

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайды по колодам Ведьмин лес: Квест Разбойник

10.05.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Квест Разбойник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется гайд на Квест Разбойника в дополнении Ведьмин лес. Герой сегодняшней статьи интересен по целому ряду причин. Это уже не новая колода, знакомая тем, что играл в Hearthstone год назад: тогда Квест Разбойник был крайне силен до тех пор, пока разработчики не изменили Подземные пещеры. Но в Ведьмином лесу архетип вернулся, что стало неожиданностью для многих игроков.

Любопытна и не только судьба архетипа, но и его специфика. Пожалуй, Квест Разбойник – колода с самыми полярными матч-апами в нынешней мете, а возможно, и в любое время существования Hearthstone. Под полярными матч-апами подразумевается то, что в некоторых поединках Квест Разбойник безоговорочно проигрывает, почти не имея шансов, но в других – побеждает, не оставляя шансов противнику.

Такое положение дел позволяет говорить о не интерактивности колоды, то есть с ней очень трудно взаимодействовать противникам: матч-ап предрешен уже с самого старта и по ходу партии сделать что-то удастся далеко не всегда. Из-за этого Квест Разбойника многие не любят и требуют нерфа архетипа, о чем будет сказано отдельно чуть ниже.

Да, Квест Разбойник способен выиграть многие популярные архетипы нынешней меты, причем часто не оставляя им никакого шанса, но не рассчитывайте на легкую жизнь: герой сегодняшней статьи – одна из самых сложных в исполнении колод нынешней меты, даже в выигрышных матч-апах порой придется размышлять, думать и анализировать ситуацию, дабы побеждать, что уж говорить о невыгодных противостояниях, где вырвать победу могут лишь самые опытные игроки.

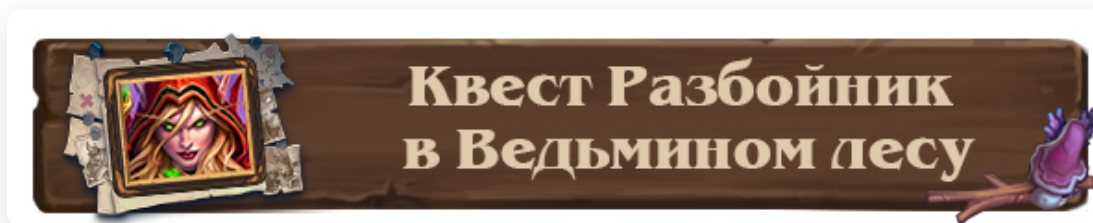
Пожалуй, Квест Разбойник – хороший пример мощной во многих обстоятельствах, но невероятно сложной колоды, стабильно выигрывать которой могут совсем немногие. В таких условиях данный гайд становится особенно полезным, так как желающим освоить архетип нужно многому научиться.

Из этого руководства вы, как и всегда, узнаете много интересного: основы декбилдинга и выбора карт, ключевые моменты муллигана, особенности матч-апов, базовые стратегические принципы, особое внимание будет уделено положению Квест Разбойника в нынешней мете и его перспективам в будущем, так как колоду могут ждать существенные перемены уже в конце майского рейтингового сезона. Обо всем этом и многом другом читайте в следующих разделах.

Разделы гайда:

- *Квест Разбойник в Ведьмином лесу*
- *Сборки архетипа*
- *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
- *Проблема крафта карт, замены*
 - *- Максимально бюджетная версия*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Два основных подхода к матч-апам*
 - *- Каким существом выполнять квест?*
 - *- Как именно выполнять квест?*
 - *- Что делать, когда квест выполнен?*
 - *- Важные первые ходы*
 - *- Как использовать Исчезновение?*
 - *- Как использовать другие ключевые карты?*
 - *- Сила героя Квест Разбойника*
 - *- Прочие важные советы*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Квест Разбойника?*

- *Заключение*



Квест Разбойник существует со времен Экспедиции в Ун'Горо, но после нерфа Подземных пещер мало кто о нем слышал, мало кто его видел. Да, в мете Рыцарей Ледяного Трона и Кобольдов и катакомб порой встречались редкие примеры успеха: кто-то брал высокие легендарные ранги данной колодой, но до былой популярности времен старта Экспедиции в Ун'Горо Квест Разбойнику было далеко, пусть и появлялись некоторые полезные карты, как *Соня Тенепляс*, *Эльф-менестрель*, *Ледниковый осколок*, *Восковой элементаль* и *Зола Горгона*.

Наступил Год Ворона, а с ним и ротация Стандартного формата. Что потерял архетип? В первую очередь, Пирата Глазастика (потерял Разбойник его еще чуть раньше, но это не столь важно), а также карту *Паромщик*. Это не так уж и много в сравнении со многими другими ведущими архетипами конца Года Мамонта. Итак, первый важный фактор – Квест Разбойник почти ничего не потерял с ротацией Стандартного формата, то есть не стал значительно слабее в отличие от многих других архетипов.



Появилось и кое-что новое. *Злобный чешуйник* – популярная метовая карта, хорошо отвечающая на угрозы с 1 единицей здоровья, коих сейчас много у большого числа классов. Немаловажно и то, что *Злобный чешуйник* стал удобным способом Квест Разбойника исцелять себя, когда его легендарная задача выполнена. Ранее архетип не располагал исцелением, так что порой ему было сложно вернуться в игру и защититься от взрывного урона противника.

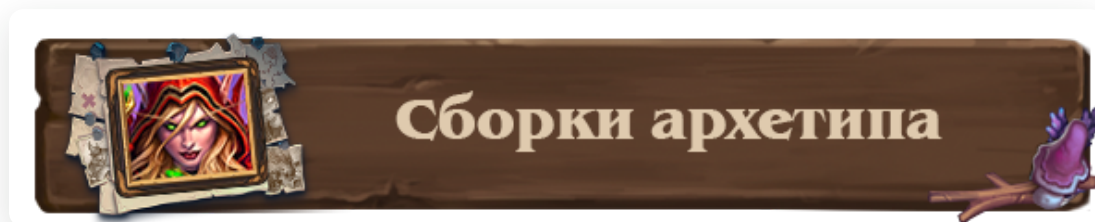
Но все эти изменения внутри архетипа, пожалуй, не столь важны, как ситуация вокруг него, то есть мета. Квест Разбойник – специфичная колода с полярными матч-апами: против кого-то он невероятно силен, против кого-то – невероятно слаб. К первой группе относятся все без исключения контроль колоды и в принципе медленные архетипы любого порядка, а ко второй – любые агрессивные колоды.

В Ведьмином лесу, как и всегда, есть и те, и другие, но самая популярная и сильная колода меты – Куболок, а с ним и Контроль Чернокожничник. Распространены и многие другие достаточно медленные оппоненты: Биг Спелл Друид, Таунт Друид, Контроль Жрец, Биг Спелл Маг, Воины разных видов, особенно много контроль колод на легендарных рангах, где и нашел свое место под солнцем Квест Разбойник, для которого все сказанные матч-апы более, чем комфортны.

Конечно, в Ведьмином лесу много и быстрых оппонентов: Паладины, Нечетный Разбойник, Нечетный Охотник, Темпо Маг – настоящая катастрофа для героя статьи, но, опять же, чем выше ранг, тем их, как правило, становится меньше.

В результате Квест Разбойник в нынешней мете чувствует себя достаточно комфортно, хотя и безоговорочным лидером его не назвать: если популяция их будет все расти и расти, игроки ответят на них агро колодами и подавят данный рост. Соответственно, и на разных ранговых промежутках и в разных локальных метях сила Квест Разбойника будет неоднородной. Вам важно понимать, удобные ли сейчас условия для того, чтобы обращаться к данной колоде или нет, порой именно от этого будут зависеть ваши результаты.

Важно отметить, что, как вы уже могли слышать, в конце мая разработчики планируют провести очередные нерфы карт, и в списке опций для нерфов (пока что Blizzard точно не решила, что именно они изменят и как) есть и Квест Разбойник (не ясно, какие именно карты). Можно предположить, что архетип ослабнет в будущем в результате вмешательства разработчиков в игровой баланс. У вас в результате может возникнуть резонный вопрос: стоит ли сейчас создавать карты для Квест Разбойника? Ответ на него, как и другие размышления по теме читайте в разделе «Проблема крафта карт, замены».

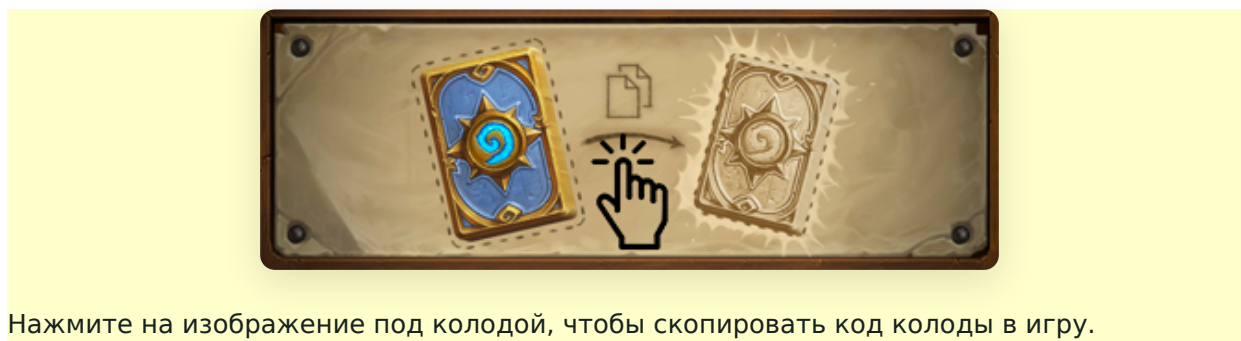


Главный вопрос, на который должен ответить любой Квест Разбойник на этапе выбора карт в сборку – на чьей он стороне. Речь идет о конкуренции двух сборок архетипа, отличающихся лишь первыми дропами: кто-то использует Огневичка, а кто-то карту [Восковой элементаль](#).

Нельзя точно ответить на вопрос, какие именно сборки лучше: с Огневичком или с Восковым элементом, так как многое зависит от меты. Многие игроки меняют свои версии Квест Разбойника каждый день в зависимости от того, с кем они чаще сталкиваются в ладдере. Если локальная мета агрессивна, в ней много Паладинов, Охотников и Темпо Магов, лучше проявит себя Квест Разбойник с Огневичком (но важно, что если вы встречаете исключительно Паладинов, Охотников, Темпо Магов и другие агрессивные колоды, есть смысл в принципе отказаться от игры Квест Разбойником и переключиться на какую-то контроль колоду), так как такая версия чуть быстрее выполняет легендарную задачу, да и борется за стол со старта она чуть эффективнее.

Квест Разбойник с Восковым элементом немного медленнее, Подземные пещеры он может выполнить не так быстро, но зато когда это будет сделано, его потенциал выше. Если мета медлительна, именно эта сборка подойдет вам. Плюс ее еще и в том, что у вас остается чуть больше свободных слотов для других важных инструментов, так как не нужно использовать третий дроп [Пылкий элементаль](#).

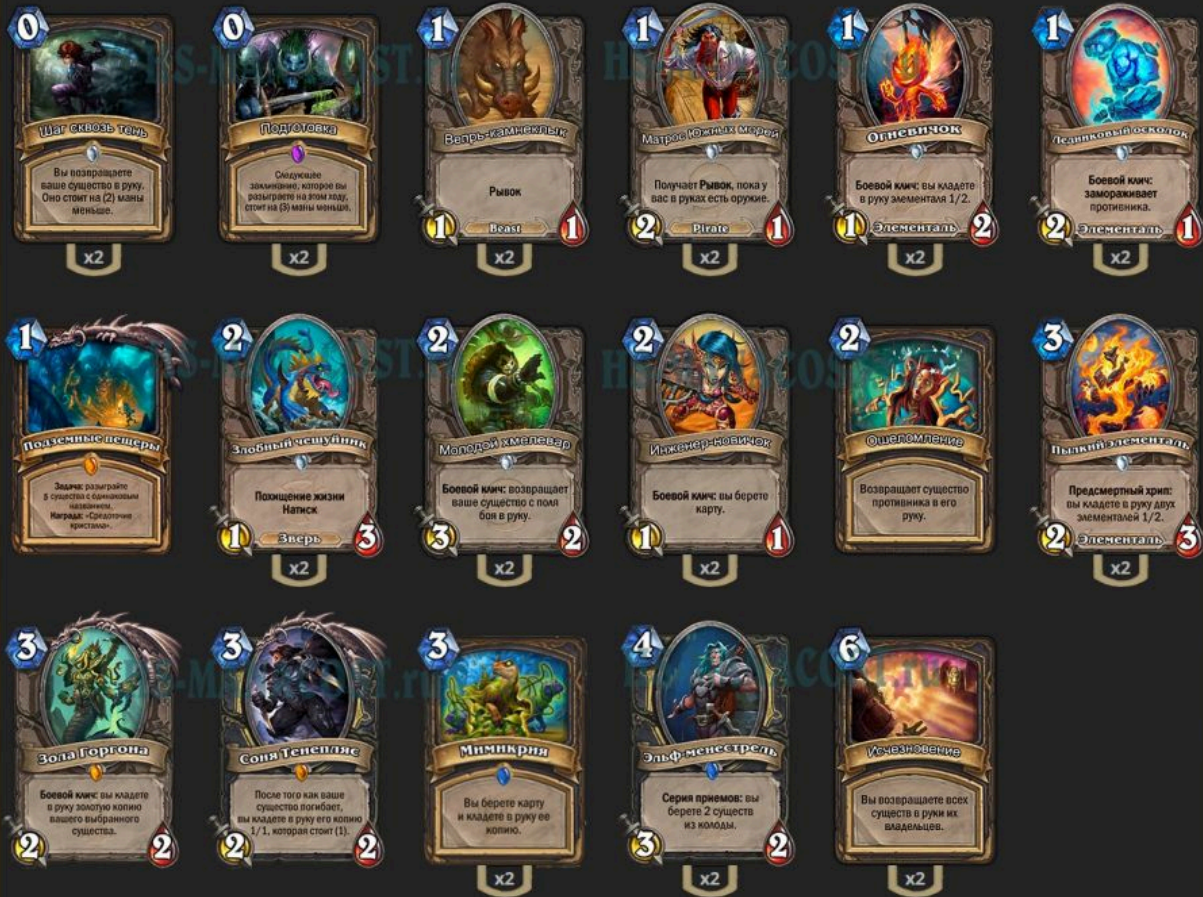
Сборки Квест Разбойника отличаются и некоторыми другими нюансами, но они не так важны и принципиальны, как выбор между Огневичком и Восковым элементом. Вы можете встретить версии с рыцарем смерти [Валира Иссохшая](#) или без, с разным количеством копий карт [Веер клинков](#), [Эльф-менестрель](#), с [Ошеломлением](#) или без, гораздо реже попадаются более разнообразные и оригинальные Квест Разбойники, использующие инструменты, о которых вы узнаете подробнее из раздела «Опциональные и технические карты».



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

Квест Разбойник от Matt


















Квест Разбойник от Matt




Стандартная версия Квест Разбойника с Огневичками, в которой совсем не остается опций для, например, Веера клинков, важного против Паладинов в первую очередь. Взять этот AoE ремувал можно вместо карт [Зола Горгона](#), [Мимикрия](#), [Ошеломление](#) или [Эльф-менестрель](#), разумеется, исключать стоит только по одной копии названных карт.


Квест Разбойник от Findan

Квест Разбойник от Findan


 Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше. x2	 Сожмите заклинание, которое вы разыграли на этой руке, стоит на (3) маны меньше. x2	 Рынок Beast x2	 Матрос Южных морей Получает Рынок, пока у вас в руках есть оружие. Pirate x2	 Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалю 1/2. Элементаль x2	 Ледниковый осколок Боевой клич: замораживает противника. Элементаль x2
 Подземные пещеры Заклинание разыграло в существа с одинаковым названием. Миража: «Сражение кристаллов». Зверь x2	 Злойный чешуяник Похищение жизни Натиск Зверь x2	 Молодой хмаевар Боевой клич: возвращает ваше существо с полн оя в руку. x2	 Инженер-новичок Боевой клич: вы берете карту. x2	 Пыльный элементаль Предсмертный крик: вы кладете в руку двух элементалей 1/2. Элементаль x2	 Зола Горгона Боевой клич: вы кладете в руку заклятую копию вашего выбранного существа. x2
 Соня Тепеплис После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1). x2	 Мимикрия Вы берете карту и кладете в руку ее копию. x2	 Эльф-менестрель Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды. x2	 Исчезновение Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев. x2	 Валтра Иссохшая Боевой клич: получаете «Маскировку» до вашего следующего хода. x2	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



8160

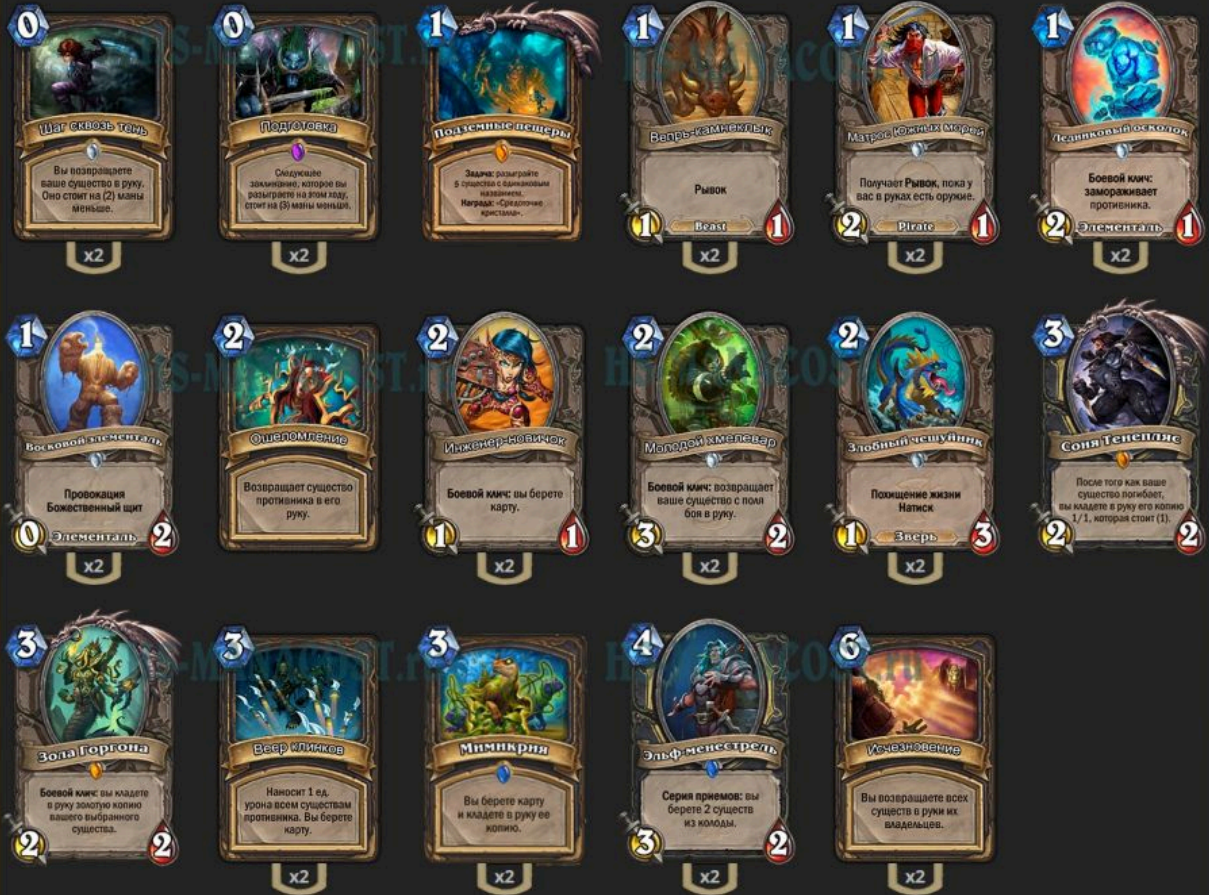




Помимо Веера клинков вы можете задуматься о Валире Иссохшей, в данной версии она используется вместо Ошеломления. Других отличий от представленной выше версии нет.

Квест Разбойник от StanCifka



















Квест Разбойник от StanCifka




Эта сборка отказывается от Огневичка и Пылкого элементаля в пользу Воскового элементаля. Два вакантных слота занимают уже упомянутым выше Веером клинков. Такая версия в большей степени ориентирована на поздние этапы игры.


Квест Разбойник от Rage

Квест Разбойник от Rage


 <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Сделайте заклинание, которое вы разыгрываете на этом ходу, стоит на (5) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Завладейте существо с максимальным количеством здоровья.</p> <p>Награда: «Средоточие кристалла».</p>	 <p>Рывок</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>	 <p>Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>Витале</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: замораживает противника.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация Божественный щит</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Возвращает существо противника в его руку.</p>	 <p>Боевой клещ: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: возвращает ваше существо с поля боя в руку.</p> <p>x2</p>	 <p>Пожирение жизни Натиск</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.</p>
 <p>После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p> <p>2</p>	 <p>Боевой клещ: вы кладете в руку золотую копию выбранного существа.</p> <p>2</p>	 <p>Вы берете карту и кладете в руку ее копию.</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: получает «Маскировку» до своего следующего хода.</p> <p>5</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



8080










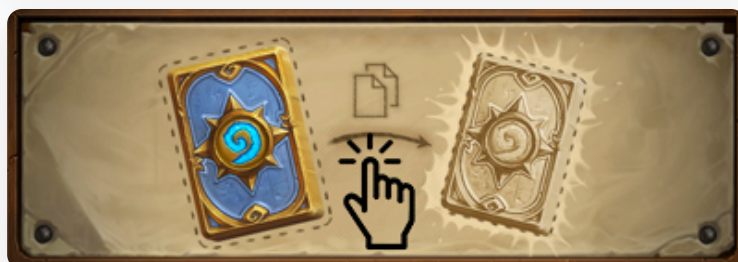


Вы снова можете увидеть Валиру Иссохшую, но теперь она используется не вместо Ошеломления, а вместо одной копии Веера клинков. В остальном сборка стандартная.

Квест Разбойник от Gaboumme

Квест Разбойник от Gaboumme

 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Подготовка</p> <p>Скользяе заклинание, которое вы разыгрываете на этом ходу, стоит на (5) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Подземные вешеры</p> <p>Заклятие разыгрываете с существом с бранными названиями. Назва: «Рыболовец кристалл».</p>	 <p>Вадрь-каменьчлык</p> <p>Рывок</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>	 <p>Матрос Южных морей</p> <p>Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>Pirate</p> <p>x2</p>	 <p>Лезвийный осколок</p> <p>Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Огневичок</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Восковой элементаль</p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Инджер-новичок</p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p>	 <p>Молодой хмельвар</p> <p>Боевой клич: возвращает ваше существо с поля боя в руку.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Злобный чешуйник</p> <p>Похитение жизни Натиск</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Мимикрия</p> <p>Вы берете карту и кладете в руку ее копию.</p>
 <p>Пыльный элементаль</p> <p>Предсмертный хрип: вы кладете в руку двух элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p>	 <p>Соня Тенеплане</p> <p>После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p>	 <p>Золотая Горгона</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку золотую копию вашего выбранного существа.</p>	 <p>Эльф-менестрель</p> <p>Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Исчезновение</p> <p>Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Валтра Исходная</p> <p>Боевой клич: получает «Маскировку» до вашего следующего хода.</p> <p>5</p>



Любопытная гибридная версия Квест Разбойника и с Восковыми элементом, и со связкой **Огневичок** + **Пылкий элементаль**. Сборка жертвует Веером клинков, **Ошеломлением** и одной Мимикрией, но зато в ней находится место для Валиры Иссохшей.



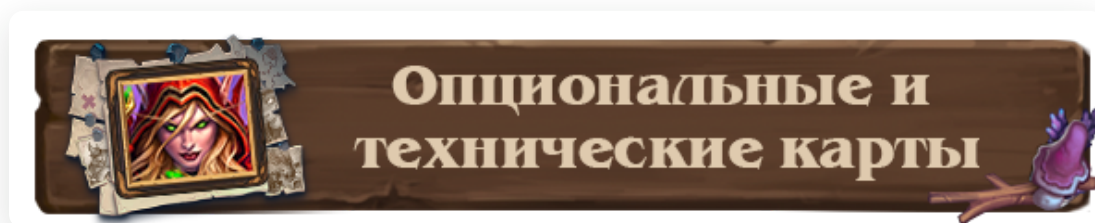
Выбрано 25 / 30 карт		
0	Подготовка	2
0	Шаг сквозь тень	2
1	Вепрь-камнеклык	2
1	Ледниковый осколок	2
1	Матрос Южных морей	2
1	Подземный пещеры	
2	Злобный чешуйник	2
2	Инженер-новичок	2
2	Молодой хмелевар	2
3	Зола Горгона	
3	Мимикрия	2
3	Соня Тенепляс	
4	Эльф-менестрель	2
6	Исчезновение	2

Основа колоды – это карты, использующиеся каждой или почти каждой версией архетипа. В случае с Квест Разбойником основа колоды велика и, что даже важнее, обязательна. Представленные здесь 25 карт часто невозможно заменить, и пусть вам не кажется, что их роль в сборке незначительна. Да, бывают версии, которые отказываются от одной копии Эльфа-менестреля, Золы Горгоны или Мимикрии, но это, пожалуй, единственные хоть сколько-то заменяемые опции.

Многих игроков интересуют ответы на такие вопросы, как «какие дорогостоящие карты можно заменить и можно ли в принципе?» и «стоит ли крафтить Квест Разбойника

сейчас?». Точно сказать, конечно же, трудно, но в разделе «Проблема крафта карт, замены» вы найдете все доступную сейчас информацию, связанную с данными вопросами.

Чем же дополняют основу колоды? В оставшиеся пять слотов должно наверняка поместиться еще два первых дропа: **Восковой элементаль** или **Огневичок** (к последнему также стоит добавить **Пылкого элементаль**). Другие популярнейшие опции – **Ошеломление**, **Веер клинков** и **Валира Иссохшая**, куда реже встречаются **Удар в спину**, **Вестник рока**, **Смоляной страж**, **Голодный краб** и некоторые другие опции. Больше о них в следующем разделе.



Раз основа колоды состоит аж из целых 25 карт, опций остается совсем немного, но все же они присутствуют, и знать о них надо.

Удар в спину – темповая анти-агро опция, которую не берут в сборки чаще потому, что для этого заклинания не хватает места, а не потому, что **Удар в спину** так плох.

Ошеломление – обычно в сборках появляется одна копия Ошеломления, потому что данный, опять же, темповый ремувал силен не только в быстрых матч-апах, но и многих медленных. «Сапнуть» Повелителя Бездны, Плотоядного куба, Стража ужаса или пробаффанную угрозу Паладина – великолепный ход, особенно когда на это уходит только 2 кристалла маны. В мете очень много существ, уязвимых к Ошеломлению, поэтому данное заклинание столь популярно.

Веер клинков – еще одна популярнейшая опция в нынешней мете, актуальная в первую очередь из-за большого числа Паладинов в ладдере. **Веер клинков** – ваша главная надежда в данном матч-апе, порой от наличия или отсутствия этого заклинания и будет зависеть исход партии. В других матч-апах **Веер клинков** тоже может помочь, особенно в агрессивных, но пользы будет, конечно же, не так много, как в случае с Паладином.

Валира Иссохшая – достаточно тяжелая опция, которая порой будет просто лежать мертвым грузом в вашей руке, но в других ситуациях – спасти вас от летального урона и выигрывать время для нахождения способов победы. Особенно хороша **Валира Иссохшая** в матч-апах с Магом, Жрецом, Шаманом и Воином, не столь хороши ее показатели против Паладина, Разбойника и Чернокнижника. Не забывайте, что **Валира Иссохшая** не спасает вас от таких способностей противника, как **Взрыв разума**, **Чародейские стрелы**, **Гнев карателя**, сила героя Охотника и так далее.



Восковой элементаль – одна из двух опций за 1 кристалл маны, доступная Квест Разбойнику. **Восковой элементаль** не столь хорош сам по себе, он может только замедлить оппонента, но не разменяться с его угрозами. Зато, когда Средоточие кристалла разыграно, **Восковой элементаль** становится великолепной и трудно проходимой опцией в отличие от его альтернативы. **Восковой элементаль** также не очень помогает в процессе выполнения легендарной задачи, зато освобождает места для других полезных опций.

Огневичок + Пылкий элементаль – альтернатива Восковому элементалю, занимающая больше места в колоде, но помогающая не только чуть быстрее выполнить легендарную задачу, но и бороться за стол с агрессивными колодами, начиная с первых ходов. Обычно данный набор существ используется, когда игрок чувствует, что мета стала чуть агрессивнее, если же Квест Разбойнику часто встречаются контроль колоды, лучше обратиться к Восковому элементалю.

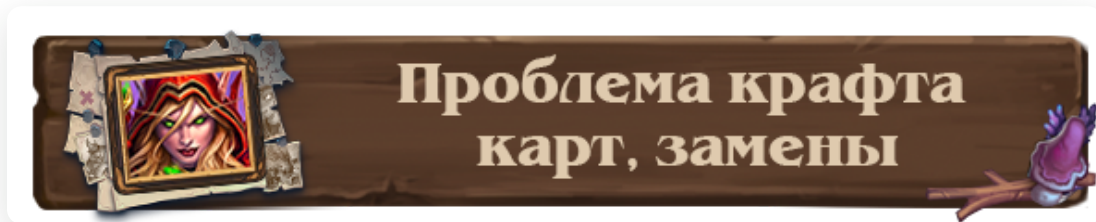
Голодный краб – Мурлок Паладин – почти самый трудный противник для Квест Разбойника из всех популярных представителей меты. Еще хуже ваш матч-ап только с Нечетным Охотником и Темпо Магом, зато со всеми другими Паладинами справиться намного легче. Поэтому, если вы часто встречаете именно Мурлок Паладина, можно обратиться к Голодному крабу. Едва ли это включение даст вам безоговорочное преимущество в данном матч-апе и сделает его выигрышным, но поможет **Голодный краб** наверняка, притом значительно, так как вы сможете использовать одну копию этого первого дропа, дабы «съесть» множество мурлоков оппонента благодаря эффектам возвращения существ в руку, доступных вам.

Вестник рока – еще одна анти-агро опция, достаточно непопулярная и редко встречающаяся, но все же заслуживающая упоминания в данном разделе. Обычно используется в сборках с Восковым элементалем и даже секретом **Обман смерти**, но такие версии невероятно редки и, скорее всего, не столь эффективны, как представленные выше.

Кислотный слизнюк – ремувалы оружия в нынешней мете невероятно популярны и используются практически всеми архетипами, но вот Квест Разбойник обращается к ним редко: архетип предпочитает навязывать оппоненту свой план на игру, а не разрушать вражеский, да и места для Кислотного слизнюка откровенно не хватает: в игре слишком

много других хороших карт. Все же иногда даже несмотря на все это, ремувал оружия в единственном экземпляре добавляется, дабы слегка улучшить множество матч-апов, где цель для Кислотного слизнюка есть.

Смоляной страж – еще одна не особо популярная защитная опция, особенно полезная в матч-апе с Охотниками, Магами и Разбойниками. Используется редко, опять же, потому что места в сборках не хватает.



Как стало известно совсем недавно, разработчики планируют провести ряд нерфов в конце майского рейтингового сезона, дабы сбалансировать мету и дать новым архетипам возможность проявить себя. Благородные цели, но как именно они скажутся на Квест Разбойника и скажутся ли вообще?

Пока что неизвестно, будут ли сотрудники Blizzard в принципе менять какие-либо инструменты Квест Разбойника, но точно известно, что данный архетип они относят к числу тех, кто мешает Стандартному формату развиваться и эволюционировать.

Исходя из этого, можно предположить, что так или иначе Квест Разбойник все-таки изменится, а точнее ослабнет. Но какая именно карта пострадает от нерфов? Напрашиваются, конечно, Подземные пещеры, в этом случае Blizzard впервые изменят баланс карты дважды, что уже достаточно примечательно. Может быть, нерфу подвергнется что-то другое, например, **Шаг сквозь тень**, **Подготовка** или **Исчезновение** – все это важнейшие ресурсы архетипа, да и в целом ограничивающие полет фантазии разработчиков в будущих дополнениях карты.

Какой вывод, исходя из этого, можно сделать? Главный – крафтить Квест Разбойника сейчас – дело рискованное. Да, вы получите полную компенсацию чародейной пыли за карту, баланс которой изменят. Пусть даже это будут Подземные пещеры, но вы, помимо них, должны скрафтить и другие обязательные дорогостоящие инструменты архетипа: **Соня Тенепляс**, **Зола Горгона**, **Подготовка**. И за них вам никто чародейной пыли уже не вернет. Впрочем, о каждой карте стоит поговорить по отдельности, дабы разобраться, действительно ли их не стоит создавать в данный момент.

Подготовка – обязательная карта для Квест Разбойника, без которой собирать архетип даже не стоит. Но вам не должно быть жалко 800 чародейной пыли на данное заклинание не только потому, что оно невероятно сильно и в других архетипах класса, как Миракл Разбойник, но и потому, что это карта из классического набора, которая никогда не покинет Стандартный формат. Будьте уверены, что пока Подготовку не изменят, она будет встречаться в колодах Валиры, ведь данное заклинание невероятно сильно и хорошо синергирует с другими инструментами класса.

Подземные пещеры – пожалуй, комментарии о том, что без данной опции архетип существовать в принципе не может, излишни. Вы не можете заменить Подземные пещеры другой картой, а используется она исключительно в сборке Квест Разбойника.



Зола Горгона – в Стандартном наборе просуществует еще год, так что имеет все шансы найти место в других метовых колодах. Благо, это нейтральная легендарная карта, так что использовать ее может не только Разбойник. **Зола Горгона** уже встречалась в некоторых метовых колодах, правда, не как основная карта, а экзотическая опция. Также вы могли встретить это существо и во многих фан колодах. Вероятно, в будущем хуже стать не должно.

Что до самого Квест Разбойника, то для него **Зола Горгона**, конечно, важна, но, скрепя сердце, он может от нее отказаться. Другого достойного аналогичного эффекта в коллекции карт нет, так что вы можете взять какую-то другую по механике и целям карту в вашу сборку, например, **Веер клинков**, **Валиру Иссохшую**, **Ошеломление** или другие опции – смотря чего у вас нет.

Соня Тенепляс – как и Золе Горгоне, этой легендарной карте суждено пробыть в Стандартном формате еще год, в течение которого к **Соне Тенепляс** могут обратиться не только Квест Разбойник, но и другие архетипы класса. Ранее вы уже могли наблюдать, как данное существо используется в качестве опциональной карты в колодах Темпо Разбойника. Вполне вероятно, что в будущем **Соня Тенепляс** еще проявит себя.



Квест Разбойник нашел в **Соне Тенепляс** великолепного помощника не только в процессе выполнения легендарной задачи, но и в процессе борьбы за стол. Архетип очень многое потеряет, если вы уберете **Соню Тенепляс** из сборки, так что делать подобное не рекомендуется, ведь без данной карты вы получите Квест Разбойника «на минималках».

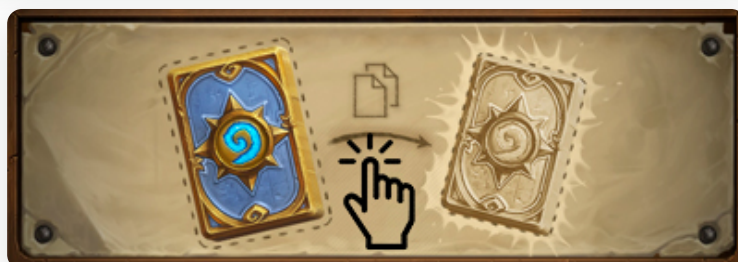
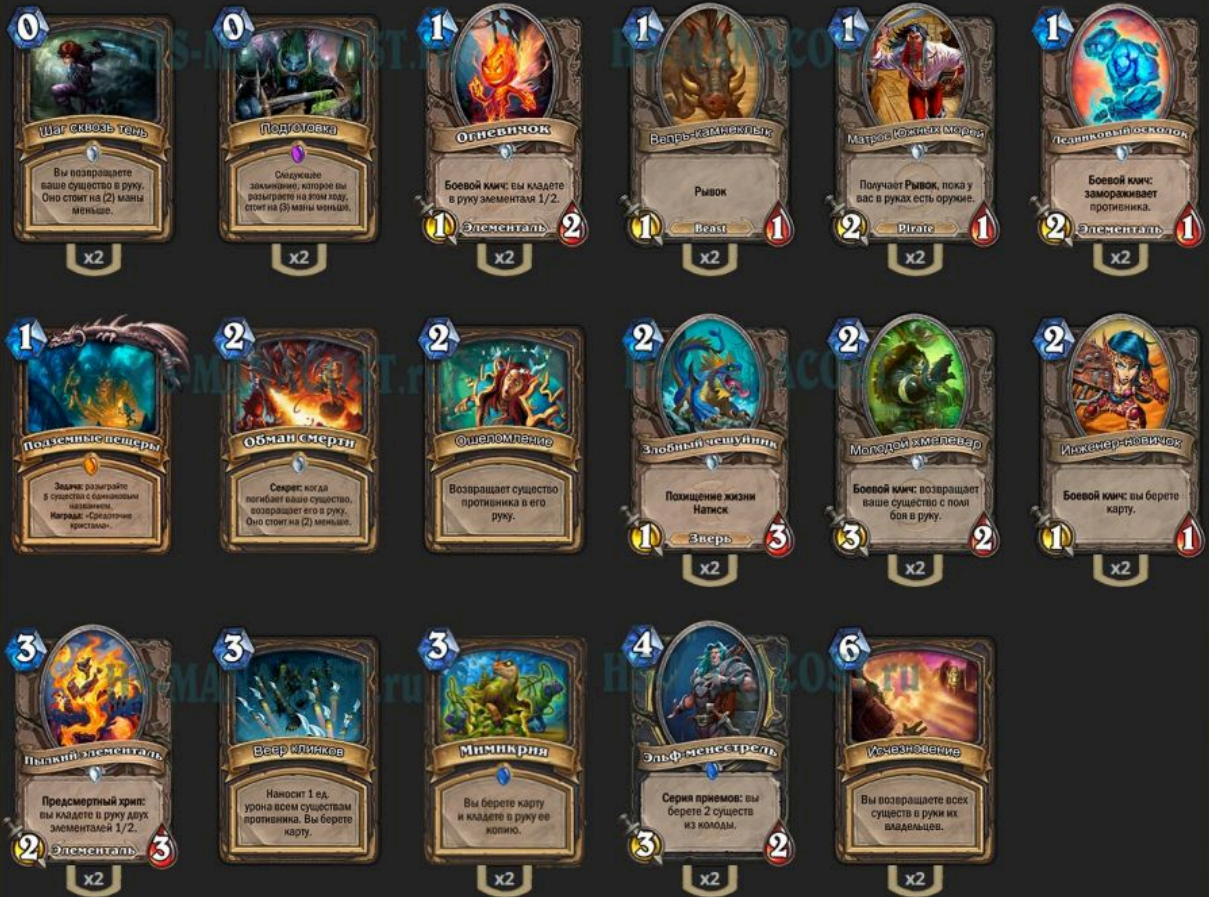
Итак, на что вы должны потратиться в любом случае, если все-таки хотите поиграть Квест Разбойником, возможно, последний месяц? В первую очередь это Подземные пещеры, **Подготовка** и **Соня Тенепляс**. Не мешает создать и Золу Горгону, но в принципе без нее можно обойтись, хотя ваша колода и станет слабее. Все остальные карты архетипа создать легко – все они базового, обычного или редкого качества, а вот с перечисленными выше могут возникнуть проблемы.

Важно отметить, что только Подземные пещеры – уникальная и более никем не используемая карта, которая при ослаблении Квест Разбойника в результате нерфов вам может уже и не пригодиться. Вот только разработчики, вероятно, изменят именно ее, так что полную компенсацию чародейной пыли вы получите. Что до Подготовки, Золы Горгоны и **Сони Тенепляс**, то это пусть порой и ситуативные, но хорошие карты. Конечно, пылить половину вашей коллекции ради них не стоит, да и для новичков это далеко не легендарные карты первого приоритета, но заполучить их в коллекцию лишним точно не будет. Они вам еще могут пригодиться в будущем, даже если Квест Разбойник канет в Лету.

Наконец, можно представить и максимально бюджетную версию Квест Разбойника, которая отказывается от большинства дорогостоящих карт. Самое важное, чем вы можете дополнить такую колоду, – **Соня Тенепляс**.

Максимально бюджетный Квест Разбойник

Максимально бюджетный Квест Разбойник



Поскольку в колоде нет [Сони Тенепляс](#) и Золы Горгоны, вам предложено играть версией с Огневичками и даже секретом [Обман смерти](#), дабы стабильнее и быстрее выполнять легендарную задачу. Секрет, конечно, мало для кого будет секретом, но противникам не очень захочется оставлять угрозу на вашей половине стола в любом случае, так как в будущем вы можете вернуть ее в руку, например, [Исчезновением](#) или Молодым хмелеваром, в том числе «топдеknутыми».

Колода обойдется вам всего лишь в 3400 чародейной пыли и в принципе даст представление о том, что такое Квест Разбойник и как именно протекает геймплей. Улучшать ли его, дополняя названной выше парой легендарных карт, – исключительно ваше решение, причем достаточно непростое.



Один из самых непростых игровых этапов, с которым вы будете постоянно сталкиваться, играя Квест Разбойником, это муллиган. Выбирать правильные карты в стартовую руку достаточно просто не только потому, что вам нужно учитывать возможности вашего оппонента и понимать, что вы хотите в конкретном матч-апе, но и потому, что очень многие карты архетипа крайне синергичны и могут не работать по отдельности. То есть вы можете решить оставить или не оставить какую-то карту в зависимости от того, что еще есть в вашей руке, и не всегда это будут напрямую взаимодействующие между собой инструменты.

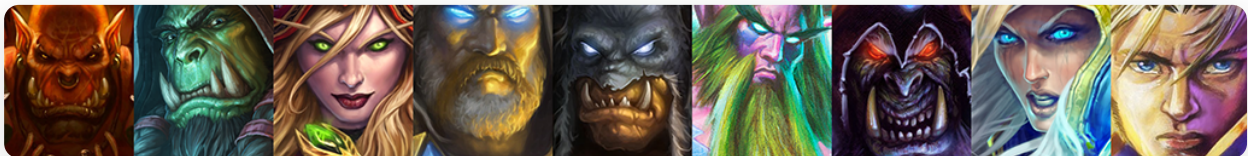
Муллиган усложняется еще и тем, что в стартовой руке Квест Разбойника изначально появляется меньше случайных карт из колоды, так как один слот всегда будет занимать легендарная задача Подземные пещеры. Так, если у вас еще и нет Монетки, вы будете размышлять только о двух картах: стоит ли их оставить или лучше поискать опции получше?

Сами Подземные пещеры вы, стоит сказать сразу, оставляете в стартовой руке всегда вне зависимости от условий и обстоятельств. Это важнейшее условие победы, доступное вам, и без баффа 5/5 закончить партию вам будет практически невозможно. Есть еще одна карта, которую вы желаете увидеть в стартовой руке при любых обстоятельствах, с кем бы вы ни столкнулись, это [Соня Тенепляс](#). Данный третий дроп достаточно медлителен и несамостоятелен, так что разыграете вы его чаще не на третий и даже не на четвертый ход, но он настолько силен, что «кипнуть» его все-таки стоит на перспективу.

Со всеми остальными картами определиться будет чуть труднее, так как многое будет зависеть от класса, с которым вы столкнулись, от матч-апа, который вы ожидаете. Стоит отметить, что сборка с Огневичком и Пылким элементом часто старается найти две данные карты в стартовую руку, но далеко не всегда. На иллюстрациях ниже вы найдете рекомендации к муллигану для абстрактной сборки Квест Разбойника, где есть и данные существа, и [Веер клинков](#), и другие опции. Не страшно, если в вашей колоде каких-либо опций нет.

Но стоит отметить, что если вы играете сборкой без Пылкого элементаля и Огневичков, чаще стоит оставлять в руке карты **Мимикрия** и **Эльф-менестрель**, в то время как версия с Пылким элементом и Огневичком может чаще скидывать их, дабы найти именно эту пару существ.

Наконец, важно сказать, что порой вы можете оставлять в стартовой руке и некоторые карты, не изображенные на иллюстрациях ниже. Обычно это относится к случаям, когда у вас есть Монетка и одна-две отличные карты в руке. Тогда вы можете задуматься о картах **Подготовка**, **Исчезновение**, **Вепрь-камнеклык**, **Матрос Южных морей** (пара с рывком хороша при наличии **Сони Тенепляс**) и некоторых других.



Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

<p>Очень важная карта, постарайтесь найти ее</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</p>	<p>Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого и второго ходов</p>
<p>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</p>	<p>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</p>	<p>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</p>

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Против Воина

Мудлиган против Воина



Против Паладина

Мудлиган против Паладина



Против Охотника

Мудлиган против Охотника



Против Друида

Мудлиган против Друида



Против Разбойника

Мудлиган против Разбойника



Против Шамана

Мудлиган против Шамана



Против Мага

Мудлиган против Мага



Против Жреца

Мудлиган против Жреца



Против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника



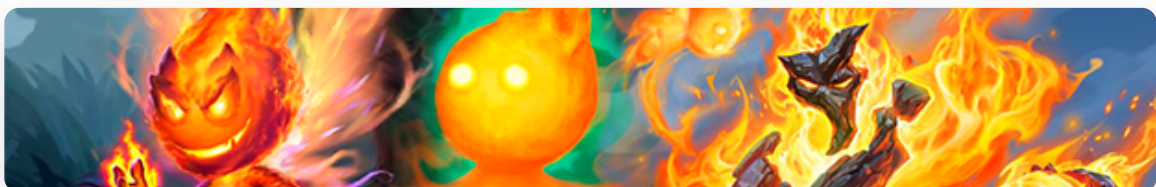


Но не только стадия выбора карт в стартовую руку будет непростой, ими еще нужно правильно распорядиться, дабы надежно победить медленных противников или же зацепиться за невыгодный матч-ап. Вне зависимости от того, благоприятен ли данный поединок для Квест Разбойника или нет, стараться вам придется, так как и у Контроль Чернокнижника, и у Куболока, и у любой другой самой медленной колоды меты есть шансы вас победить, и если вы своей игрой будете только помогать им, вероятно, стабильно выигрывать не получится даже в легких матч-апах.

Соответственно, вырвать победу и против агро колод вы вполне способны, если будете правильно действовать и понимать, что именно вам нужно делать и как. Важно отметить, что вы, зная, что матч-ап изначально не выгоден для вас, должны сразу же решить, как именно вы сможете победить. Необходимо принимать решительные меры и не играть слишком осторожно, обыгрывая идеальные заходы карт в руку противника и идеальные игровые ситуации. В свою очередь вы должны чаще надеяться на определенный «топдек» или на благоприятный исход, потому что если вам еще и не будет вести в поединки, например, с Мурлок Паладином или Темпо Магом, то проще сразу же сдаваться.

Итак, уже с первых ходов, а точнее еще со стадии муллигана, вы должны определиться с вашими шансами на победу в данном матч-апе и, соответственно, действовать надежно и

выверено, дабы только упрочить их, не дав противнику ни единого шанса победить, или же, наоборот, играть авантюрно и рискованно, понять, как именно вы можете выигрывать неблагоприятные матч-апы и надеяться, что звезды сойдутся нужным вам образом.



Квест Разбойник, что понятно уже из названия, во многом вертится вокруг квеста или легендарной задачи Подземные пещеры. Выполнить ее не так уж и просто, а еще труднее – понять, **каким именно существом задачу следует выполнять**. Опций у вас очень много и очевидного, всегда универсального правила здесь нет, ведь очень многое

зависит от того, что именно вы успели найти и в каком количестве, что происходит на столе и каковы ваши перспективы.

Одно из самых удобных существ для выполнения легендарной задачи – **Инженер-новичок**, поскольку, разыгрывая его целых пять раз, вы получите дополнительные пять карт в руку – а это могут быть и эффекты возвращения существ в руку, и дополнительные ремувалы, и другие полезные инструменты. Но **Инженер-новичок** достаточно дорог и медлителен, так как стоит целых 2 кристалла маны, поэтому лучше всего использовать его для выполнения квеста в медленных матч-апах, где у вас будет больше времени и маны.

Другое отличное существо, с помощью которого можно легко закончить Подземные пещеры – Пламенный элементаль, получаемый с помощью карт **Огневичок** и **Пылкий элементаль**. Приятно то, что возвращать в руку вы сможете не самого Пламенного элементаля, а Огневичка, то есть у вас будет больше существ, потенциально с характеристиками 5/5.

Еще один отличный способ выполнить квест – **Соня Тенепляс**, великолепно синергирующая с картами **Вепрь-камнеклык** и **Матрос Южных морей**. Если на столе противника есть какие-то угрозы, данные первые дропы с рывками могут атаковать, умирать и появляться вновь в вашей руке до тех пор, пока у вас хватит маны. Так выполнить легендарную задачу очень просто. Их функцию может выполнять и **Злобный чешуйник**, но разыграть его несколько раз за ход чуть труднее, так как оригинальный **Злобный чешуйник** будет стоить два кристалла маны, хотя все последующие – один.

Чаще всего вы будете завершать Подземные пещеры перечисленными выше тремя способами, но важно отметить, что ограничиваться только ими ни в коем случае нельзя. В принципе любая угроза может быть разыграна пять раз: и **Ледниковый осколок** (удобно в агро матч-апах), и ваши существа с натиском и рывком без синергии с **Соней Тенепляс**, и **Молодой хмелевар** (две копии этого существа в руке позволят совершать бесконечный цикл возврата в руку, правда стоить это будет очень много), и даже **Эльф-менестрель**.



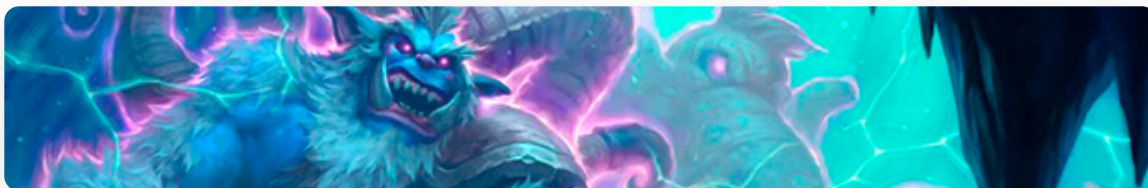
Помимо того, каким существом стоит выполнять легендарную задачу, вам нужно думать и о том, **как именно выполнять Подземные пещеры**. Это решение вы принимаете по ходу партии и совсем не обязательно в первые несколько ходов, в это время вы можете лишь копить ресурсы и отбиваться. Тут многое будет зависеть от вашей текущей руки и игровой ситуации. Важно и то, что планы могут измениться: сначала вы планировали завершить квест одним существом, а потом нашли мощнейшую комбинацию **Соня Тенепляс + Матрос Южных морей** – так почему бы не воспользоваться ею, параллельно с этим почистив приличное количество угроз на половине противника (нужно, конечно, чтобы они там были).

Неправильно слишком рано начинать выполнять квест, пока у вас нет определенного набора инструментов в руке (обычно эффекты возвращения в руку: **Шаг сквозь тень**,

Молодой хмелевар, Зола Горгона, Исчезновение), способов генерации новых ресурсов и в принципе надежного плана, как разыграть определенное существо хотя бы несколько раз. Вы можете позволить себе надеяться на «топдеки» или в случае, если решите разыгрывать много раз Инженера-новичка, так как она даст вам много новых карт, или если все совсем плохо и победить иначе, не рискуя, вы просто не сможете.

С другой стороны, неправильно и сидеть слишком долго с массой инструментов в руке и не делать ничего, ожидая такой набор карт, который позволит вам 100% разыграть определенное существо пять раз. Скорее всего, поиск всех данных карт (это не обязательно именно 5 эффектов возврата в руку, ведь обычно у существ есть две копии, а еще у вас есть Соня Тенепляс и Мимикрия) займет слишком много времени, так что начинать действовать нужно тогда, когда вы можете разыграть определенное существо 2-4 раза в зависимости от игровой ситуации.

Важно постараться играть надежно, то есть не давать противнику помешать вам выполнить квест. Если вы выбрали вашим ключевым существом Инженера-новичка, не оставляйте его на вашей половине стола к концу хода, если в вашей руке нет еще одной копии данной угрозы, ведь в этом случае противнику будет достаточно просто избавиться от 1/1 существа и лишит вас ключевой карты. Верните Инженера-новичка в руку в последний раз и не разыгрывайте до следующего хода, даже если стоить это будет 0 кристаллов маны. 1/1 угроза мало что решит, а риски часто не оправданы.



Наконец, вы завершили Подземные пещеры и получили в руку Средоточие кристалла, **что делать теперь, когда квест выполнен?** Для начала можно вас поздравить – самое сложное позади, теперь наступает самая приятная для Квест Разбойника игровая фаза, когда он невероятно силен и неудержим.

Сперва, конечно, Средоточие кристалла нужно еще разыграть, на что уйдет у вас целых 5 кристаллов маны. Замечательно, если у вас есть Подготовка, это значительно упростит вашу жизнь. Еще лучше – если в момент розыгрыша на столе у вас есть какие-то угрозы, хотя подобную роскошь вы далеко не всегда сможете позволить себе (точнее вам ее не позволит противник).

Желательно, чтобы после розыгрыша Средоточия кристалла в вашей руке были какие-либо полезные карты. Особенно сильны становятся все угрозы с рывком и натиском (а с ними и эффекты возвращения существ в руку) и Восковой элементаль. Именно они и должны принести вам легкую победу.

Обычно вражеская половина стола в момент розыгрыша Средоточия кристалла будет переполнена, так что вам придется позаботиться об обороне в той или иной степени. Очень помогают в этом Злобный чешуйник и Восковой элементаль – они помогут выиграть вам время для заполнения стола 5/5 угрозами, необходимыми разменами и нанесением летального урона.

Кстати, всегда считайте, сколько урона «по лицу» противника вы способны нанести, порой леталы совершенно неожиданны и легки. Все-таки в вашем распоряжении есть 5/5 существа с рывком за 1 кристалл маны – это угрозы невероятной силы, и всего лишь несколько их атак могут поставить жирную точку в противостоянии, а эффекты возврата существ в руку позволят совершить эти несколько атак за один ход.

Партии обычно не будут длиться долго после того, как вы разыграете Средоточие кристалла – вы станете слишком сильны, и если оппонент не сможет уничтожить вас в ближайшие пару ходов, надеяться ему особо и не на что. У вас же будет масса возможностей не только по скорейшему уничтожению героя противника, но и по защите. Благо, и исцеление, и провокации в вашей сборке присутствуют.



Сейчас нужно, пожалуй, вернуться немного назад и поговорить о том, **что Квест Разбойник делает в самые первые ходы**. Ведь они невероятно важны. В идеальном для вас сценарии, конечно, можно действовать без особой спешки: на первый ход разыграть Подземные пещеры, на второй – силу героя, на третий или Мимикрию, Пылкого элементаря или Монетку + Эльфа-менестреля. Обычно так вам позволят действовать медленные колоды, а быстрые вынудят отбиваться и уже с самого старта тратить часть своих ресурсов не для выполнения легендарн

И это очень важно отметить – в агро матч-апах ваша первоочередная цель со старта не выполнить легендарную задачу, но не дать оппоненту безоговорочно захватить стол и начать атаковать вас каждый ход большим количеством угроз. Данную цель достаточно сложно достичь, но все же возможно. Сконцентрируйтесь именно на защите и обороне, а Подземные пещеры вы сможете выполнить чуть позже, не нужно копить в руке ресурсы и смотреть, как заканчивается ваше здоровье – это произойдет очень быстро.



Араканолога Разбойник не может уничтожить никак, нет особого смысла играть и Гнома-изобретателя, так как это не лучшее существо для выполнения легендарной задачи, да и ресурсов пока что слишком мало, чтобы задумываться об этом. StanCifka решает не спешить и использовать силу героя, а на следующий ход – Монетку и Эльфа-менестреля.

Подземные пещеры в первый ход – не всегда правильное действие, когда речь заходит о быстрых и даже медленных поединках. Часто вы можете поставить на первый ход какое-либо существо, если оно поможет вам бороться за стол и, что очень важно, точно не будет являться тем существом, с помощью которого вы выполните Подземные пещеры. Таким первым дропом может стать **Огневичок** (задачу вы выполните Пламенным элементом, дающимся с боевого клича Огневичка), **Матрос Южных морей**, **Ледниковый осколок** или даже **Злобный чешуйник** в комбинации с Монеткой.

Легендарную задачу можно не разыгрывать и на второй ход, да и на третий и четвертый – вплоть до тех пор, пока вы не задумаете разыграть первое существо, с помощью которой эту задачу и будете выполнять. Как вы понимаете, никакой нужды просто так висеть Подземным пещерам над портрета вашего героя нет. Поэтому, если есть более эффективные и полезные способы потратить вашу ману – тратьте ее.

Помните о вашем оружии, с помощью которого можно помогать существам защищаться. Относитесь к здоровью вашего героя, как к ресурсу – ценному, но все же используемому до какого-то предела (в каждом матч-апе этот предел разный): бейте по угрозам вашим героем, если это поможет обезвредить их.



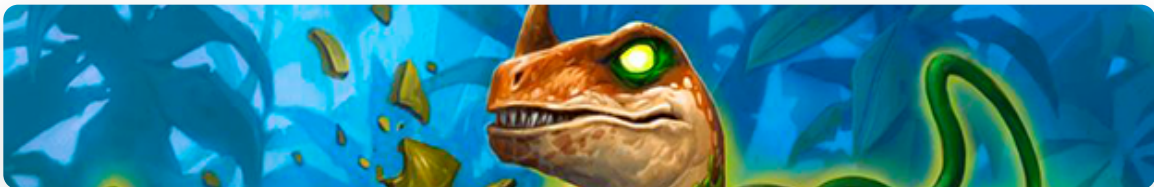
Еще один ценный ресурс, доступный вам в ограниченном количестве – это **Исчезновение**, которое следует правильно использовать. Часто в вашей руке будет

всего лишь одна копия данного заклинания, и вам нужно четко понимать, когда именно лучше всего применить его. Потенциал Исчезновения невероятно высок, поскольку это мощная, а с Подготовкой и очень темповая зачистка стола, которая может выполнять и другие функции: играть роль эффекта возвращения ваших же существ в руку (полезно перед Исчезновением поставить на стол возвращенное в руку Шагом сквозь тень существо бесплатно, дабы быстрее завершить Подземные пещеры). В идеале вы, конечно же, комбинируете две роли Исчезновения, то есть и помогаете себе выполнить квест, и убираете со стола вражеские угрозы.

Все еще лучше, если Исчезновение есть в вашей руке к моменту, когда Средоточие кристалла уже разыграно. Опять же, вернуть в руку рывки 5/5 за 1 маны очень полезно, как и убрать со стола все угрозы противника, лишив их предсмертных хрипов (особенно важно против Чернокнижника) и других бонусов, например, связанных с получением урона (Служитель боли).

Очень легко применить Исчезновение неправильно: слишком рано или слишком поздно. У данного заклинания есть очень важная особенность – оно не решает ваши проблемы в долгосрочной перспективе, но дает только временное превосходство в темпе, которое в будущем может быть вновь утеряно. Старайтесь не просто чистить стол, но и ставить на него что-то сразу же после. А еще крайне важно не возвращать в руку оппонента некоторые мощные угрозы с боевыми кличками (Маг Кирин-Тора, Ледниковый осколок) рывками (Хаффер, Всадник на волке) или другими эффектами (Жонглер кинжалами, Ученица чародея) и так далее, так как они уже в момент своего розыгрыша делают слишком многое.

Старайтесь избегать ситуаций, в которых вы используете Исчезновение просто для того, чтобы оттянуть свою смерть. В этой роли данное заклинание работает крайне неэффективно.



Нельзя не упомянуть и некоторые **другие принципиально важные инструменты Квест Разбойника**, которые **необходимо реализовывать с умом**.

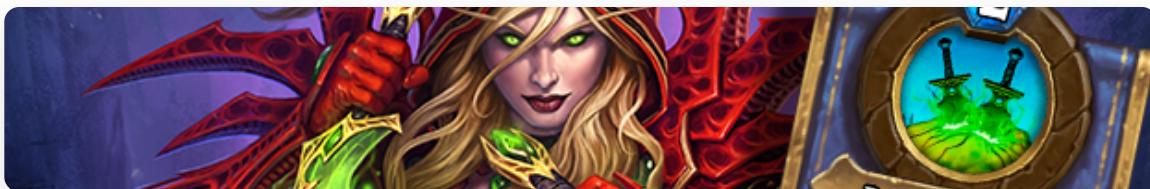
1. Подготовка – один из таких инструментов. Данное заклинание чаще всего будет комбинироваться лишь с парой других. Первая возможная опция – Исчезновение. Вторая – Средоточие кристалла. Намного реже есть смысл комбинировать Подготовку с Мимикрией или Ошеломлением – лишь в самых трудных ситуациях или тогда, когда ни Исчезновения, ни Средоточия кристалла (даже потенциального в ближайшее время) у вас еще нет, а дополнительные карты или темп крайне необходимы. Подготовка по своей сути – темповый инструмент, с помощью которого вы должны совершать действительно мощный, а порой и неожиданный ход. Исчезновение раньше шестого хода – отличная возможность, хотя можно играть это заклинание и на шестой ход, дабы потом на сэкономленные кристаллы маны выставить какие-либо угрозы. Пользуйтесь эффектом неожиданности, который позволяет создать Подготовка, это одно из самых важных ваших преимуществ в любом матч-апе.

2. Ошеломление – еще один важнейший темповый инструмент, становящийся сильнее с течением времени и в зависимости от выбранной вами цели. Эффект во многом похож на **Исчезновение**, правда действует только на одну вражескую цель. Опять же, вам выгодно возвращать в руку каких-либо существ с баффом, так как все они спадут, или с предсмертным хрипом, так как они не будут активированы.

3. Мимикрия – данное заклинание обладает достаточно ярко выраженным случайным эффектом, на который, вы, впрочем, почти никогда не можете повлиять (единственная возможность – разыграть до или после Эльфа-менестреля, дабы с помощью Мимикрии с большим или меньшим шансом «топдекнуть» заклинание, а не существо). Вам придется полагаться на удачу, но приятная новость в том, что хороших карт, нужных в двух экземплярах почти всегда, у вас намного больше, чем неудобных и бесполезных – чаще всего ими будут слишком тяжелые карты, не считая Исчезновения, полезного практически всегда. Помните, что опытный противник увидит, что карта была получена с помощью Мимикрии в любом случае, так как отследит ее положение в вашей руке, то есть он будет знать, что у вас в руке есть еще одна копия этой же самой карты. А вот менее опытных игроков можно обмануть: получив две одинаковые карты с помощью Мимикрии, разыгрывайте сначала левую, так как оппонент не увидит при ее розыгрыше надпись «Получено с помощью Мимикрии» и, может быть, не учтет, что у вас есть еще одна копия.

4. Эльф-менестрель – единственная карта в вашей колоде с серией приемов. Важно не забывать об этом эффекте и не разыгрывать Эльфа-менестреля первым. Лучшие активаторы – Монетка, **Шаг сквозь тень** и **Подготовка**, правда последние две карты еще нужно с чем-то скомбинировать.

5. Валира Иссохшая – дает вашему герою 5 брони и маскировку, тем самым спасая его от получения летального урона практически во всех ситуациях (вас все еще могут убить такие эффекты, как улучшенная сила героя Охотника, используемая дважды за ход, связка двух заклинаний **Адское пламя** или двух заклинаний Чародейских стрел/**Вихря углей** или двух Взрывов разума, а также некоторые другие менее популярные опции). Вы потеряете вашу базовую силу героя (если оружия в ваших руках нет, помните, что **Матрос Южных морей** уже не никогда не будет обладать рывком), но получите достаточно мощную новую, с помощью которой можно проворачивать мощнейшие комбинации. Атакуйте вашим оружием, если необходимо, до того, как разыграете рыцаря смерти, иначе с вашего героя спадет маскировка.



Речь выше уже заходила **о силе героя Разбойника**, сказать о ней нужно еще немного. Для Квест Разбойника 1/2 оружие – едва ли источник нанесения урона по герою противника, так что здесь все достаточно просто: атакуйте вашим героем для контроля стола и обороны, выгодных разменов и защиты ваших угроз. Но порой, даже если это необходимо, вы можете воздержаться от атаки и растраты последнего заряда оружия, так как оно выполняет еще одну важнейшую роль: усиливает карту **Матрос Южных морей**, наделяя ее рывком.

Особенность Квест Разбойника в том, что свободных двух кристаллов маны у него часто не будет для того, чтобы использовать силу героя много раз в течение партии, а вот [Матрос Южных морей](#) с рывком может пригодиться вам часто: это и синергия с [Соней Тенепляс](#), и источник двух единиц урона по существу противника, что порой тоже важно.

Поэтому используйте «даггер» осмотрительно, а по герою оппонента атакуйте лишь в тех редких случаях, когда вы точно уверены, что у вас будут два свободных кристалла или в этот ход, или в следующий, дабы использовать силу героя вновь.

Помните о том, что в нынешней мете популярен [Харрисон Джонс](#), в результате в некоторых матч-апах (Нечетный Воин, Квест Воин, Биг Спелл Маг, Биг Спелл Друид, Контроль Жрец и некоторых других) вы можете намеренно не оставлять вашему оружию 2 заряда, дабы оппонент не получил в руку дополнительную карту, разыграв ремувал оружия за 5 маны.



Наконец, еще **несколько небольших, но важных советов о геймплее** Квест Разбойника, которые помогут вам освоить данный архетип:

* Если вы не выполняете Подземные пещеры с помощью существ с рывком или натиском, не используйте их просто так до активации Средоточия кристалла: они станут намного сильнее после. Постарайтесь сберечь их в руке, а разыгрывайте раньше только в самых тяжелых ситуациях.

* С помощью [Сони Тенепляс](#) можно не только «разгонять» ваших существ с рывком, используя их снова и снова. Порой эта легендарная карта – просто способ один раз вернуть в руку вашу угрозу, если та пережила ход противника и теперь может атаковать. Да, это не столь эффектно и мощно, но порой большего вам и не понадобится.

* [Соня Тенепляс](#), помимо всего прочего, будет играть роль «софт провокатора» на вашей половине стола, то есть такого существа, которое противник практически наверняка захочет уничтожить, если он, конечно, не нашел летальный урон.

* [Восковой элементаль](#) – не только отличная защитная опция после выполнения легендарной задачи и розыгрыша Средоточия кристалла, но и до: этот первый дроп даже с 0/2 характеристиками способен отлично защищать и ваших существ (в том числе [Соню Тенепляс](#), что особенно выгодно), и вашего героя.

* [Злобный чешуйник](#) не восстановит здоровье вашему герою, если атакует по существу с божественным щитом.

* Помните о AoE эффектах ваших противников, особенно тех, что наносят более 5 единиц урона или вообще как-то взаимодействуют со столом, не нанося угрозам урон. Даже после активации Средоточия кристаллов вы можете проиграть, подставившись

под подобные массовые способности и оставшись без достаточного количества ресурсов в руке

* Вражеские эффекты немоты не изменяют характеристики ваших угроз 5/5 под баффом Средоточия кристалла, но уберут все другие особые эффекты.



Матч-апы Квест Разбойника, как уже было сказано, невероятно полярны и разнонаправлены. Вам важно понимать сразу же, каковы ваши шансы на победу в данном поединке и действовать соответственно. Если матч-ап для вас плюсовой, ваша задача – не ошибиться, а играть размеренно, выверено и спокойно. Если же матч-ап для вас тяжелый и плохой, надейтесь на чудо, рискуйте и делайте предположения, что важнейших и сильнейших карт в руке противника нет, ведь иначе побороть их вы попросту будете не в состоянии, что бы ни делали.



Матч-ап с любым популярным архетипом класса (**Нечетный Воин, Квест Воин, Контроль Воин**) крайне благоприятен для вас, так как все данные колоды крайне медлительны: у вас будет масса времени со старта для того, чтобы выполнить легендарную задачу и начать давление 5/5 угрозами.

Давить, возможно, придется чуть дольше обычного, так как у Воина может быть много брони и AoE ремувалов ([Потасовка](#), [Шквал гнева](#)), так что запаситесь терпением и старайтесь не опустошать вашу руку раньше времени. Рано или поздно у Воина закончатся ответы на ваши 5/5 угрозы, особенно если вы их правильно разыграете.

[Исчезновение](#) лучше всего оставить для поздних этапов игры, когда вы сможете проворачивать невероятные комбинации с массой ваших угроз, нивелируя провокаторов оппонента. По этой же причине ценно [Ошеломление](#).



Четный Паладин – самый медленный из популярных архетипов класса, что крайне важно для вас. Именно этот архетип Утера Квест Разбойник побеждает чаще, чем остальные. Вам важно помнить о наличии комбинаций с [Равенством](#) в арсенале противника, а также о возможностях нанесения урона без стола (оружие, [Гнев карателя](#)), учитывайте и такие поздние угрозы, как [Король-лич](#) (и карты рыцаря смерти) и [Динозаврение](#).

Жонглера кинжалами можно убить даже двумя атаками оружия, если потребуется. Оставляя это существо на столе надолго ни в коем случае нельзя.

Нечетный Паладин и Мурлок Паладин – быстрее и агрессивнее, справиться с ними будет уже намного сложнее (хотя непросто и с Четным Паладином): надейтесь, что им не придут ключевые угрозы, а у вас рано окажутся **Исчезновение**, **Веер клинков** и какая-либо возможность быстро выполнить легендарную задачу. Но помните, что главная ваша цель все-таки борьба за стол, и пока вы не дадите Паладину свободно делать то, что тот хочет, у вас есть шансы победить.

В матч-апе с любым Паладином крайне важно заклинание **Веер клинков**. Это ключевая зачистка особенно хороша против Нечетного Паладина, а против других архетипов может оказаться менее эффективной, так как у многих их угроз высокий запас здоровья.



Молодой хмелевар – ценная карта Разбойника, но в данном случае куда важнее контроль стола. Разбойнику очень хочется убить Аманийского берсерка, так как этот второй дроп станет только сильнее после использования Веера клинков. Так, StanCifka разыгрывает 3/2 угрозу в темп.



Нечетный Охотник – еще одно невыгодное для вас противостояние, в котором вам катастрофически не будет хватать защитных механик. Ваши помощники – **Злобный чешуйник** и **Восковой элементаль**, а самый главный – удача и надежда. Увы, победить Нечетного Охотника достаточно сложно, и порой даже существенная разница в уровне игры Разбойника и Охотника не поможет.

Другие архетипы класса (**Спелл Охотник, Агро Охотник**) уже не так страшны, матч-ап становится тем лучше для вас, чем медленнее оппонент. В случае со Спелл Хантом вы даже имеете незначительное преимущество, но в целом это один из тех редких матч-апов, где ваши шансы на победу приблизительно равны.

Обыгрывайте секреты данных оппонентов: **Блуждающий монстр**, **Морозная ловушка**, **Взрывная ловушка**, порой и **Змеиная ловушка**. Не бейте по Рексару без особой необходимости, особенно пока вы не разыграли Средоточие кристалла. Старайтесь не использовать **Исчезновение** или **Ошеломление** на **Хаффера** или другие угрозы с мощными боевыми кличами и рывками.



Таунт Дрийд – очень простой оппонент для вас: невероятно медленный и неуклюжий, без серьезного потенциала бороться за стол и наносить вам урон из руки (не считая карт **Размах** и **Тотальное заражение**, а также силы героя – базовой или Малфуриона Пагубного). Особенно важно то, что Таунт Дрийд уязвим к Исчезновению, постарайтесь оставить данное заклинание до того момента, как Малфурион разыграет **Хадронкса** и разрушит его, или совершит какие-то манипуляции с Плотоядным кубом. От одиночных подобных угроз поможет избавиться **Ошеломление**.

Биг Спелл Дрийд – уже не столь легкий противник, так как способен оказывать на вас невероятно высокое давление, начиная с 5-6 ходов. Благо, старт у Биг Спелл Дриידа не особенно агрессивный, так что у вас есть время для поиска нужных инструментов и выполнения квеста, так что матч-ап все-таки благоприятный для вас, но близкий к равному.

Главные проблемы для вас – **Грибомант**, **Злая призывательница** и **Коварный птенец**, эти существа сами по себе или в синергии создают очень высокое давление, так что вам поможет только **Ошеломление** или **Исчезновение**. Используя эти ремувалы, постарайтесь закрепить на столе хотя бы минимально. Пользуйтесь тем, что у Биг Спелл Дрийд нет простого способа убрать со стола вашу угрозу, если на его половине поля существ нет.



Квест Разбойник – последнее противостояние в данном разделе, не predetermined в вашу или не в вашу пользу с огромным перевесом. Разумеется, шанс победить в нем – 50 на 50, хотя многое будет зависеть от сборки: полезно играть **Огневичков** и **Пылкого элементалю**, так как в данном матч-апе важно закончить квест как можно раньше, а затем и разыграть его – желательно через **Подготовку**, дабы получить больше темпа и скорости.

В данном противостоянии не столь хороши **Исчезновение** и **Ошеломление** – возвращать что-то в руку Квест Разбойника не хочется, разве что **Пылкий элементаль** – хорошая для

этого действия цель.

Крайне полезная опция в данном матч-апе – **Соня Тенепляс**, но не только рано, а даже после того, как и вы, и ваш оппонент выполнили легендарную задачу и разыграли массу 5/5 угроз. Только с помощью двух карт (**Соня Тенепляс** + **Вепрь-камнеклык**) вы можете зачистить стол из 5/5 угроз любого размера, что, конечно же, очень полезно.

Нечетный Разбойник – очередной невыгодный для вас матч-ап, в котором, как и в случае с Нечетным Охотником, крайне помогают защитные инструменты (**Восковой элементаль** и **Злобный чешуйник**). Угроза Валиры, с которой нужно сделать моментально хоть что-то, — **Бандюга**. Устранить 4/4 существо, конечно, получается легко далеко не всегда, так что самый простой ответ – **Ошеломление**, но, как вы сами понимаете, временный.



Дрыжеглот Шаман даст вам все время на свете, дабы легко и комфортно завершить легендарную задачу, а после начать давление 5/5 угрозами, с которыми Траллу совладать будет невероятно трудно. Даже если на вашем пути встретится Темпо **Дрыжеглот Шаман** с Принцем Келесетом, элементальями и подобными угрозами, особых проблем вы испытать не должны: **Ошеломление** и **Исчезновение** невероятно сильны, продавить вас быстро у него не получится.

Помните про **Сглаз**, данный ремувал, вероятно, будет использован на Пылкого элементалья или **Соню Тенепляс**, если иначе уничтожить ее Шаман не сможет.

Четный Шаман достаточно темповый и быстрый для вас, что неудобно и неприятно. Архетип хорош в «сноуболе», то есть увеличении своего преимущества из хода в ход, а вам не всегда будет легко найти ранние ответы на **Тотем языка пламени**, **Тотем палеомурлоков** и другие угрозы. Помните, что у Черного Шамана может быть много существ с рывком, которые могут быстро добить вас. Приберегите для критических моментов Воскового элементалья.



Встретив данный класс, надейтесь на то, что перед вами **Биг Спелл Маг** – это невероятно выгодное противостояние, в котором очень непросто проиграть, даже если вы сильно постараетесь. Наказать вас могут тяжелые существа противника, на которые вы не сможете ответить вашими угрозами или **Исчезновением/Ошеломлением**, а также какие-то грубейшие ошибки, в результате которых вы не сможете быстро выполнить Подземные пещеры.

Темпо Маг – один из самых, если не самый трудный для вас матч-ап во всей мете. Ваша надежда – не получать много урона от существ на старте, что, впрочем, уже непросто, а затем, когда Средоточие кристалла будет разыграно, восстановить здоровье **Злобным**

чешуйником. Впрочем, вы можете постараться попросту убить Темпо Мага раньше, чем тот убьет вас, но повернуть такое достаточно тяжело.

Важно, что **Взрывающиеся руны** могут испортить ваши планы по многократному розыгрышу определенного существа, потому что они его убьют, и вернуть в руку у вас его уже не выйдет. Также опасна и **Антимагия**, постарайтесь приберечь для нее Монетку или Подготовку.



Контроль Жрец – удобный и приятный матч-ап для вас, так как времени для реализации вашего способа на победу будет более, чем достаточно. Вы можете быть наказаны множеством мощных AoE эффектов Жреца: **Ментальный крик** и **Темный жнец Андуин** великолепно справляются с 5/5 угрозами, так что старайтесь не подставлять под данные ремувалы все угрозы, что есть в вашем распоряжении.

В остальном данное противостояние достаточно простое и предсказуемое, если вы, опять же, не сделаете слишком много грубых ошибок.



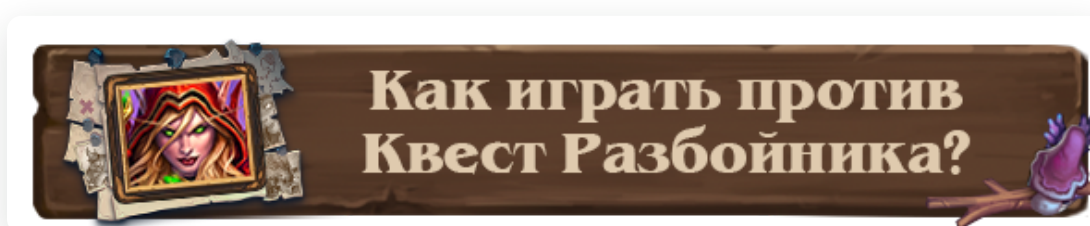
Куболок – самый популярный архетип класса, и победить его вы можете достаточно просто, но все же кое-какие трудности могут возникнуть на вашем пути. А именно **Череп Ман'ари** разыгранный на пятый ход, с помощью которого Гул'дан рано призывает Стражей ужаса, потом размножит их и продавит вам своими 5/7 угрозами быстрее, чем вы его своими 5/5 существами. Подобный заход идеальных карт в руку оппонента не вероятен, но все же возможен, и вам будет непросто, поскольку просто вернуть Стража ужаса в руку – не лучшее решение, ведь легендарное оружие вернет его на стол вновь. Также не столь эффективен и **Ледниковый осколок**, ведь Чернокнижник может использовать **Плотоядный куб** на замороженную цель. Постарайтесь именно уничтожить первого Стража ужаса противника, хотя сделать это, конечно, не очень легко, если Средоточие кристалла еще не разыграно.

Контроль Чернокнижник может выиграть вас только в том случае, если сыграет в стиле Зоолока: заспамит стол с самого старта своими существами и продавит вас, наказав за отсутствие Исчезновения. Вариант возможный, но еще менее маловероятный, чем в случае с Куболоком. Победить Контроль Чернокнижника намного легче, ведь у него нет Стражей ужаса и меньше взрывного урона из руки: только **Адское пламя**.

В матч-апе с Чернокнижниками крайне важно использовать **Исчезновение** не для выполнения легендарной задачи, а для поиска летального урона и устранения Повелителей Бездны без активации их боевого клича.



В данной игровой ситуации Разбойник может не переживать за смерть, так как одно **Адское пламя** уже было разыграно, а другого источника 6 урона с пустого стола, помимо двух копий этого заклинания, у Контроль Чернокнижника нет. Все же чешский игрок решает восстановить здоровье **Злым чешуйником**, но для этого сначала нужно сбить божественный щит Восковому элементалю противника оружием.



В нынешней мете у Валиры есть масса архетипов, начиная от популярных Квест Разбойника и Нечетного Разбойника, заканчивая Темпо Разбойником, Миракл Разбойником и даже совсем необычными представителями, как Разбойник на воровстве с **Тесс Седогрив**. Вам важно понять, какой именно Разбойник перед вами.

Скорее всего, если вы не играете в легенде, вам попадется Нечетный Разбойник, а вот на легендарных рангах чаще будет попадаться герой сегодняшней статьи, хотя и агрессивные вариации класса вполне возможны. Отличить их вы сможете достаточно рано: **Баку Пожирательница Луны**, улучшающая силу героя Валиры, явно даст вам понять, что перед вами не Квест Разбойник. Если же сила героя осталась базовой, ожидайте именно его, хотя помните и о других архетипах класса.

Обычно по первому ходу можно точно понять, играете ли вы против Квест Разбойника или нет: тот очень часто будет разыгрывать Подземные пещеры на первый ход, хотя не всегда, вполне вероятно, что тот потратит 1 кристалл маны на Огневичка, а совсем редко на какое-либо другое действие.

Когда вы поняли, что встретили именно Квест Разбойника, вам важно сделать то же самое, что и ему, то есть проанализировать, выгоден ли для вас данный матч-ап или

нет. Если вы пилотируете агрессивную колоду, можете порадоваться, так как вас ждет выгоднейшее и часто легкое противостояние. А вот если ваш архетип медлителен, шансов на победу немного. Что же может сделать контроль колоды, если перед ней Квест Разбойник?

Пожалуй, самым верным решением в большинстве ситуаций будет агрессия. Контроль Чернокнижник должен играть как Зоолок, выставляя мелкие угрозы в первые ходы и атакуя ими по Валире. Куболок может понадеяться на Горных великанов и Стражей ужаса и так далее. Любые инструменты раннего давления – ваши главные помощники. Разумеется, держите в голове все способы Разбойника остановить вас: **Ошеломление**, **Исчезновение**, в том числе разыгранные через Подготовку, а также угрозы с рывками и натиском. Если ваша ситуация незавидна, надейтесь на то, что нужного ответа на ваши угрозы у оппонента не будет, не обыгрывайте их, так как в этом случае победить вам едва ли удастся.

Считайте, сколько урона способен нанести вам оппонент за ход, помните о том, что Квест Разбойник способен исцелять себя с помощью **Злобного чешуйника**, но у этого второго дропа натиск, то есть в момент розыгрыша он сможет атаковать (следовательно, и лечить героя противника) только по существам, но не по герою. Впрочем, даже несмотря на наличие исцеления, план «продавить Квест Разбойника взрывным уроном из руки» достаточно хорош. Помните, что пока у вас нет существ на столе, Разбойник не сможет исцелить себя сразу же с помощью **Злобного чешуйника**. Порой этим можно пользоваться.

Не забывайте обращать внимание на стол оппонента, особенно если тот близок к завершению легендарной задачи. В момент розыгрыша Средоточия кристалла на его половине не должно быть значительных угроз. Также старайтесь убивать тех существ, с помощью которых Разбойник выполняет свою задачу в данной партии, дабы тот не смог их вернуть в руку слишком просто на следующий ход.

Следует отметить, что одна из главных проблем Квест Разбойника – на него нет управы. Если ранее в коллекции карт была **Грязная крыса**, которая хоть как-то могла помочь нарушить планы противника по выполнению легендарной задачи, то теперь игроки лишены этого полезнейшего второго дропа. Никаких других альтернатив, увы, Blizzard не предложили, так что вы не можете значительно улучшить матч-ап с Квест Разбойником с помощью какой-то технической карты, если играете медленной колодой. Ваш единственный выход стабильно побеждать героя статьи – выбрать агрессивную колоду.

Какую именно агрессивную колоду? В принципе подойдет любая, но злейшие враги героя статьи – Нечетный Охотник, Мурлок Паладин, Нечетный Паладин, Нечетный Разбойник, Темпо Маг и Четный Паладин.

Вопрос: стоит ли мне сдаваться сразу же, если я вижу Квест Разбойника и понимаю, что данный матч-ап невероятно невыгоден для меня?

Ответ: таким подходом рекомендует пользоваться Fr0zen, по его мнению намного быстрее будет сдаться сразу же и начать другую партию, чем пытаться победить Квест Разбойника колодой, которая не способна сделать это. И пусть математически такой подход неверен (шансы выиграть есть всегда, особенно на низких рангах, где Квест

Разбойники играют далеко не идеально и допускают массу ошибок), прибегать к нему можно, если вы боитесь просесть по морали и расстроиться. Действительно, играть против Квест Разбойника не всегда приятно и весело, порой возникает ощущение беспомощности и неизбежности, из-за чего можно попасть в тильт и вообще расхотеть играть в Hearthstone в настоящее время. Если подобное возможно, то да, конечно, куда лучше сразу же принять поражение с высоко поднятой головой и начать другую партию, а не трепать себе нервы и пытаться совершить чудо. Но если внутри вы настоящий боец и готовы биться до последнего вздоха в надежде на успех, ничто не должно останавливать вас!



Квест Разбойник – противоречивый архетип, к которому мало кто равнодушен. Кто-то испытывает к данной колоде ненависть из-за того, что, часто от игроков ничего не зависит и все матч-апы predetermined с первого хода. Кто-то ценит сложный геймплей, непоследовательность и нестандартность колоды, которую точно нельзя описать как «разыгрывать зеленые карты на стол». Правда, возможно, находится где-то посередине, а решать играть или не играть Квест Разбойником можете только вы.

Не забывайте, что уже в конце мая Квест Разбойник может исчезнуть из меты, так что у вас может не быть возможности в будущем опробовать в деле этот, определенно, яркий и выделяющийся на фоне остальных архетип.

Спасибо за ознакомление со статьей, до скорых встреч!