью вашей обновленной Сульфурасом силы героя.



**Дрыжеглот Шаман** – очень трудный матч-ап для вас, так как данный архетип крайне хорош в противостояниях с медленными колодами. Ваша надежна – задавить оппонента раньше, чем тот найдет **Дрыжеглота** и другие ключевые карты для его «разгона». Удастся это, конечно, далеко не всегда, так как у Тралла есть не только ремувалы (**Сглаз**, **Вулкан**) и исцеление (**Целительный ливень**), но и неприятнейшая базовая сила героя, которая будет отводить огонь вашей силы героя от противника. Даже не пытайтесь затянуть партию в матч-апе с **Дрыжеглот Шаманом**, старайтесь действовать агрессивно.

**Четный Шаман** уже не так опасен, данный противник будет стараться действовать агрессивно, и все, что вам нужно, это сдерживать вражеский натиск. Опасна **Похитительница трупов**, так как у вас нет легкого ответа на 3/3 существо с божественным щитом, но дать его необходимо. На поздних этапах опасайтесь **Ал'акира**, **Короля-лича** и другие тяжелые угрозы. Помните и про потенциал взрывного урона Четного Шамана: 10 единиц с помощью **Ал'акира** с Тотемом языка пламени или **Силой земли**.

В этом поединке хорош **Владыка Плети Гаррош**, а вот Сульфурас реализовать будет уже не так просто, так как многие снаряды будут «съедать» базовые тотемы Шамана, особенно если тот все еще наступает.



**Биг Спелл Маг** – оппонент попроще, но данный матч-ап не всегда будет простым. Как только будет разыграна **Ледяной лич Джайна**, вы можете отказаться от выставления существ на стол, чтобы оказывать давление лишь вашей силой героя. Джайна постарается продавить вас своими тяжелыми угрозами, которых у нее достаточно: **Король-лич, Алекстраза, Синдрагоса, Дракономант Аланна** и некоторые другие – будьте готовы ответить на них, как и на Элементалей воды.

Как только вы откажетесь от базовой силы героя, старайтесь не допускать получение урона со стола, чистите его по максимуму, и только в этом случае вашему запасу здоровья и брони ничего не будет угрожать.



**Контроль Жреца** можно победить двумя способами: или задавить его силой героя от Сульфураса, или же пережить его давление благодаря большому количеству брони. Вы, конечно, не Нечетный Воин и так уж много брони накопить не сможете, особенно если существа врага смогут несколько раз атаковать по вам. Но это все равно возможно, особенно если вы скомбинируете **Разведчицу в беде** с **Сухоусом-бронником**, а также будете как можно чаще прожимать базовую силу героя.

Матч-ап с **Квест Жрецом** не такой выгодный. Ваша цель в нем – как можно быстрее взять в руки Сульфурас и начать переигрывать по выгоде оппонента, каждый ход нанося 8 единиц урона персонажам противника. Продавить Квест Жреца быстро будет очень непросто из-за легендарной задачи оппонента, как и переиграть его по выгоде в долгосрочной перспективе из-за **Архиепископа Бенедикта**. А вот истощить ресурсы в его руке вполне реально.

**Комбо Жрец** может стать проблемой из-за обилия в его колоде эффектов немоты, которые будут помогать ему расчищать дорогу к вашему "лицу", так что провокаторами от него можно и не спастись. Важно всегда держать здоровье его существ на минимуме, ведь практически любая угроза на его столе может стать целью для сильнейших баффов.



**Четный Чернокнижник** – неприятный матч-ап для вас, так как оппонент будет нападать на вас с 3-4 хода, но не мелкими существами, а массивными единичными угрозами. Конечно, у вас есть **Мощный удар щитом, Казнь**, но этого далеко не всегда будет хватать, пока вы не доберетесь до Сульфураса. Провокаторы будут играть важную роль в вашей защите, особенно те, которых нельзя уничтожить **Адским пламенем**. Также не особо жалейте Потасовку, едва ли на половине Гул'дана будет слишком много существ, если тот, конечно, не разыграет своего рыцаря смерти – вы должны быть готовы ответить на данную угрозу.

Поединок с **Куболоком** тоже не назвать простым, поскольку часто у вас не будет ответа на **Череп Ман'ари**. Хотя самое трудное — не само легендарное оружие, а призываемые им демоны. Вы можете только уничтожить Стражей ужаса, но не превратить их во что-то другое или замешать в колоду противника, так что, если у Куболока все сложится так, как он хочет, вам предстоит столкнуться с неприятнейшим **Кровопийцей Гул'даном**, который воскресит массу 5/7 демонов с рывком.

Конечно же, старайтесь отвечать на Стражей ужаса моментально, не давая оппоненту скопировать их. Убивайте других демонов, дабы ослабить боевой клич рыцаря смерти противника. Берегите Потасовку или другую комбинацию AoE ремувалов для ответа на Кровопийцу Гул'дана.

Матч-ап с **Зоолоком** изначально должен стать для вас выгодным, поскольку вы хорошо справляетесь с агро колодами, которые играют от стола. Сейчас Зоолок очень популярен, гораздо больше, чем Четный Чернокнижник или Куболок, поэтому готовиться к этой встрече нужно еще со стадии муллигана – именно поэтому вы сбрасываете **Сердце Огненного Венца**.

Помните о возможностях взрывного урона Зоолока: **Страж ужаса** и **Ожог души** в первую очередь. Впрочем, не все Зоолоки играют демонов за 5 маны, некоторые сборки используют **Лироя Дженкинса** в качестве финишера. Предугадать, какой именно Зоолок вам попался, практически невозможно, но одно ясно точно: если Гул'дан разыграл **Лироя Дженкинса**, можете не опасаться Стражей ужаса и наоборот. Обе опции сразу не берет никто. Ожидайте **Грибоманта** на пятый ход, старайтесь не оставлять хороших целей для него.



Сейчас Квест Воин остается единственным устойчивым архетипом класса, который помогает ему не уйти в тень окончательно. Это неплохая, хоть и не самая популярная колода, которая может противостоять как медленным, так и агрессивным оппонентам, и при грамотном подходе поможет вам достичь высоких результатов. Это сложный, интересный контроль архетип, предназначенный для тех, кто не ищет пути наименьшего сопротивления. Квест Воину исполнился уже год с лишним, и сейчас его поклонники могут вспомнить былые времена.

**Рагнарос** покинул Стандартный формат уже давно, но его наследие продолжает Квест Воин.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!