

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Квест Воин. Гайд по архетипу.

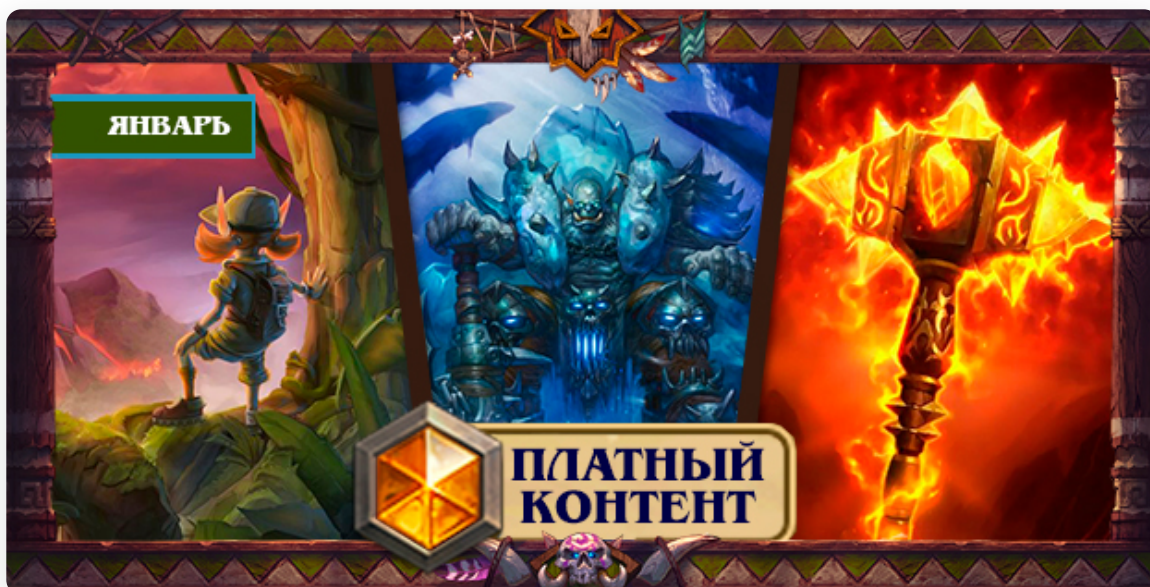
21.01.2019

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Квест Воин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Квест Воин недавно проявил себя и уже завоевал многие сердца. Толчок колоде дал Neigea, а продолжил тенденцию Thijs, немного изменив сборку. Оказывается, у Гарроша есть и другие архетипы, помимо нечетных колод. Квест Воин – прекрасное решение против любой агро колоды, а также самых популярных Жрецов – Контроль и Жреца на воскрешении.

Статистика утверждает, что Квест Воин не очень хорош против Охотников, но это в основном из-за того, что мало кто умеет правильно с ними играть. Сам Thijs заявил, что Квест Воин неплохо держится против Охотников, и в этом еще одно его преимущество.

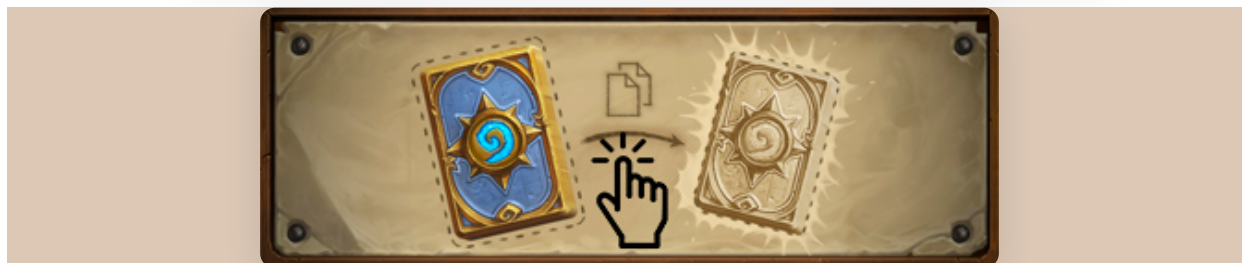
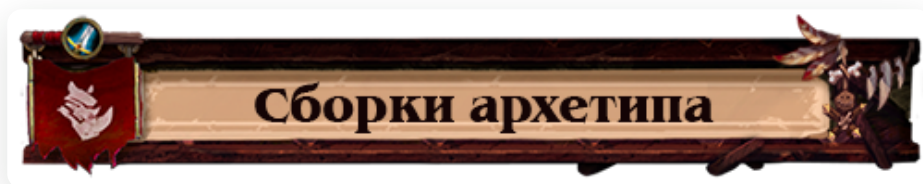
Слабое место Квест Воина – комбо архетипы и темповые колоды. С ними Гаррошу действительно тяжело, и некоторые матч-апы практически безнадежны. Но таких колод немного, а самых популярных соперников Воин одолевает стабильно успешно или борется с ними на равных.

Не забывайте, что некоторые Квест Воины используют [Баку Пожирательницу Луны](#), и такие сборки все еще очень популярны. Если вы хотите поближе познакомиться с Нечетным Квест Воином, обратитесь к [подробному гайду](#).

Гайд познакомит вас с основными сборками и опциональными картами, научит выбирать карты в стартовую руку, расскажет о стратегии игры и популярных матч-апах.

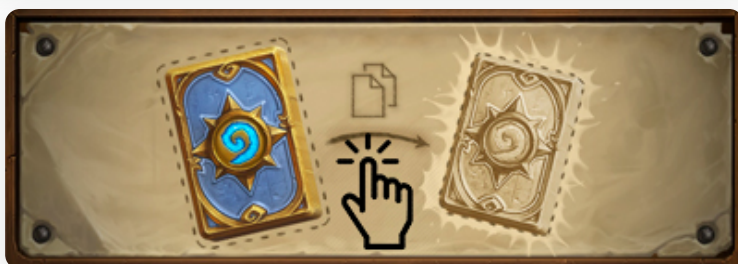
Разделы гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные карты*
 - *- Замены*
 - *- Максимально бюджетная сборка*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Краткая характеристика архетипа*
 - *- Борьба с агро колодами*
 - *- Борьба с контроль колодами*
 - *- Как правильно играть Владыку Плети Гарроша*
 - *- Полезные советы*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Квест Воин от Thijs





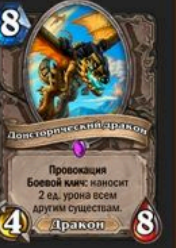


Квест Воин от Thijs



Самая популярная версия Квест Воина на сегодняшний день. This позаимствовал сборку игрока Neirea, заменив **Прожорливую слизь** на **Мощный удар щитом**. Это самая оптимальная сборка, которую вы чаще всего будете встречать в ладдере.

Квест Воин от SecretTz

Квест Воин от SecretTz

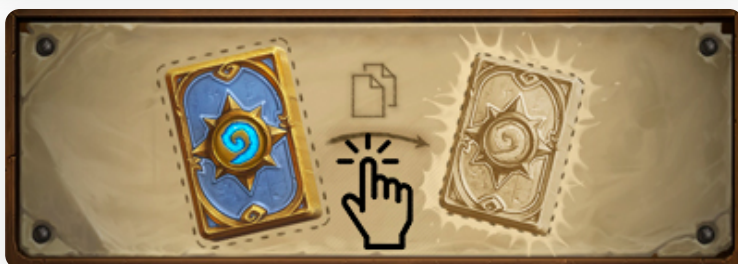
 1 Сервис Огненного боя Задача: разыграйте 7 существ с «Провокацией». Награда: Суть-урис.	 1 Мощный удар щитом Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.	 2 Казнь Уничтожает существо противника с низким здоровьем.	 2 Разведчица в беде Провокация. Боевой клич: призывает на сторону противника трех ящеров 1/1.	 2 Сухое бронник Боевой клич: ваш герой получает +2 к броне за каждое существо противника.	 2 Тропа войны Это наносит 1 ед. урона всем существам.
x2					
 3 Прожорливая слизь Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.	 3 Шквал гнева Расколет всю вашу броню. Все существа получают столько же урона.	 3 Блок щитом Вы получаете +5 к броне и берете карту.	 3 Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.	 3 Защитник холмов Провокация. Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией».	 3 Призрачное ополчение Это Провокация.
x2					
 4 Древо-касторжника Провокация. Боевой клич: призывает еще одного древо-касторжника.	 4 Кровавый клинок Боевой клич и предсмертный хрип: наносит 1 ед. урона всем существам.	 5 Детеныш дикорога Провокация. Предсмертный хрип: вы замещаете в колоде дикорога 6/9 с «Провокацией».	 5 Зиплак Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционирует жужж. Натиск. Механизм.	 5 Петагоза Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.	 8 Достоинственный дракон Провокация. Боевой клич наносит 2 ед. урона всем другим существам.
x2					
 7220  					



Эта версия обращается к [Дренеям-каторжникам](#) и [Доисторическим драконам](#). Эти карты помогут улучшить агро матч-апы, в медленных же они не так сильны.

Квест Воин с драконами от Warshak






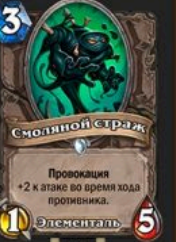





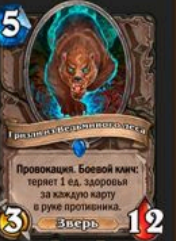




Квест Воин с драконами




Необычная сборка, опирающаяся на синергию драконов. Больше подойдет для медленных матч-апов. Игрок использует **Суперколлайдер** для борьбы с крупными угрозами оппонента и **Короля-лича** для позднего давления и генерации дополнительных ресурсов. Колода не так богата на АоЕ ремувалы, как предыдущие версии.


Нечетный Квест Воин от Zalaе

Нечетный Квест Воин (Zalaе)


 <p>Сердце Осеннего Бегемота Задача: разыграно 7 существ с «Провокацией». Награда: Суть-фуриас.</p>	 <p>Мощный удар щитом Наносит выбранному существу 3 ед. урона за каждую единицу брони выбранного героя.</p>	 <p>Городской плашатай Боевой клич: вы берете существо с «Натиском» из колоды.</p>	 <p>Блок щитом Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p>	 <p>Защитник-колдов Провокация. Боевой клич: вы разыгрываете существо с «Провокацией».</p>	 <p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p>
 <p>Шквал гнева Раскладывает всю вашу броню. Все существа получают столько же урона.</p>	 <p>Призрачно-опавшие Эхо. Провокация.</p>	 <p>Зиплиакс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск.</p>	 <p>Петасова Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p>	 <p>Летящий дикорога Провокация. Предсмертный крик: вы разыгрываете существо в колоде аниматора Б/З с «Провокацией».</p>	 <p>Гризли-исследователь Провокация. Боевой клич: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p>
 <p>Суперколлайдер После того как вы атакуете существа, оно атакует одно из соседних существ.</p>	 <p>Взрывчаткобот Боевой клич наносит 5 ед. урона, случайно распределенного между всеми существами, кроме Механизмов.</p>	 <p>Ачанский медведь Натиск. Провокация.</p>	 <p>Вану-пожирательница-руки Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уменьшает силу героя.</p>	 <p>Ундаста Натиск. Сверхурон: призывает зверя из руки.</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



11560





Классическая сборка Нечетного Квест Воина от Zalaе неоднократно добивалась высших строчек легенды в декабре. Она оптимальна и уже едва ли значительно изменится в сложившейся мете. Примечательно, что Zalaе собрал ее еще до нерфов. Обратитесь к такому Воину, если хотите поиграть колодой с Баку.

Нечетный Квест Воин с драконами от Trump

Вопросы декбилдинга

Основа колоды – это карты, встречающиеся в каждой или почти в каждой сборке архетипа.



Основа Квест Воина состоит из провокаторов, многочисленных ремувалов и защитных инструментов. Часто основу дополняют существа с натиском: **Командир ополчения**, **Зиллиакс**, **Аманийский медведь**. Если вы играете этих существ, добавляйте и **Городского глашатая**. Он помогает перебирать колоду и улучшает ваши “топдеки”.

Зиллиакс очень популярен у поклонников Квест Воина, это единственный способ Воина исцелиться, ведь все другие его защитные карты накапливают броню, но не повышают здоровье.

Другие популярные опции: **Мощный удар**, **Вихрь** + **Боевая ярость**, **Смоляной страж**, ремувалы оружия. Подробнее о них читайте следующем подразделе.

Опциональные и технические карты



Этерниевый ровер — дополнительный источник брони и хороший первый ход против Нечетного Паладина. Существо отлично разменивается с Паладинами-рекрутами. Пригодится и в других агро матч-апах, но вот в медленных часто будет бесполезен.

Боевая ярость — хороша в сочетании с эффектами вихря. Добавляйте, если вам не хватает добора. С **Боевой яростью** также можно добавить **Вихрь**.

Шквал гнева — не так силен в колоде Квест Воина без Баку, но все же имеет место. Комбинируется с **Сухоусом-бронником**, **Блоком щитом**, базовой силой героя, броней от рыцаря смерти. Добавляйте, если не хватает AoE зачисток, хотя обычно Квест Воину их достаточно, чтобы давить всех быстрых соперников.

Мощный удар — активатор для **Казни**, способ избавиться от неприятной мелкой угрозы врага в начале игры, хорошая комбинация со **Служителем боли**. Правда, последний вариант вы будете использовать зачастую только в медленных поединках.

Суперколлайдер — это очень сильное оружие Воина, которое помогает бороться с крупными угрозами темповых противников на средней стадии игры. Ситуации, когда у оппонента два мощных существа на столе, всегда были проблемой для Гарроша, ведь AoE зачистки в таких случаях не помогают. Пригодится против Четного Чернокнижника, Нечетного Разбойника, всех Охотников.

Железноклюв, **Разрушитель чар** — 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 данным существам.

Смоляной страж — классический антиагро инструмент. Полезен против Нечетного Паладина, Зоолока, Охотников, Нечетного Разбойника. Подойдет для бюджетных сборок архетипа.



Дух из Черной дубравы — поможет неожиданно заканчивать партию или зачищать стол на поздних этапах игры, но опция совсем не обязательна. Скорее она будет неожиданностью для вашего оппонента, и вряд ли кто-то будет ее обыгрывать.

Прожорливая слизь, Харрисон Джонс — ремувалы оружия будут полезны против Охотников с **Луком Орлиного рога**, **Куболоков**, **Нечетных** и **ОТК Паладинов**. Если ваша главная проблема — **Куболок**, тогда лучше взять **Харрисона Джонса**, чтобы получить максимум выгоды. В остальных случаях будет полезнее **Прожорливая слизь**.

Доисторический дракон — провокация и AoE зачистка будут особенно эффективны в быстрых поединках, но не так хороши в медленных.

Король-лич — 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.

Набор драконов и синергий с ними (**Пепельный дракон**, **Троль-копейщица**, **Доисторический дракон**, **Изера**, **Рев дракона**, **Воевода Вун**, **Драконозаводчик**, **Мастер Сердцедуб**, **Спящая драконица**) — такой набор будет полезен в первую очередь в медленных поединках. Он сделает вашу колоду намного тяжелее, и вам придется избавиться от большинства полезнейших ремувалов. Поэкспериментируйте с драконами, если хотите повеселиться и удивлять соперников.



У **Квест Воина** много дорогих карт, но не все они обязательны. Незаменяем только **квест Сердце Огненного Венца**, без него вы никак не сделаете **Квест Воина**.

Зиллиакс полезен в большинстве матч-апов, особенно в самых быстрых, ведь у **Воина** нет других способов исцеления. Но для ознакомления с архетипом можно поиграть и без него.

Городские глашатаи не обязательны, но вместе с ними вам придется отказаться и от Командира ополчения с Аманийским медведем. Без Городского глашатая они не так сильны.

Мощный удар щитом — одна из сильнейших карт Воина, и любая контроль сборка использует ее, но, если у вас совсем нет чародейной пыли, попробуйте поиграть без него или добавить хотя бы одну копию.

И наконец Потасовка, важнейший AoE ремувал в колоде, от которого отказываться очень нежелательно. Это единственный ультимативный ремувал, который не просто наносит урон, а полностью уничтожает угрозы. Плюс Потасовка отлично комбинируется с многими вашими картами. Без такого мощного ремувала Воин потеряет слишком много, поэтому его все же стоит добавить.



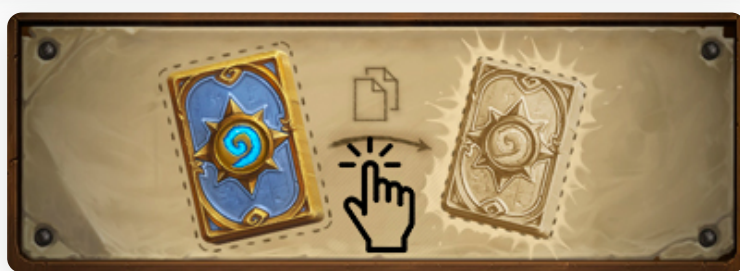
Максимально бюджетный Квест Воин

Бюджетный Квест Воин

<p>Вихрь Наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p>	<p>Сервис Огнеполю Ветра Задача: разыграйте 7 существ с «Провокацией». Награда: Сulfураc.</p>	<p>Боевая ярость Вы берете карту за каждого вашего персонажа с полным здоровьем.</p>	<p>Мощный удар Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживет, вы берете карту.</p>	<p>Казнь Уничтожает существо противника с полным здоровьем.</p>	<p>Сухое бронник Боевой клич: ваш герой получает +2 к броне за каждое существо противника.</p>
<p>Тропа войны Это. Наносит 1 ед. урона всем существам.</p>	<p>Разведчица в беде Провокация. Боевой клич: призывает на сторону противника трех ящеров 1/1.</p>	<p>Дух Черной Дубравы Боевой клич: вы можете снова использовать силу героя.</p>	<p>Железные когти Боевой клич: накладывает эффект немوتы на выбранное существо.</p>	<p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p>	<p>Призрачно-овощные Это. Провокация.</p>
<p>Защитник холмов Провокация. Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p>	<p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p>	<p>Блеск щитом Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p>	<p>Кровавый клинок Боевой клич и предсмертный хрип: наносит 1 ед. урона всем существам.</p>	<p>Детеныш дикорога Провокация. Предсмертный хрип: вы summonите в колоду дикорога 6/9 с «Провокацией».</p>	<p>Потасовка Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p>



3700



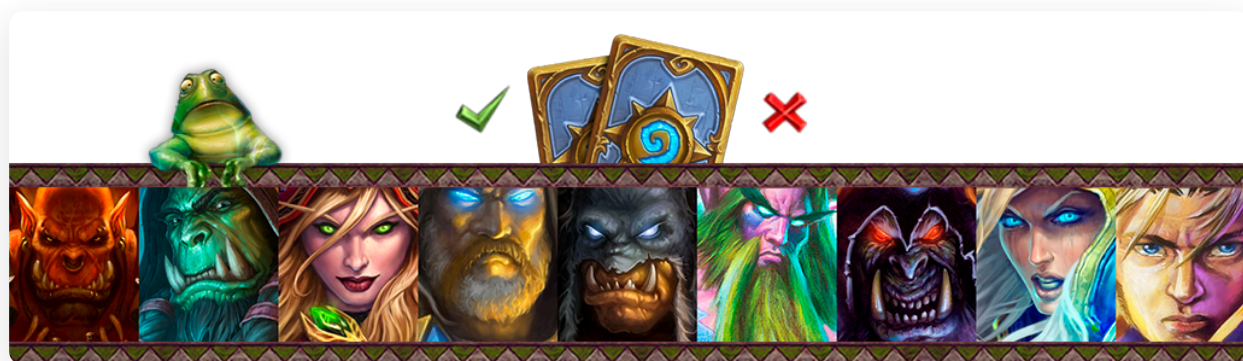
Такой Квест Воин стоит 3700 пыли, и это совсем немного для него. Сборка подойдет новичкам и тем, кто не хочет тратить много пыли. Если вам понравится Квест Воин, добавьте в первую очередь **Мощный удар щитом**, затем **Зиллиакса**, а после этого можно задуматься о других существах с натиском и **Городском глашатае**.



На стадии выбора карт важно в первую очередь определиться, нужно ли вам **Сердце Огненного Венца**. Всегда оставлять его не нужно, так как в агро матч-апах нужно искать защитные инструменты и не занимать место в руке легендарной задачей.

Сегодня сбрасывать **Сердце Огненного Венца** нужно только против Разбойника и Шамана. Пусть у других классов также есть агрессивные архетипы (Нечетный Паладин, Зоолок), но, если они играют и медленными колодами, лучше все-таки оставить задачу. Как вы победите ОТК Паладина, если будете муллиганить против Нечетного?

Сбрасывать задачу в таких случаях стоит только в том случае, если вы точно знаете, с какой колодой будете играть, например, если уже встречали этого противника раньше.



Воин: Вы оставляете **Сердце Огненного Венца**. **Защитник холмов**, **Служитель боли**, **Призрачное ополчение**, **Городской глашатай**. С хорошей рукой — **Разведчица в беде**.

Паладин: Вы оставляете **Сердце Огненного Венца**. **Служитель боли**, **Защитник холмов**, **Разведчица в беде**, **Кровавый клинок**, **Владыка Плети Гаррош**, **Городской глашатай**. С хорошей рукой — **Сухоус-бронник**.

Охотник: Вы оставляете **Сердце Огненного Венца**. **Городской глашатай**, **Защитник холмов**, **Тропа войны**, **Служитель боли**, **Кровавый клинок**.

Друид: Вы оставляете **Сердце Огненного Венца**. **Защитник холмов**, **Блок щитом**, **Разведчица в беде**.

Разбойник: Вы сбрасываете **Сердце Огненного Венца**. **Мощный удар щитом**, **Мощный удар**, **Городской глашатай**, **Кровавый клинок**, **Защитник холмов**, **Служитель боли**.

Шаман: Вы сбрасываете **Сердце Огненного Венца**. **Кровавый клинок**, **Городской глашатай**, **Сухоус-бронник**. С хорошей рукой — **Владыка Плети Гаррош**.

Маг: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Городской глашатай, Служитель боли, Призрачное ополчение, Защитник холмов. С хорошей рукой — Мощный удар щитом.

Жрец: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Служитель боли, Разведчица в беде, Защитник холмов, Городской глашатай. С хорошей рукой — Кровавый клинок, Блок щитом.

Чернокнижник: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Защитник холмов, Городской глашатай, Служитель боли, Призрачное ополчение. С хорошей рукой — Мощный удар. С Мощным ударом — Казнь.



Краткая характеристика архетипа

Квест Воин – архетип, появившийся еще в дополнении Экспедиция в Ун'Горо. Это одна из разновидностей Контроль Воина: он также наполнен всевозможными ремувалами, провокациями и способен долго сопротивляться любому сопернику.

Преимущество любой колоды Воина с Сердцем Огненного Венца перед другими архетипами класса (в частности, обычного Нечетного Воина) в том, что она способна агрессивно вести себя на поздней стадии игры и быстро уничтожать медленных противников. Обновленная сила героя избавляет Гарроша от пассивности, из-за которой большинство медленных матч-апов решались только на стадии усталости.

Квест Воин без Баку Пожирательницы Луны еще и более гибкий. Он может добавить в колоду такие важные карты, как Владыка Плети Гаррош, Сухоус-бронник и Разведчица в беде, которая в некоторых матч-апах крайне полезна (Жрец на воскрешении).

Конечно, без улучшенной силы героя Воин становится уже не так устойчив к оппонентам с массой взрывного урона, но против агро колод Квест Воин показывает себя блестяще. Нечетный Паладин, Зоолок, Нечетный Разбойник – все эти матч-апы выгодны, с большим перевесом в сторону Воина.



Борьба с агро колодами

В быстрых поединках Квест Воин придерживается стратегии выживания. Это актуально против Нечетного Паладина, Нечетного Разбойника, Зоолока, иногда против некоторых темповых колод вроде Четного Шамана или Охотников.

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**).

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.

Но защитные инструменты не принесут желаемых результатов, если неправильно их использовать. Например, все AoE зачистки важны, и не стоит отдавать их слишком быстро. Порой придется жадничать и экономить зачистки, вынуждая оппонента ставить на стол больше целей для них.

Особенно важно грамотно применить Потасовку. Это единственный ультимативный ремувал, который игнорирует божественные щиты, особые эффекты существ и их здоровье. Пока хотя бы одна копия заклинания остается в колоде, противник вынужден будет обыгрывать ее.

Впрочем, эффекты вихря, представленные **Тропой войны**, **Кровавым клинком** и силой героя **Владыки Плети Гарроша**, тоже сильны. Они помогут разменяться со многими угрозами агро колод, особенно если комбинировать их друг с другом, другими заклинаниями и атакой существ.

Наконец, еще один важный элемент игры в защите – ваши здоровье и броня. 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 агро матч-

апах вам вовсе необязательно менять силу героя, иногда даже при наличии Сульфураса или Владыки Плети Гарроша в руке вы можете оставить базовую силу героя.



Борьба с контролем колодами

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

Действовать агрессивно вы будете в первую очередь в медленных матч-апах, например, против Биг Спелл Мага, Нечетного Воина, Жреца на воскрешении.

Итак, ваша первоочередная задача – разыграть 7 провокаций для выполнения задачи. Отметьте, что нужно именно разыграть их из руки, а не призвать каким-то другим способом. В колоде Квест Воина от Thijs 9 провокаций, не считая карты эха с [Призрачного ополчения](#).

Не жадничайте, когда будете играть [Защитника холмов](#) или [Призрачное ополчение](#). Не нужно машинально брать [Короля-лича](#) или других мощных провокаторов с [Защитника холмов](#), лучше выбирайте дешевые провокации для скорейшего выполнения задачи или для заполнения пробелов в кривой маны. Например, у вас нет хорошего 4 хода, а [Защитник холмов](#) предлагает вам Щитоносца Сен'джина. Это и есть игра по кривой маны.

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. Эти эффекты не так важны в медленных матч-апах, как в быстрых, поэтому часто отдавать их не жалко. С другой стороны, это отличный способ активировать [Казнь](#).

Когда вы наконец экипируете Сульфурас, геймплей сразу же изменится. Не забывайте, что благодаря самому оружию вы можете нанести сразу 12 урона на одном ходу (атака оружием + сила героя), потратив всего 5 маны. После того, как новая сила героя будет получена, важно правильно распоряжаться своими ремувалами и существами. В это время они будут играть особенно важную роль. Часто вы захотите победить оппонента

несколькими ударами силой героя, и ремувалы помогут вам освободить его стол. Это в большинстве случаев и будет правильная стратегия: когда вы надеваете Сульфурас, вы планируете именно закончить партию как можно быстрее, а не тратить силу героя на размены с существами. Если же ремувалов в руке недостаточно, контролируйте стол своими существами. Делайте все, чтобы максимизировать шанс попадания по герою противника.

Новую силу героя можно использовать и для разменов, но делать это нужно только в том случае, если у вас очень плохая рука, нет карт и нет никаких других способов избавиться от тяжелой угрозы врага. Конечно, такой путь очень ненадежен, ведь вы никогда не сможете со 100% вероятностью попасть в существо. Максимальный шанс на это — 50% из-за героя противника. Поэтому рассчитывать на силу героя Умри, насекомое! — затея рискованная, так что обращаться к ней нужно только в самых тяжелых ситуациях.



Как правильно играть Владыку Плети Гарроша

Владыка Плети Гаррош силен преимущественно в агрессивных матч-апах. Темная скорбь — невероятно сильное оружие против вражеского стола. Она заставит вашего оппонента хорошенько подумать над тем, как правильно расставлять угрозы, чтобы потерять минимум существ. Если противник не опытный и не силен в позиционировании, Темная скорбь заставит его понервничать. Она сильна практически в любом противостоянии, особенно в тех, где оппонент играет относительно крупных темповых существ (Нечетный Разбойник, Миракл Разбойник, мидрейндж колоды).

Не забывайте, что атаковать Темной скорбью можно не только по столу оппонента. Часто игроки и вовсе упускают «летал», потому что забывают, что розыгрыш **Владыки Плети Гарроша** даст им источник 4 единиц урона. Если играете агрессивно и давите на оппонента, не скупитесь на атаки по герою противника.






Постоянный эффект вихря от вашей новой силы героя – настоящий подарок в противостояниях с Паладинами, Четными Шаманами и другими любящими заполнять стол агрессивными колодами. Эффект вихря хорошо синергирует и со многими вашими картами, как **Разведчица в беде** и **Служитель боли**. Подумайте, в каких матч-апах какая сила героя вам пригодится, и стоит ли менять одну на другую. Например, в медленных




поединках сила героя рыцаря смерти будет не так эффективна. Да и в некоторых быстрых куда полезнее базовая. Не разыгрывайте рыцаря смерти просто так, сначала подумайте, что именно он вам даст.

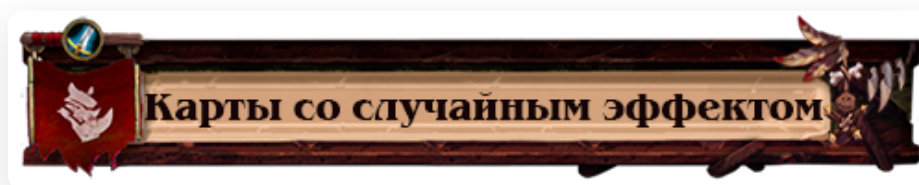
Розыгрыш **Владыки Плети Гарроша** дает и дополнительные 5 единиц брони. Иногда это поможет активировать **Мощный удар щитом**, а в некоторых случаях это будет спасти вам жизнь.



Полезные советы

-  Не тратьте последний заряд **Кровавого клинка**, если нет необходимости. Это не только хорошее комбо с **Разведчицей в беде** и зачистка мелких угроз, но и бесплатный способ “подготовить” вражеское существо для **Казни**.
-  **Разведчицу в беде** можно комбинировать с **Кровавым клинком**, **Потасовкой**, **Тропой войны** и даже **Служителем боли** и **Темной Скорбью**. Но не обязательно держать ее ради этих комбо, она сильна и как самостоятельное существо. Но учитывайте такие факторы, как **Гиена-падальщица**, **Тотем языка пламени** и другие. Если у противника есть подобные карты, лучше не ставить **Разведчицу в беде** в темп.
-  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.
-  Если вы можете в течение одного хода получить урон по герою (ударить оружием) и накопить броню, делайте это именно в такой последовательности. Это важно из-за таких карт, как **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева**, если он у вас есть.
-  Не забывайте о синергии новой силы героя и **Потасовки**. 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.

-  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.
-  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.

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. Но и в этом случае важно максимизировать шансы на попадание в нужную цель. Старайтесь не стрелять наугад, и всегда подготавливайте ситуацию на столе перед нажатием на силу героя. Обычно вы будете использовать ее в самом конце хода.

Городской глашатай — даст одного из 4 существ с натиском. Это **Зиллиакс**, **Командир ополчения** и два **Аманийских медведя**. Шанс получить **Зиллиакса** или **Командира ополчения** равен 25%, а **Аманийского медведя** — 50%.

Защитник холмов — раскапывает провокацию. Классовые провокаторы будут предлагаться вам в 4 раза чаще, чем нейтральные. Сегодня у Воина их 5.

Классовые провокации Воина

Классовые провокации Война



Нейтральные провокации

Что даст Защитник холмов



Часто вы будете выбирать дешевых существ или тех, что сгладят кривую маны. Иногда будут полезны специфичные варианты для конкретной ситуации. Например, **Разведчица в беде** против Жреца на воскрешении или перед применением Потасовки.

Потасовка — вы никак не сможете повлиять на исход Потасовки, эффект ее абсолютно случаен. Вы можете поставить улучшить результат, поставив свое существо и рассчитывая, что выживет оно, или применив сначала **Разведчицу в беде**. Выставлять свою угрозу или нет зависит от вероятности ее выживания: если у противника полный стол существ, а у вас их нет вовсе, то ваше существо, скорее всего, просто погибнет. И наоборот, если у противника 2-3 угрозы, то можно и рискнуть.

Матч-апы



Зеркальный матч-ап. В поединке с другим Квест Воином важно завершить легендарную задачу быстрее, чем ваш противник. Выбирайте дешевых существ с **Защитника холмов**, если есть возможность. Максимально выгодно используйте **Призрачное ополчение**.



*Велик соблазн взять **Короля-лича**, но **Thisj** выбирает **Упрямого брюхонога**. В зеркальном матч-апе очень важно быстрее выполнить задачу, пусть сам провокатор и не так силен.*

Большую роль играют карты на броню и исцеление, особенно когда противник уже начал стрелять новой силой героя. Приберегите **Зиллиакса**, **Блок щитом** и **Сухоуса-бронника** для поздней стадии, но и не жадничайте, если ситуация вынуждает играть их раньше.

Нечетный Воин будет намного медленнее и пассивнее. Этим вы и должны пользоваться. Разыгрывайте провокации, выполняйте задачу. Активно добивайте карты, можно использовать эффекты вихря вместе со **Служителем боли**, вряд ли вы найдете для них лучшее применение. После того, как будет разыгран **Сульфурас**, освобождайте простор для атаки силой героя по "лицу" противника. **Гаррошу** не поможет даже его броня, если каждый ход он будет получать по 8 урона.

В матч-апе с **Нечетным Квест Воином** нужно действовать так же, как и в зеркальном, то есть разыгрывать провокаторов быстрее оппонента. Не опасайтесь **Казни** или **Тропы войны**, у нечетных колод никогда их не будет.



Нечетный Паладин. Самый приятный матч-ап для вас. У вас много АоЕ зачисток и эффектов вихря, поэтому Паладину будет очень тяжело. Но не расслабляйтесь: если вы будете разбрасываться своими защитными инструментами направо и налево, есть риск проиграть. Старайтесь применять АоЕ ремувалы, когда это уже действительно необходимо. Например, вы хотите обыграть массовый бафф (**Грибомант**, **Герой Штурмграда**) или угроз становится слишком много. Если есть возможность, сначала защищайтесь провокациями, а потом уже чистите стол. Помните, что всегда лучше комбинировать зачистку стола с выходом собственных существ. Так вы подготовите почву для разменов и займете лидирующую позицию. Накапливать броню тоже лучше после зачистки стола или вместе с розыгрышем какого-то существа. Одинокий **Блок щитом** не спасет вас, если у оппонента полный стол существ.

Владыка Плети Гаррош и его сила героя невероятно полезны в данном матч-апе.

Четный Паладин опасен своими баффами, старайтесь максимально контролировать стол и мешайте ему их реализовать. Избавляйтесь от **Похитительницы трупов** как можно быстрее, чистите стол АоЕ зачистками и точечными ремувалами, закрывайтесь провокациями. Попробуйте истощить руку противника, у Четного Паладина совсем нет средств добора.

Обыгрывайте взрывные комбинации оппонента: у любого Паладина есть **Серебряный клинок**, **Гнев карателя** и всевозможные баффы: **Печать королей**, **Гребнистый скакун** и т.д. Помните, что **Гнев карателя** может пробиться даже сквозь мощных провокаторов благодаря **Равенству**, поэтому следите за здоровьем.

ОТК Паладин — очень тяжелый оппонент. Ваша надежда — выполнить задачу как можно быстрее и настреливать по герою противника. Также давите несколькими крупными угрозами, но будьте готовы к комбинациям с **Равенством**. Игнорируйте мелкие угрозы вроде **Собирателя сокровищ**, но не оставляйте в живых **Кристалломанта Кангора**, особенно если Утер до этого разыграл **Верховного жреца Текала**.

Оппонент сложный, поэтому во многом придется рассчитывать на удачу и незаход у противника.



Спелл и Секрет Охотник. С этими оппонентами нужно играть от защиты. Будьте готовы ответить на **Оберег: малый изумруд**, правильно обыгрывайте секреты. Помните, что наборы секретов у Охотников могут быть очень разнообразными, особенно у Секрет Охотника. Будьте готовы к **Ловушке для крыс**, **Ядовитой ловушке**. Проверяйте секреты перед применением АоЕ зачистки. **Оберег: малый изумруд** можно нейтрализовать Потасовкой или **Тропой войны**. Если ожидаете Морозную ловушку, проверяйте ее **Сухоусом-бронником** или **Защитником холмов**, а вот тяжелыми провокаторами лучше не атаковать вовсе.

Любой Охотник опасен из-за рыцаря смерти. **Ловчий смерти Рексар** — страшный сон для любого Воина. Боритесь с Зомбозверями с помощью **Казни**, Мощного удара щитом. Если противник играет агрессивно, можно положиться на обновленную силу героя, стараясь размениваться ей с существами, но делайте это только тогда, когда ремувалы уже закончатся.

Будьте готовы к выходу Зул'джина, приготовьте какую-то АоЕ зачистку для последней волны зверей.

Гибрид Охотник. Это нечто среднее между Мидрейндж и Секрет Охотником. Вам также придется готовиться к Оберегу: малый изумруд и обыгрывать всевозможные секреты, но здесь также большую роль играют существа оппонента. Гибрид Охотник играет Тундорового люторога и **Гиену-падальщицу**, убивайте их в первую очередь, иначе эти карты могут “в соло” победить вас. Если противник поставил **Гиену-падальщицу** в темп, не подставляйте существ для **Прыголапа**, чтобы Охотник не смог “разогнать” гиену.

Охотник на предсмертных хрипах — один из самых тяжелых и безнадежных оппонентов. Старайтесь разбивать **Яйцо дьявозавра**, чтобы Охотник не смог активировать его хрип. Убивайте существ перед 5 ходом, чтобы обыграть **Плотоядного куба**. Сразу же убивайте **Короля Круша**, чтобы Рексар не реализовал комбо на 24 урона тем же **Плотоядным кубом**.

Выполняйте легендарную задачу как можно быстрее и пытайтесь победить с ее помощью. Если вы затянете партию, то вряд ли победите. Не бойтесь идти на риск, матч-ап слишком тяжелый, чтобы планировать какие-то сложные комбинации.



Вы можете встретить **Меха-К'Тун Друида** и **Хаккар Друида**, и обе эти встречи не будут для вас приятными. Эти оппоненты слишком быстро перебирают колоду и ищут свое комбо, поэтому вам придется действовать очень агрессивно.

Давите провокациями, выполняйте задачу как можно быстрее. Избавляйтесь от **Гоблина-аукциониста**, остальные существа не так опасны. Пользуйтесь тем, что противник не будет заполнять стол, поэтому часто вам легко будет реализовать новую силу героя

максимально эффективно. Не разыгрывайте **Владыку Плети Гарроша**, он практически бесполезен в этих матч-апах.

Альтернативный способ победы - выставить **Разведчицу в беде** перед комбинацией **Меха-К'Тун Друида**. При этом нужно постараться сразу же убить ее самостоятельно, чтобы Малфурион не разменялся с ней динозаврами. Если у него останется только **Меха-К'Тун**, **Озарение** и **Близость к природе**, он никак не избежит от существ 1/1. Вам останется только подождать, пока усталость добьет противника.



Нечетный Разбойник агрессивен, но может долго сопротивляться вам. Ищите ответ на **Бандюгу**, также будьте готовы к **Кровожадному злолисту**, который уничтожит одну из крупных угроз.



*В матч-апе крайне важно бороться за стол и не держать ремувалы в руке, ожидая больших целей. Поэтому Thijs играет **Сухоуса-бронника** и **Мощный удар щитом** на **Ведьминого лиса**, пытаясь захватить преимущество на столе. Чтобы убить **Сухоуса-бронника** оружием, **Валире** понадобится сначала экипировать его, то есть потратить два кристалла маны на 4 ходу.*

Очень полезен в матч-апе **Владыка Плети Гаррош**, точнее оружие **Темная скорбь**. **Нечетный Разбойник** играет не только мелких существ, так что оружие будет крайне эффективно размениваться с относительно крупными угрозами.

Не так важен **Сульфурас**, хотя с помощью новой силы героя вы можете завершить партию, если переломили ее ход и заняли лидирующую позицию.



Четный Шаман будет 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. **Похитительница трупов** становится намного сильнее даже от самых минимальных баффов вроде **Вожака лютых волков**. 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 — статистически выгодный матч-ап, но бороться с ним не всегда будет просто. После того, как Маг перевоплотится в **Ледяного лича Джайну**, можете не выставлять угрозы на стол, положившись только на новую силу героя, либо делайте это максимально аккуратно, чтобы Джайна не призывала лишних **Элементалей воды**.

Берегите ремувалы для поздних угроз: **Король-лич**, **Синдрагоса** и другие. Обязательно оставьте одну Потасовку для **Дракономанта Аланны**. Также драконов 5/5 можно зачистить **Тропой войны**, разыграв ее 5 раз на 10 ходу.

Нечетный Агро Маг и **Темпо Маг** сильны из-за взрывного урона. Поэтому очень важно сохранять здоровье на высоком уровне и накапливать как можно больше брони. Но и существ Джайны игнорировать не стоит: с их поддержкой он только быстрее задавит вас.

Взрывающиеся руны лучше проверять существами с высоким здоровьем. Подойдет **Защитник холмов**: вы получите всего 2 урона, а само существо 1/4 не так важно. **Антимагию** проверяйте дешевыми заклинаниями, не отдавайте Монетку до того, как Маг разыграет первый секрет. Правда иногда придется рисковать и рассчитывать, что противник разыграл другой секрет, если в руке нет карт для проверки, а нужно срочно играть, например, Потасовку. В таких случаях нужно идти на риск.



Жрец на воскрешении — выгодный матч-ап. Противник долгое время будет действовать пассивно, в то время как вы должны быстро разыгрывать провокации и выполнять задачу. Важный момент в игре с Жрецом на воскрешении: **Разведчица в беде** значительно ухудшит “кладбище” оппонента, его воскрешающим эффектам будут мешать динозавры 1/1.

Давите на соперника провокаторами, вынуждайте его обороняться и тратить ходы на зачистки и исцеление. Завершайте партию как можно быстрее после экипировки Сульфураса. Зачищайте стол ремувалами, чтобы попадать только по герою противника.

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 комбинируете **Разведчицу в беде** с **Сухоусом-бронником**, а также будете как можно чаще прожимать базовую силу героя.



Меха-К’Тун Чернокнижник. Один из тяжелейших матч-апов, где вам придется действовать максимально агрессивно. Как и в любом медленном поединке, стремитесь как можно быстрее разыграть задачу и завершить игру силой героя. Помните об исцеляющих эффектах Чернокнижника: **Похитительница трупов**, **Зиллиакс**, **Оберег: малый аметист**. Если вы активно наступаете, можно не выставлять лишние угрозы, чтобы Гул’дан не реализовал **Зиллиакса** и **Оберег: малый аметист**.

Если противник разыграл **Подлую кусаку**, выбрав целью собственного героя, значит в его руке точно есть оберег.

Четный Чернокнижник заставит вас понервничать из-за больших существ. Если соперник ходит вторым, он может выставить **Горного великана** уже на 3 ходу. Если у вас нет способов убить его сразу же, хотя бы закройте провокацией. Все ваши провокаторы обыгрывают **Адское пламя**, так что Гул’дан не сможет просто зачистить их и отправить **Горного великана** “в лицо”.

Не жалейте Потасовку: на половине Чернокнижника вряд ли будет много существ. Но одну все-таки стоит оставить для выхода рыцаря смерти.

Куболок очень опасен, так как у вас нет эффектов немоты, замешивания, превращения или возвращения в руку, поэтому Стражи ужаса и **Плотоядные кубы** могут только

умереть естественной смертью. Старайтесь избавляться от них мгновенно, чтобы не допустить мощных комбинаций с призывом дополнительных копий.

Убивайте других демонов, чтобы ухудшить эффект воскрешения Кровопийцы Гул'дана. Желательно, чтобы на половине Чернокнижника умерло как можно больше **Демонов Бездны** 1/3. В матч-апе пригодятся любые ремувалы оружия.



Квест Воин вновь заявил о себе, покорив высочайшие строчки легенды. Этот архетип не способен накапливать столько брони, как Нечетный Воин, но он намного гибче в вопросах декбилдинга и открыт для экспериментов.

Квест Воин прекрасно сражается с лидирующими в мете Жрецами, с большинством агро колод, а грамотные игроки успешно справляются и с Охотниками.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.