

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Квест Маг — самая популярная колода Сплоченных Штормградом. Гайд по архетипу

12.10.2021

Гайды

Сплоченные Штормградом

Квест Маг — самая популярная колода Сплоченных Штормградом. Гайд по архетипу



Квест Маг — колода с богатой историей, несмотря на то, что существует в игре всего лишь несколько месяцев. Архетип появился только в Сплоченных Штормградом с выходом цепочек заданий, но очень похожей колодой играли еще и в прошлом дополнении, но без квеста, так что ее звали просто Спелл Маг.

И Квест, и Спелл Мага много раз нерфили: набор заклинаний часто оказывался слишком сильным и даже имбалансным. Но несмотря на это, Квест Маг вновь показывает





выдающиеся результаты в мете патча 21.3. Сегодня это **самая популярная колода Стандартного режима**.

Успех Квест Мага обусловлен многими факторами. В последнем патче его не нерфили в отличие от других колод с цепочками заданий. К тому же в лидерах по популярности достаточно выгодных матч-апов: Агро Таунт Дрuid, Чернокнижник и Паладины.

Квест Маг порадует не только неплохими результатами, но и стоимостью сборки, и достаточно простым геймплеем. Колода не очень сложная в освоении, но при этом веселая и эффектная.

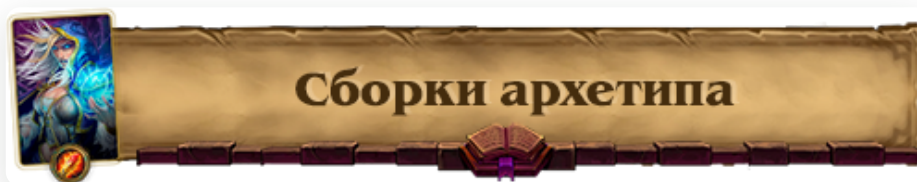
В подробном гайде вы найдете оптимальные колоды Квест Мага и способы собрать свою версию с учетом коллекции и ситуации в ладдере. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы меты Сплоченных Штормградом в октябре 2021.

*Гайд обновлен 12 октября с учетом актуальной меты Сплоченных Штормградом. Далее полный список изменений:*

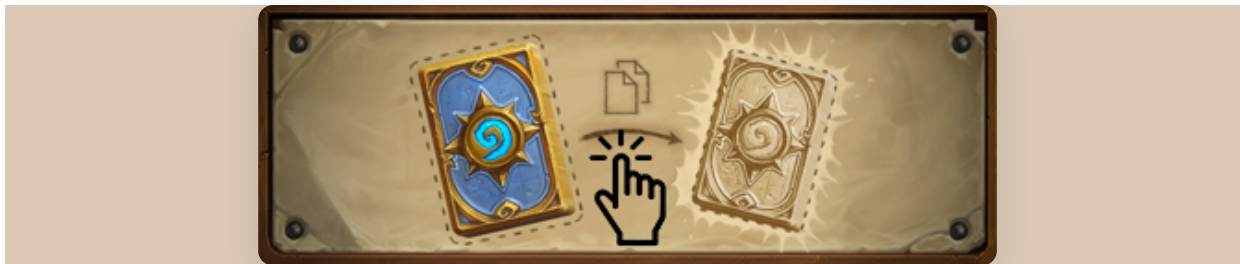
-  Добавлена новая сборка Квест Мага
  -  Изменены карты, нужные на муллигане против всех классов
    -  Дополнен раздел "Стратегия игры"
      -  Добавлены новые описания матч-апов, дополнены старые.

Содержание гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Как собрать колоду*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Замены*
6. *- Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. *◦ Суть архетипа*
  - *Выполнение квеста*
  - *Завершение партии*
  - *Полезные советы*
10. *Матч-апы*



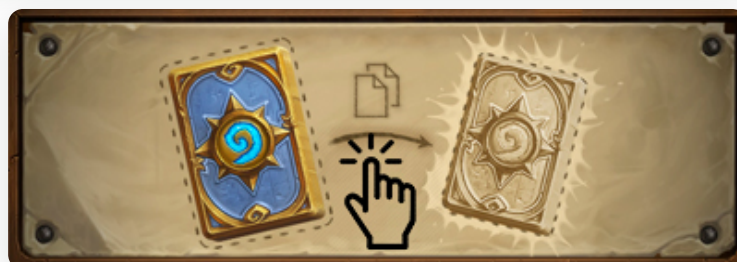
Сборки Квест Мага похожи друг на друга, потому что ограничены только заклинаниями. Лишь некоторые колоды берут 1-2 копии существ — и то это редкость.



Квест Маг с [Конусом холода](#)

# Квест Маг

<p><b>0</b></p> <p><b>Шквал (1-й ранг)</b></p> <p>Замораживает случайное существо противника. Получается, когда вы берете (3) карты.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p><b>0</b></p> <p><b>Полоса везения</b></p> <p>Ваши следующие заклинания огня на этом ходу стоят на (2) меньше.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Чародейский амулет</b></p> <p>Целочу заклинаний: применяете заклинание магии огня, льда и тайной магии. Никогда не берете заклинание.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Заморозка чужого</b></p> <p>Замораживает существо. Серия приемов: также наносит ему 3 ед. урона.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Архсведение</b></p> <p>Вы раскрываете существо с «раном от заклинаний». Ваше следующее существо данного ранга стоит на (1) меньше.</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Первый огонь</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона существу. Вы кладете в руку «Второй огонь».</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Зубрежка</b></p> <p>Вы берете 1 карту (лучше всего урона от заклинаний).</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Руинная сфера</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона. Вы раскрываете заклинание.</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Воспламенение</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона. Вы замораживаете в колоду «Воспламенение», которое наносит на 1 ед. урона больше.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Конус холода</b></p> <p>Замораживает выбранное существо и существ на обе стороны от него и наносит им 1 ед. урона.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Колдовской поток</b></p> <p>Уменьшает стоимость заклинаний у вас в колоде на (1).</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Интеллект чародея</b></p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Ледяная прелесть</b></p> <p>Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +1 к броне.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Горячие скилды</b></p> <p>Можно обмануть. Наносит 3 ед. урона всем существам.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Огненный шар</b></p> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Осколки волшебного стекла</b></p> <p>Вы берете 2 карты. Восстанавливают 2 единицы маны за каждую полученную при этом заклинание.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>		



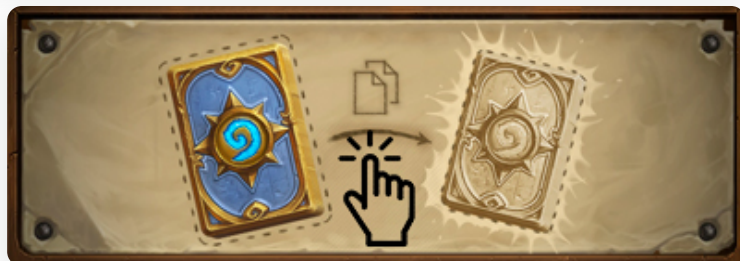
Конус холода стал популярной технической картой в патче 21.3 из-за распространения Агро Таунт Друида. Против него помогает и вторая копия Полосы везения: с ним можно быстрее сыграть Горячие скидки.

Такая сборка подойдет для игры вне Легенды — в Легенде Друиды встречаются не так часто.

---

Квест Маг со Стрелами инволюции

# Спелл Квест Маг



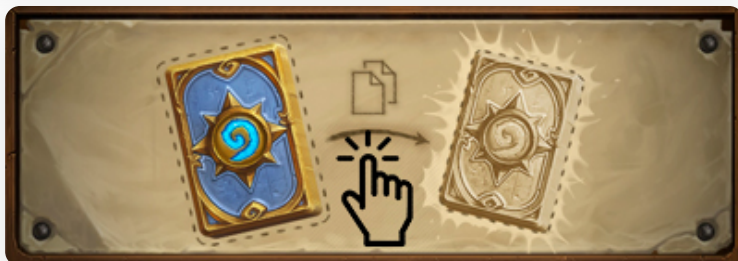
- **Убраны:** Конус холода
- **Добавлены:** Стрелы инволюции

Стрелы инволюции — еще одна хорошая карта против Друидов. Она же поможет в матчах с Манускрипт Паладинами, Разбойниками и Охотниками. Это хорошая сборка, которой можно играть и вне Легенды, и в Легенде.

---

Квест Маг с Воровкой палочек

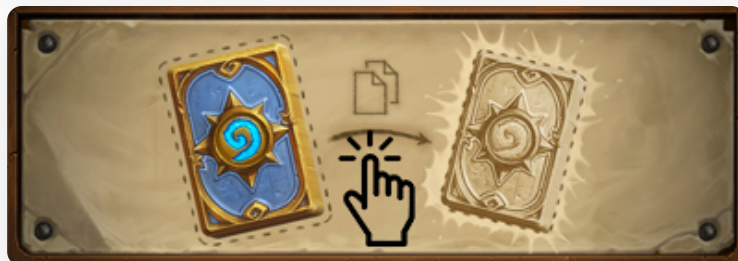
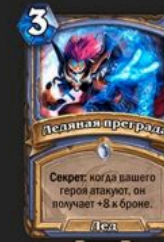
# Квест Маг



- **Убраны:** x1 Полоса везения, Конус холода
- **Добавлены:** Воровка палочек
- Воровка палочек — гибкое и вариативное существо. Дополнительные AoE зачистки, Стрелы инволюции, взрывной урон и целый ряд других заклинаний — всё это может пригодиться в разных матч-апах и ситуациях.
- Недостаток — плохая синергия с Освежающей ключевой водой. Изредка Маг будет доставать существо с этого заклинания, то есть не компенсировать затраты по мане.

Квест Маг с Апекситовым зарядом

# Квест Маг



- **Убраны:** x1 Полоса везения, Конус холода
- **Добавлены:** Апекситовый заряд
- Апекситовый заряд — мощное заклинание, созданное специально для архетипа. Его берут не так часто, потому что оно не помогает в темповых матч-апах. Но Апекситовый заряд силен против Воинов, а иногда и в зеркальных противостояниях.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Квест Мага большая основа колоды, потому что он вынужден брать в сборку только заклинания или преимущественно заклинания. Их выбор не такой уж и большой.

### Основа колоды - Квест Маг (27/30)

## Стоимость основы колоды - 3600 пыли

<b>0</b> <p>Закорачивает спящее существо противника. Отключается, когда вы наберете (5) маны.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<b>1</b> <p>Целочеловек заклинание магиче огня, льда и тьмы или Некраса вы берете заклинание.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<b>1</b> <p>Наносит 2 ед. урона существу. Вы кладете в руку «Второй огонь».</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<b>1</b> <p>Закорачивает существо. Секунд приемов: также наносит ему 3 ед. урона.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<b>1</b> <p>Вы раскрываете спящее «Фронт от замка». Если спящее существо данного типа стоит на (1) манах.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<b>2</b> <p>Наносит 2 ед. урона. Вы раскрываете заклинание.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<b>2</b> <p>Наносит 2 ед. урона. Вы закрываете в колоду «Воспламенение», которое наносит на 1 ед. урона больше.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>
<b>2</b> <p>Вы берете 1 карту (лучше всего урона от заклинаний).</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<b>3</b> <p>Уменьшает стоимость заклинаний у вас в колоде на (1).</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<b>3</b> <p>Секрет: когда вашего героя атакует, он получает +8 к броне.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<b>3</b> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<b>4</b> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<b>4</b> <p>Можно обменять. Наносит 3 ед. урона всем существам.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<b>5</b> <p>Вы берете 2 карты. Восстанавливает 2 кристалла маны за каждые полученное кри. от вас заклинание.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>

Из основы редко убирают какие-либо карты выше. Они слишком сильны и хорошо сбалансированы.

Дополняют основу колоды тремя картами из списка ниже. Пусть опций немного, они могут существенно изменить показатели Квест Мага в различных матч-апах. Поэтому на три опциональные карты нужно обратить особое внимание.

## Опциональные и технические карты



Оценивая опциональные карты, обращайте внимание на их школу магии. Также важно разобраться, как ведут себя эти карты в матч-апах с популярными архетипами.

**Полоса везения** — с Полосой везения можно раньше сыграть **Горячие скидки**, что станет неожиданным ударом по темповым противникам. Важная комбинация **Полосы везения**, **Горячих скидок** и существа с уроном от заклинаний — так можно зачистить куда более мощный стол, даже если оппонент обыграл АоЕ на 3 урона. **Полоса везения** помогает и просто раньше закончить цепочку заданий. Можно сыграть ее, чтобы раньше использовать **Огненный шар** или **Воспламенение**.

**Источник силы** — поможет генерировать какие-то угрозы для борьбы за стол в темповых матч-апах. Существа могут быть полезны и в зеркальном поединке, но только в случае, если играть их с умом. В выставленных существах нужно отправлять свои же **Заморозку мозгов** и другие точечные заклинания (преимущественно школ Льда и Огня). Так вы сможете раньше оппонента выполнить цепочку заданий.

**Стрелы инволюции** — полезное заклинание против Друидов, Паладинов и медленных Воинов. Будет лежать мертвым грузом в матч-апе с другими Магами.

**Воровка палочек** — гибкая и вариативная карта, но, как и другие существа, портит **Освежающую ключевую воду**.

**Трескучий мороз** — мощный, но не самостоятельный ремувал. Берут преимущественно для зеркальных матч-апов, хотя, опять же, играть **Трескучий мороз** нужно с умом и в комбинации со своим существом.

**Арканолог + Антимagia / Союзник из оазиса** — обычно берут по одной копии этих карт, чтобы сделать муллиган и старт игры Квест Мага чуть стабильнее. **Арканолог** многое

сделает, если зайдет в начале поединка, но он может испортить [Освежающую ключевую воду](#).

[Конус холода](#) — помогает в матч-апах с Друидами и с другими классами, которые играют от стола. Выигрывает время, замедляет оппонента и подготавливает ход с другими AoE способностями.

[Магтеридон](#) — фановая легендарка, которую стоит потестировать, если она есть в вашей коллекции. Может быть полезна против Друидов и других оппонентов, которые играют от стола. Также [Магтеридон](#) интересен в зеркальных матч-апах.

[Сокрушительный взрыв](#) — заклинание можно сыграть просто так без существ на столе, что очень поможет в зеркальных поединках. Также оно хорошо работает с замораживающими эффектами при встрече с темповыми противниками, в том числе и с теми, кто использует [Защитную мантию](#).

[Союзник из оазиса](#) — пусть на столе Мага мало существ и секрет могут не активировать вплоть до завершения партии, это заклинание магии Льда, которое можно сыграть в любой момент — полезно в зеркальных поединках.

[Метание колец](#) — гибкая и вариативная карта, которая пригодится во многих ситуациях и матч-апах. Активировать эффект порчи не так-то легко, поэтому [Метание колец](#) используют не все.

[Апекситовый заряд](#) — заклинание часто мешает в зеркальных поединках, потому что призывает на вашу половину существо — оно становится целью заклинаний магии Льда оппонента и тот быстрее выполняет свою цепочку заданий. Но [Апекситовым зарядом](#) можно добить оппонентов. Заклинание не так полезно в темповых матч-апах, где оно будет слишком медленным.

[Гоблин-аукционист](#) + [Бисквиты из маны](#) + [Полоса везения](#) — фановая комбинация существенно изменяет геймплей Мага. Он становится чуть медленнее и значительно сложнее, что плохо в зеркальных и сверхагрессивных поединках. Зато Квест Маги с [Гоблином-аукционистом](#) лучше играют с Паладинами и другими мидрейндж колодами, которые играют от стола. Комбинации на 6-7 маны уже могут принести Магу победу или по крайней мере перевернут игровую ситуацию в пользу Джайны.

**Менее популярные технические карты:** [Шальная звезда](#), [Дикий огонь](#), [Антимагия](#), [Отраженная сущность](#), [Игра с подвохом](#), [Портал ветра Пустоты](#), [Колода Безумия](#), [Волна огня](#), [Маска К'Туна](#), [Глубокая заморозка](#), [К'Тун Расколотый](#) и другие.

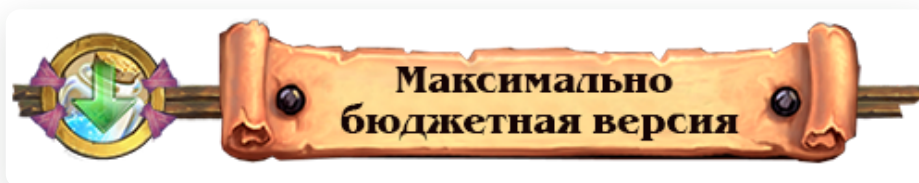
[к оглавлению](#)



Квест Маг — достаточно бюджетная колода, которая требует от игрока только одну легендарную карту и пару эпиков. Значительно дешевле архетип не сделать.

➤ **Чародейский гамбит** — карта, без которой Квест Маг перестанет быть Квест Магом. Классическим Спелл Магом без цепочки заданий можно поиграть. И он даже будет неплохо выступать в зеркальных поединках, но все же это будет уже другой архетип, который мы не обсуждаем в этом гайде.

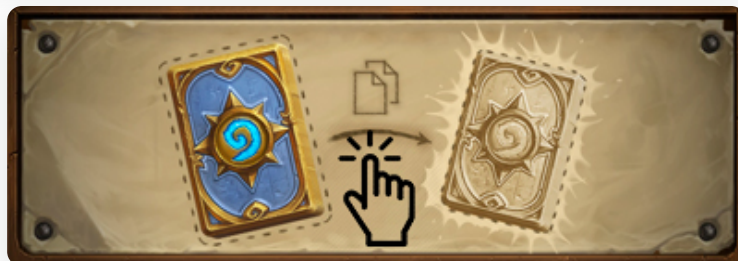
➤ **Воспламенение** — пара этих эпических карт слишком важна для Мага в большинстве матч-апов. Отказываться от **Воспламенения** не стоит. Временно можно заменить двумя **Апекситовыми зарядами**, если они есть в вашей коллекции с прошлого дополнения.



Квест Маг с **Конусом холода**

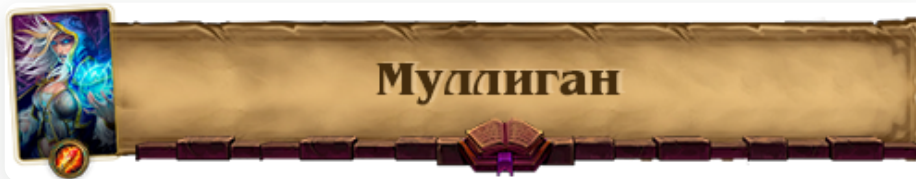
# Квест Маг

<p>0</p> <p><b>Шквал (1-й ранг)</b></p> <p>Замораживает случайное существо противника. Получается, когда вы берете (3) маны.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p><b>Полоса везения</b></p> <p>Ваши следующие заклинания огня на этом ходу стоят на (2) меньше.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p><b>Чародейский амулет</b></p> <p>Целевая задача: примените заклинание магии огня, льда и тайной магии. Начиная с берете заклинание.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p><b>Заморозка чогигов</b></p> <p>Замораживает существо. Серия приемов: также наносит ему 3 ед. урона.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p><b>Архсведение</b></p> <p>Вы раскрываете существо с «раном от заклинаний». Ваше следующее существо данного ранга стоит на (1) меньше.</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p><b>Первый огонь</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона существу. Вы кладете в руку «Второй огонь».</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p><b>Зубрежка</b></p> <p>Вы берете 1 карту (лучше всего урона от заклинаний).</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p><b>Руинная сфера</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона. Вы раскрываете заклинание.</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p><b>Воспламенение</b></p> <p>Наносит 1 ед. урона. Вы замораживаете в колоду «Воспламенение», которое наносит на 1 ед. урона больше.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p><b>Конус холода</b></p> <p>Замораживает выбранное существо и существ на обе стороны от него и наносит им 1 ед. урона.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p><b>Колдовской поток</b></p> <p>Уменьшает стоимость заклинаний у вас в колоде на (1).</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p><b>Интеллект чародея</b></p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>Тайная магия</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p><b>Ледяная прелесть</b></p> <p>Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +1 к броне.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p><b>Горячие скиллы</b></p> <p>Можно обмануть. Наносит 3 ед. урона всем существам.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p><b>Огненный шар</b></p> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p><b>Огонь в ладони чародея</b></p> <p>Вы берете 2 карты. Восстанавливает 2 единицы маны за каждый полученное при этом заклинание.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>		



Квест Мага не сделать дешевле. Выше представлена обычная сборка, которая приведена в самом начале гайда. Она самая бюджетная из всех.

[к оглавлению](#)



Муллиган Квест Мага кажется достаточно простым, как и у Spell Мага в прошлом дополнении. Но на деле цепочка заданий делает стадию выбора карт не такой уж легкой, потому что нужно искать **специфичные заклинания школ Огня и Льда для конкретных матч-апов**. Думайте о том, будет ли оппонент играть много существ со старта и, соответственно, какие заклинания Льда и Огня вы сможете использовать рано, а какие нет.

Далее об общих правилах муллигана Квест Мага.



Всегда оставляйте **Чародейский гамбит**



Всегда оставляйте **Колдовской поток**. Вторая копия нужна только с Монеткой и источником добора.



**Интеллект чародея** нужен преимущественно в медленных матч-апах. Можно всегда оставлять с **Колдовским потоком** и Монеткой. Вторую копию нужно сбрасывать в большинстве ситуаций.



**Освежающая ключевая вода** тоже полезна преимущественно в медленных поединках. Ее можно оставлять всегда с **Колдовским потоком** и Монеткой.







**Ледяная преграда** нужна в большинстве поединков или для защиты, или просто ради активации заклинания школы Льда.

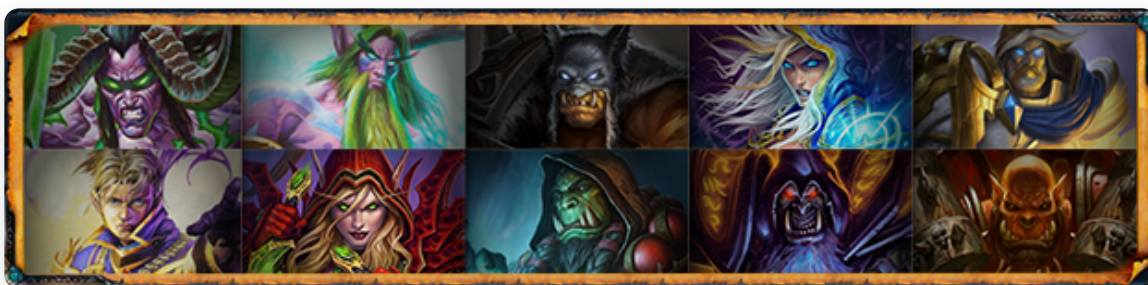


**Первый огонь** нужен против темповых колод, которые играют от стола и рано выставляют существ



**Заморозка мозгов** так же нужна только против темповых колод в качестве заклинания магии Льда для выполнения цепочки заданий. Часто оставляют только вместе с заклинанием школы Огня

- 
**Воспламенение** оставляют для выполнения цепочки заданий против классов, которые не разыгрывают существ со старта
- 
 Если в сборке есть **Воровка палочек**, оставляйте ее всегда в любых количествах
- 
 Редко на муллигане оставляют **Горячие скидки, Стрелы инволюции и Археоведение** — читайте ниже, в каких случаях
- 
**Остальные карты** на муллигане оставлять не нужно.



**Охотник на демонов:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Ледяная преграда, Первый огонь. С хорошей рукой — Освежающая ключевая вода.

**Воин:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Заморозка мозгов, Первый огонь. С хорошей рукой — Освежающая ключевая вода.

**Паладин:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Интеллект чародея. С хорошей рукой — Заморозка мозгов.

**Охотник:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Ледяная преграда, Заморозка мозгов.

**Друид:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Горячие скидки, Заморозка мозгов. С хорошей рукой — Освежающая ключевая вода, Археоведение.

**Разбойник:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Освежающая ключевая вода, Интеллект чародея, Археоведение. С хорошей рукой — Полоса везения.

**Шаман:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Заморозка мозгов, Ледяная преграда. С хорошей рукой — Освежающая ключевая вода.

**Маг:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Руническая сфера, Интеллект чародея, Освежающая ключевая вода.

**Жрец:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Первый огонь, Заморозка мозгов, Руническая сфера, Освежающая ключевая вода, Археоведение.

**Чернокнижник:** Чародейский гамбит, Колдовской поток, Интеллект чародея, Освежающая ключевая вода.

[к оглавлению](#)



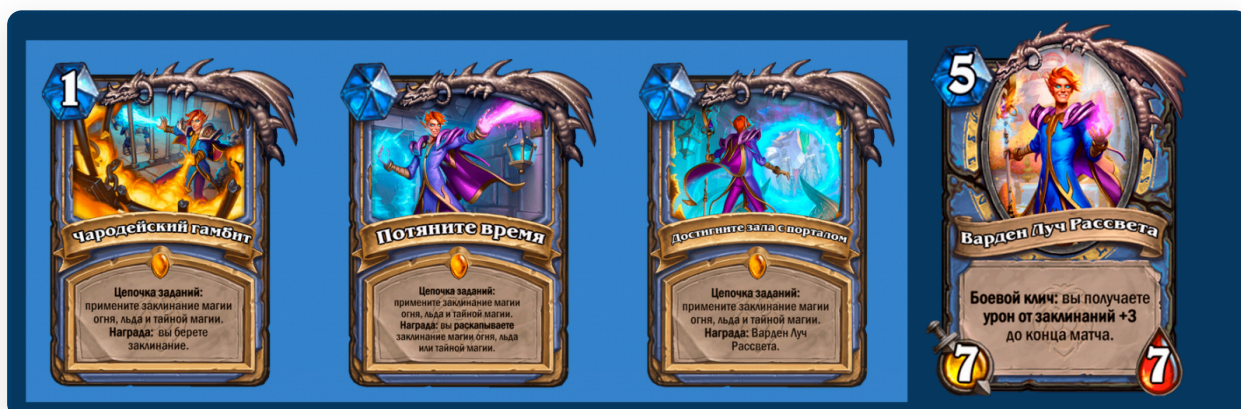
## Стратегия игры



### Суть архетипа

Квест Маг — уникальная колода, которая полагается преимущественно на заклинания. Их достаточно и для обороны, и для завершения партии с помощью взрывного урона. Пусть наносящих герою заклинаний не так много, их существенно усилит финальная награда за **Чародейский гамбит** — **Варден Луч Рассвета**.

Колода достаточно простая в исполнении, если понять ее основные принципы и особенности ключевых матч-апов. О том, как работает сам Квест Маг, вы узнаете из этого раздела. Об особенностях конкретных поединков речь пойдет в следующем разделе "Матч-апы".



Как и Спелл Маги ранее, Квест Маг рассчитывает на **мана-чит карты**. **Колдовской поток** и **Освежающая ключевая вода** — два сильнейших заклинания, которые дают Джайне существенное преимущество. Заход этих карт часто значит для Мага победу, а без них выиграть в поединке будет не так легко.

Особых правил розыгрыша мана-чит карт нет. **Колдовской поток** стараются использовать как можно раньше и до того, как Маг использует **Интеллект чародея**, **Освежающую ключевую воду** и другие источники перебора колоды. **Освежающую**

[ключевую воду](#) можно играть в любой момент, когда на то есть мана и место в руке. Заклинание почти всегда возвращает 4 маны обратно (за исключением сборок с [Воровкой палочек](#) или другими существами) и полностью или почти полностью окупает себя.

Говоря о Квест Маге, нельзя обойти стороной и саму **цепочку заданий**. [Чародейский гамбит](#) разбит на три стадии: на каждой из них нужно сыграть по одному заклинанию трех школ: Тайной магии, Льда и Огня. Сделать это легко в большинстве ситуаций: так выстроена колода Квест Мага.

С идеальным заходом Джайна может сыграть финальную награду за квест уже к 5 маны, хотя обычно это происходит на несколько ходов быстрее. С постоянным бонусом +3 к урону от заклинаний почти все заклинания Мага станут слишком имбалансными и разрушительными. Вы без проблем закончите партию в течение одного или нескольких ходов с помощью заклинаний взрывного урона.

Квестлайн Мага примечателен еще и из-за своих промежуточных наград. Первой наградой станет добор случайной карты из колоды. Второй — раскопка случайного заклинания Мага. Это минорные, но все же важные источники дополнительных ресурсов, которые выгодно отличают Квест Мага от Спелл Мага из прошлых дополнений. Даже если Маг не выполняет [Чародейский гамбит](#) до конца, он получает важные ресурсы для обороны или наступления.

У Мага не так много заклинаний, которые наносят **взрывной урон**. Обычно это только [Воспламенение](#), [Руническая сфера](#) и [Огненный шар](#). Часто под бонусом +3 к урону от заклинаний хватает и этого, особенно учитывая [Воспламенение](#) — бесконечный источник взрывного урона, если Магу хватит источников перебора колоды. Но и на этом не все: часто Маг может раскопать дополнительный взрывной урон с помощью [Рунической сферы](#), второй награды за ступень [Чародейского гамбита](#) или другими способами.

Начиная любой поединок, Квест Маг должен определить, с **каким оппонентом он играет**. В темповых матч-апах нужны зачистки — точечные и массовые. В матч-апах медленнее важнее источники добора и взрывной урон, который обычно реализуют уже после выполнения квестлайна.

Геймплей Квест Мага существенно отличается в зависимости от типа встречи. Вам понадобятся разные карты, какие-то вы не сможете реализовать вовсе, другие с трудом. От типа матч-апа зависит то, как быстро и каким образом Маг сможет выполнить свою цепочку заданий и сможет ли он сделать это в принципе. Больше об этом читайте в разделе "Матч-апы".

[к оглавлению](#)



### Выполнение квеста

Старт любой игры Квест Мага — активация и выполнение **Чародейского гамбита**. В большинстве поединков вы выполните цепочку заданий и получите в награду **Варден Луч Рассвета**.

Чтобы сделать все три ступени квестлайна, нужно разыграть по три заклинания школ Тайной магии, Огня и Льда. Но не в каком угодно порядке. Если сыграть три заклинания Огня подряд, следующие этапы квеста не будут учитывать их — только текущий.

В идеальной ситуации Маг может сделать квест всего лишь за 9 заклинаний в партии, если сыграет их в нужной последовательности. На деле такое случается очень редко. Вы можете сыграть несколько заклинаний одной школы на одном этапе квеста, если эти заклинания нужны для обороны, перебора колоды или подготовки летального урона.

Многое зависит от руки: заклинаний какой-то школы может быть больше, чем других. Часто заклинания конкретных школ завязаны на конкретном матч-апе. К примеру, заклинания Льда очень сложно применить в зеркальном поединке, так что все доступные копии обязательно играть на разных ступенях квестлайна.

Далее мы обсудим заклинания всех трех школ, нужных для выполнения **Чародейского гамбита**.



## Заклинания Тайной магии



Школа Тайной магии самая простая для выполнения. Заклинаний много, почти все из них можно сыграть в любой момент. Редко случаются ситуации, в которых Квест Маг застревает с прогрессом квестлайна из-за нехватки заклинаний Тайной магии.

Не бойтесь играть несколько заклинаний Тайной магии подряд на одной ступени квеста. Например, на второй ход можно сыграть **Колдовской поток**, а на третий — **Интеллект чародея**.

Генерируя заклинания, не обязательно выбирать школу Тайной магии только ради квеста, даже если этой школы совсем нет в руке. Высок шанс, что вы топдекнете что-то на следующий ход или доберете с помощью **Освежающей ключевой воды** и других источников.

Увлекаться использованием заклинаний школы Тайной магии не нужно, если их осталось немного, а в руке нет добора или генерации карт.



## Заклинания школы Огня



Заклинания Огня легко реализовать в темповых поединках, особенно с заходом **Первого огня**. Если для этого заклинания есть цели на столе, проблем с этой школой возникнуть не должно. **Первый огонь** можно использовать даже на своих существ, если противник не играет от стола и не поставит опасных существ в ближайшем будущем.

Но даже без **Первого огня** и существ на столе школу Огня легко реализовать. **Воспламенение** и **Огненный шар** можно направить как в существ, так и в героев. В крайнем случае Маги даже используют **Горячие скидки** на пустой стол просто ради выполнения **Чародейского гамбита**.

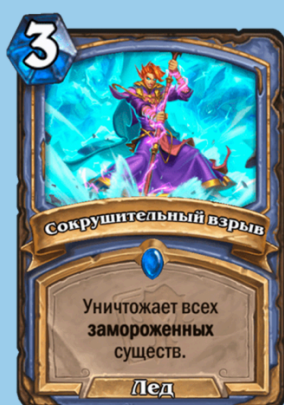
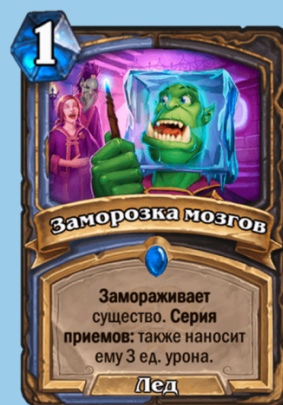
Если в руке нет **Первого огня** и не так много заклинаний Огня, старайтесь не играть их на одном и том же этапе квестлайна.

Если в сборке есть **Полоса везения**, в идеальном сценарии вы комбинируете его с **Огненным шаром** или **Горячими скидками** так, чтобы между кастами перейти на новый этап квестлайна. Для этого нужно, чтобы использование **Полоса везения** стало последней третьей частью этапа квеста. Такой прием получается не всегда, но если есть возможность, стоит ею воспользоваться.

Если **Горячие скидки** не нужны для выполнения квеста и зачистки стола, обменивайте эту карту на что-то другое из колоды.



## Заклинания школы Льда



Чаще всего магия Льда самая сложная для реализации. По крайней мере в матч-апах, в которых оппонент не играет существ или играет их редко, например, в зеркальных матч-апах. В этом случае Шквал вы не сыграете вовсе, а Заморозку мозгов сможете использовать только на свои угрозы. Ледяная преграда помогает, но вторую копию вы вряд ли сыграете, потому что первую никто не активировал.

Из-за этого Квест Маги стараются сгенерировать достаточно ситуативные заклинания Льда вроде Сокрушительного взрыва или Союзников из оазиса — все для того, чтобы сыграть заклинания магии Льда в матч-апах, где целей для Шквала и Заморозки мозгов не будет.

В матч-апах без существ на вражеской половине стола играйте исключительно по одному заклинанию магии Льда на ступень квеста. Если цели для Шквала, Заморозки мозгов и других заклинаний появляются, играйте сразу два заклинания магии Льда на двух этапах. Конечно, при условии, что в руке достаточно заклинаний Льда или хотя бы источников добора.

Если оппонент играет существ и действует агрессивно, заклинания магии Льда сыграть куда проще. И для точечных спеллов будут цели, и Ледяную преграду быстро активируют, так что можно будет использовать вторую копию. Но разбрасываться заклинаниями Льда на одном этапе квеста не стоит в любом случае, потому что их в сборках обычно немного.



### Завершение партии

После выполнения квестлайна главный приоритет Мага в большинстве ситуаций — разыграть [Варден Луч Рассвета](#). 5 маны — высокая стоимость даже для столь сильной угрозы. Оставшуюся ману нужно часто потратить на защитные инструменты: Шквал, [Заморозку мозгов](#) или другой ремувал. По крайней мере это актуально в темповых матчах, где к моменту завершения квестлайна на Мага могут оказывать серьезное давление и грозить летальным уроном.

Чаще всего победить Мага можно только так: задавить в момент, пока тот разыгрывает награду за квест или ранее. Если Джайна ставит [Варден Луч Рассвета](#) свободно без давления со стороны оппонента, обычно это означает победу. По крайней мере в случаях, когда в руке есть взрывной урон или источники добора.

## Взрывной урон



Добор, поиск и реализация взрывного урона станут главными приоритетами Мага после розыгрыша финальной награды за квест. Как правило, все проходит играючи и без каких-либо проблем. Заклинания бьют на огромное количество урона, добора или генерации ресурсов у Мага достаточно.

Иногда Маг может за один ход нанести 30+ урона с пустого стола — обычно этим славятся колоды с **Гоблином-аукционистом**, хотя это возможно и без него. Но будут случаи, когда летальный урон нужно готовить в течение нескольких ходов — обычно двух. Рассчитывайте количество взрывного урона в руке так, чтобы убить оппонента за два хода. Добавляйте урон от силы героя и существ с уроном от заклинаний, если это необходимо.

[К оглавлению](#)



### Полезные советы

- Старайтесь играть [Зубрежку](#) хотя бы под каким-то бонусом урона от заклинаний. Если не от награды за квестлайн, то от раскопанных [Археоведением](#) существ. Только в самых трудных ситуациях используйте [Зубрежку](#) для добора одной карты.
- Не бойтесь играть взрывной урон рано для зачистки стола или нанесения урона герою противника, если это поможет с прогрессом квеста
- Если целей на столе оппонента нет, используйте точечные заклинания [Льда](#) и [Огня](#) на своих существ. Иногда это единственный способ выполнить квест.
- Разыгрывая секрет с активным квестлайном, вы часто покажите оппоненту, сыграли ли вы секрет школы [Льда](#) или [Тайной магии](#) — об этом сообщит прогресс квестлайна, который виден и противнику.
- Благодаря второй награде за квестлайн и [Рунической сфере](#) у Мага есть доступ ко всем заклинаниям Мага в игре. Всего их в игре 38, но раскопать вы можете 37 — в пуле никогда не будет [Чародейского гамбита](#).



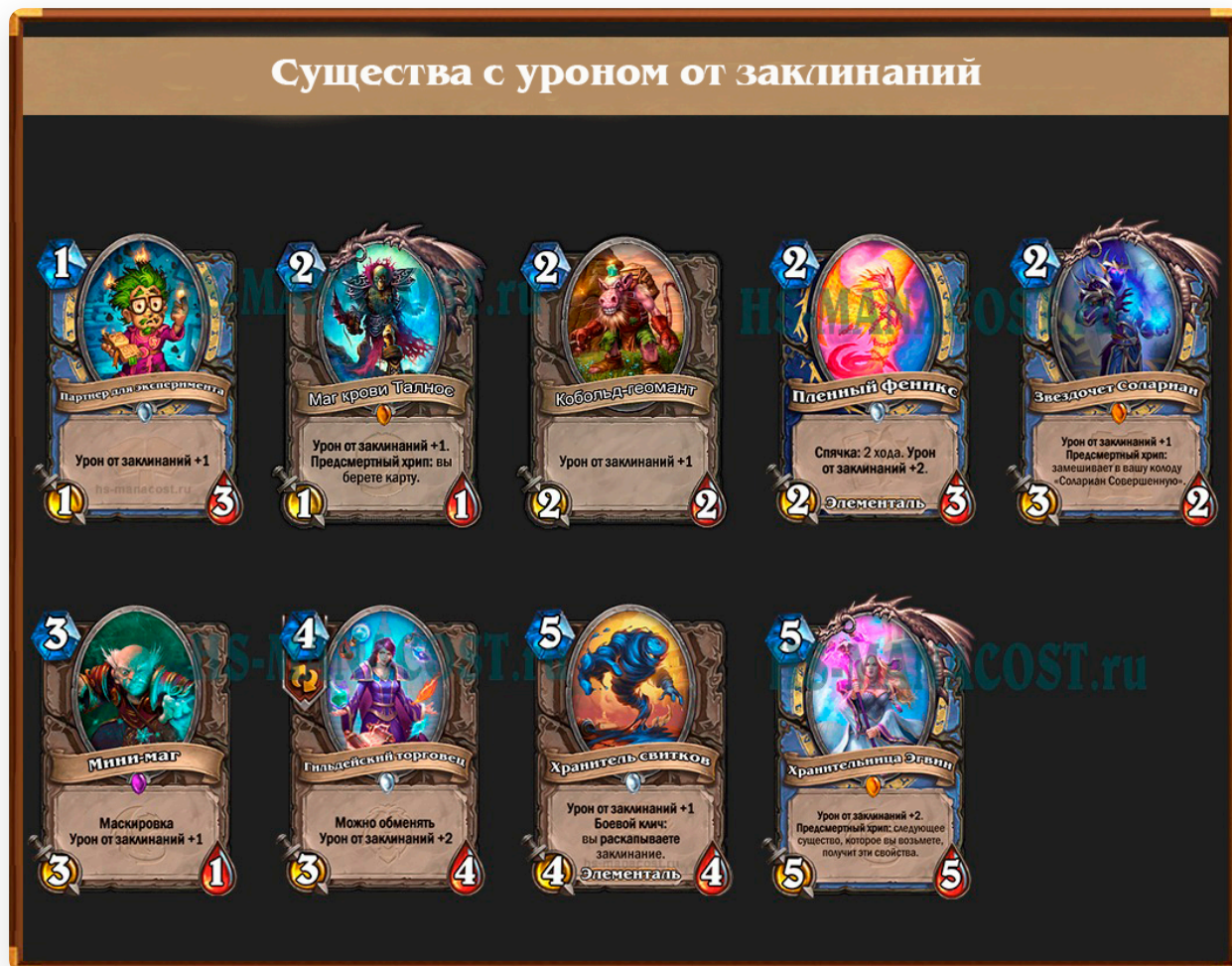


До выполнения квестлайна обращайте внимание на школы заклинаний. Выбирайте те, которых не хватает. Если все есть или квестлайн уже выполнен, чаще всего Маг ищет дополнительные взрывной урон или добор.

Тяжелые заклинания лучше не брать. Разве что **Маска К'Туна** может быть полезной в некоторых ситуациях.



**Археоведение** открывает доступ к 9 существам с уроном от заклинаний — нейтральным и принадлежащим Магу.



Тут интересны в первую очередь недорогие опции за 1-2 маны. **Пленный феникс** может сделать очень многое, но в конкретных матч-апах и ситуациях. Иногда ожидание в два хода — слишком долго. Интересен **Мини-маг** — в мете много колод, которые не смогут убрать существо из маскировки. В этом случае вы получите постоянный бафф заклинаний.

**Звездочет Солариан** — интересная опция не только как неплохой второй дроп, но и как источник последней надежды. Солариан Совершенная в колоде может помешать реализации **Освежающей ключевой воды**, но по это не так страшно. Квест Маги теперь редко используют **Апекситовый заряд**, так что **Звездочет Солариан** можно раскапывать свободнее.

Существ за 4-5 маны берут редко.

Даже если вы не берете в сборку **Апекситовый заряд**, заклинание можно раскопать по ходу партии. На призванных существ иногда можно играть свои же заклинания, чтобы



закончить квестлайн. Но в некоторых поединках присутствие на столе станет дополнительными источниками давления или защиты. В критических ситуациях призыв нужной угрозы с провокацией или натиском становится единственным способом победы.

Существ за 5 маны в игре 73. Далее самые примечательные из них.

## "Случайные существа за 5 маны"

Всего — 73

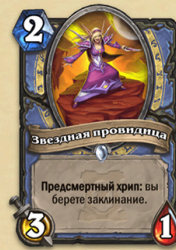
Провокация — 14 (19%)

Натиск — 7 (10%)

Примечательные существа:



Еще реже, чем **Апекситовый заряд**, в сборку берут **Источник силы**. С ним вы получите доступ ко всем классовым существам Мага. Их много, но далеко не все из них полезны — особенно дорогостоящие.





Квест Маг — самая популярная колода в мете. Некоторые классы постараются улучшить этот матч-ап, используя технические карты против Джайны. Их много и каждая доставляет неудобства по-своему.

Популярнее всех **Неофитка культа**. Карта доставляет проблемы, но поделаться с этим вы ничего не сможете.

Паладины и некоторые другие классы могут вспомнить про **Защитную мантию**. Эта техническая карта уже не так популярна, как со старта меты Сплоченных Штормградом, но иногда ее все же могут использовать.

С Защитной мантией поделаться что-то намного сложнее, чем со всеми другими картами против Мага. Временно спасает Шквал, но только в комбинации с **Сокрушительным взрывом** получается навсегда разобраться с этим третьим дропом. Другой вариант — сыграть две копии **Горячих скидок** или одну копию под уроном от заклинаний. Чуть проще сделать это при поддержке **Полоса везения**. Самый простой ответ на **Защитную мантию** — **Стрелы инволюции**.

**Дальняя застава** — второй дроп, который нужно как можно быстрее убрать со стола. В этом сгодится любой ремувал сам по себе или в комбинации с силой героя.

**Распорядитель полей боя** — не техническая карта конкретно против Мага, но сразу против всех колод, которые играют от обороны в темповых матч-апах. Про этот мощный финишер нужно помнить в матч-апах с Паладинами, Квест Разбойниками и Квест Чернокнижниками.



Квест Мага считают достаточно неинтерактивной колодой. Это значит, что он играет в своем стиле и его особо не беспокоит, что делает противник. Ставит каких-то существ — никаких проблем, есть масса заморозок и зачисток. В любом случае все оппоненты умирают от взрывного урона после выполнения квеста. Отчасти это действительно так, но Квест Маг далеко не самая неинтерактивная колода

в истории игры. Влияние оппонента есть всегда — важно понимать, играет ли тот существ или нет, какие финишеры у него есть, какими техническими картами против Магов тот пользуется. Обо всем этом речь пойдет в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



### Квест Маг

Зеркальный поединок — интересное и непростое противостояние. Главное правило здесь — не давать оппоненту целей для точечных заклинаний. [Заморозка мозгов](#), Шквал и [Первый огонь](#) должны лежать мертвым грузом в руке оппонента в течение всей партии. Единственная угроза, которая может дожить до хода оппонента, — [Варден Луч Рассвета](#). И то до награды за квестлайн партия часто не затягивается.

При этом существ на свою половину ставить можно и нужно. Просто их тут же нужно убирать [Заморозкой мозгов](#) или Первым огнем, чтобы избавиться от лишних карт в руке и продвинуть прогресс цепочки заданий.

В большинстве ситуаций зеркальный матч-ап не доходит до этапа розыгрыша [Варден Луч Рассвета](#). Маги убивают друг друга раньше взрывным уроном без бонуса +3 к урону. Но будут полезны другие источники урона от заклинаний, которых дает [Археоведение](#). Особое внимание стоит обратить на [Пленного феникса](#).

Отправляйте весь взрывной урон в лицо оппонента, добивайте как можно больше карт и генерируйте больше взрывного урона. Многие может сделать раскопанная [Маска К'Туна](#) — часто к 7 маны партия как раз и заканчивается, так что заклинание станет финишером.

Экспериментальная идея — сбрасывать [Чародейский гамбит](#) из руки в принципе. Но так вы отказываетесь от призрачного шанса все-таки выполнить квест (иногда такое происходит), а еще не получаете две карты за выполнение промежуточных ступеней.



### Воины

**Агро Квест Воин** — равный матч-ап с небольшим преимуществом в вашу пользу. Противник во многом полагается на ранних пиратов — на них можно легко ответить точечными и АоЕ ремувалами. Воин использует и взрывной урон — в первую очередь оружие. Поделаться с этим Маг ничего не сможет, этот урон нужно впитывать, но стараться получать минимум со стола.

После выполнения квеста Маг вряд ли сразу же сможет закончить партию: здоровья и брони у Воина будет достаточно. Продолжайте чистить стол эффектами, которые не могут бить по герою противника, а весь взрывной урон лучше отправить в лицо Воину.

**Контроль Воин** и **Биг Воин** — очень легкие противники. Постарайтесь сгенерировать **Стрелы инволюции**, добивайте много карт и не получайте много урона со старта. Все это приведет Мага к победе. Проиграть можно только из-за грубой ошибки или при очень неудачном стечении обстоятельств. Будьте готовы пробивать большое количество брони с помощью массы взрывного урона.



### Агро Токен Друид

Обычно Маг не любит агрессивные матч-апы, но этот выгоден, потому что у Друида совсем нет взрывного урона. Если вы будете чистить стол, то Друид не сможет сделать практически ничего.

Ищите и генерируйте максимум АоЕ зачисток. Старайтесь усилить их всеми доступными способами: уроном от заклинаний, **Полосой везения** и точечными заклинаниями. АоЕ зачистки нужно играть бережно: опытные Друиды постараются их обыграть.

Если Таунт Друид играет относительно медленно со старта, будьте готовы к комбинации **Иглогрив-страж**, **Оракул Элуны** и **Серокрон**. Одной карты от такого стола не избавиться, так что ищите мощные комбинации для зачистки стола.

Обычно в этом матч-апе Маги попросту истощают руку противника, а уже после без особых проблем заканчивают партию взрывным уроном и немногочисленными угрозами на столе.



### Паладины

**Манускрипт Паладин** — самый простой поединок, хотя и со своими особенностями. У противника есть мощные источники исцеления, так что полагаться только на взрывной урон опасно. Лучше переиграть противника по ресурсам и искать больше добора и

генерацию карт. Как и всегда в матч-апе с Паладинами, полезны [Стрелы инволюции](#) и замораживающие эффекты. Постарайтесь лишить противника [Манускрипта мудрости](#).

Манускрипт Паладин полностью играет со стола. Пока вы контролируете стол, вы не получаете урон. Исключение — оружие. Обычно у Паладинов есть одна копия [Манускрипта правосудия](#), а также пара [Манускриптов справедливости](#), которые дают 1/4 оружие. Будьте готовы к оружию: урон от него вы не сможете избежать.

**Хэндбафф Паладин** — легкий поединок, если оппонент не играет очень много технических карт для улучшения матч-апа с Магом. Противник полностью играет со стола, уязвим для заморозок, [Стрел инволюции](#) и просто точечных ремувалов.

Старайтесь не тратить слишком много ресурсов на ранние мелкие угрозы: Паладин опасен в мид и лейтгейме. Помните, что в сборках есть [Распорядитель полей боя](#) и [Приговор](#). Стоят эти карты много, но с ними Утер сможет быстро закончить партию.

**Секрет Паладин** — схожий матч-ап, но проблемы доставят [О мой Йогг](#) и [Скачущий спаситель](#). Первый секрет можно обыграть Монеткой и дешевыми заклинаниями за 1-2 маны — старайтесь использовать их только под секрет Утера. [Скачущий спаситель](#) не всегда так опасен, но про секрет все равно нужно помнить: особенно если Утер уже может реализовать [Распорядителя полей боя](#) и [Приговор](#).



### Охотники

**Фейс Хант** — сложный оппонент, хотя поединок не совсем безнадежный. Как можно быстрее играйте [Ледяную преграду](#) и после позвольте оппоненту атаковать по вам мелкими угрозами. Не нужно замораживать их, если со стола Охотник наносит меньше 8 урона. Если [Ледяную преграду](#) не реализовать рано, Охотник легко откажется от атак существами и задавит вас взрывным уроном и силой героя.

Попытайтесь захватить стол в этом поединке. Помогут сгенерированные любыми способами существа. Они дают серьезное преимущество в начале игры, хотя после 5 маны есть шанс выхода [Неистового люторога](#). Если Охотник сыграл [Погонщицу Песни Войны](#), откажитесь от всех существ на столе кроме награды за квест, [Пленного феникса](#) и существ с уроном от заклинаний, которые закончат партию сразу после выхода на игровое поле.

Рискуйте и играйте авантюрно. Рассчитывайте на хорошие топдеки, удачную генерацию ресурсов и плохой заход карт оппоненту.

**Квест Охотник** — трудный матч-ап, хотя и не такой тяжелый, как Фейс Хант. У оппонента много взрывного урона, который и станет главной проблемой поединка. Сделать что-то с заклинаниями и силой героя вы не сможете. Старайтесь не получать урон от существ Квест Ханта и старайтесь закончить партию взрывным уроном быстрее противника. Получится не всегда, но другого пути у Мага нет.



### Разбойники

**Гаррота Разбойник** — опасный противник, хотя многое зависит от его исполнения. Чистите стол только от самых опасных угроз: **Связного**, существ с 4+ атаки и уроном от заклинаний. Остальных старайтесь игнорировать и выполнять свой план на игру: удешевление карт в колоде, добор, выполнение квеста и поиск взрывного урона.

Из-за **Скрывающего покрыва** Разбойник может сыграть ключевые угрозы под эффектом маскировки. Будьте к этому готовыми: берегите AoE зачистки или **Стрелы инволюции**.

Проблемы доставит **Неофитка культа**. Помните, что ее Разбойник может вернуть в руку **Шагом сквозь тень**.

**Квест Разбойник** намного хуже играет с Квест Магом. Этот матч-ап выгоден для вас. Оппонент может неприятно удивить **Шпионкой ШРУ**, но в остальном это вполне стандартная темповая колода. Сгенерированные Шквал или **Стрелы инволюции** лучше всего приберечь на опасные угрозы в маскировке — используйте эти заклинания с умом.



### Квест Хэндлок

Хороший поединок, в котором не так-то легко проиграть. Взрывного урона у Чернокнижника мало, квест он выполняет очень долго, так что Маг успевает продавать его взрывным уроном после выполнения своей цепочки заданий.

Проблемы могут доставить крупные угрозы Чернокнижника: **Мясистый великан**, **Гнолл из Златоземья**, **Мародер из Степей** и **Анетерон**. Берегите на них замораживающие эффекты. Помните, что все эти угрозы Чернокнижник может баффнуть **Распорядителем полей боя**.

Исцеление у Чернокнижника есть, хотя его часто не так много. Лучше сыграть надежно и переиграть противника по ресурсам. Но если добора заходит немного, можно рисковать и давить имеющимся в руке взрывным уроном до победы.



## Элем Шаман

Элем Шаман играет преимущественно от стола, хотя взрывной урон у него тоже есть. Поделаться что-то с Молнией, оружием, Порталом: Змеиное святилище, Червинтом, Элементом огня и Ал'акиром вы не сможете, но все другие угрозы вполне можно зачистить или хотя бы заморозить.

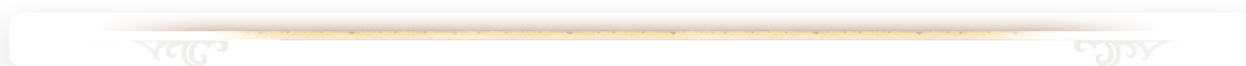
В целом оппонент достаточно медленный, так что шансы в этом поединке равные. Ищите мощные комбинации AoE эффектов и источников урона от заклинаний. Как и всегда, рано играйте Ледяную преграду, чтобы Шаман был вынужден атаковать по вам. В мид и лейтгейме противник может бить уже только заклинаниями и боевыми кличами.



## Охотники на демонов

Умелый ОТК Квест ДХ — опасный оппонент. Мало того, что он часто может раньше вас выполнить квест и реализовать свой способ победы, так у него еще есть и Планирование — заклинание может серьезно нарушить планы Мага. Другая проблема — целей для точечных заклинаний в этом поединке будет очень мало, а есть вероятность, что их не будет вовсе до самого конца партии.

Можно подловить ДХ на ошибке: полезно раскопать Антимагию. Если не получилось, попросту играйте в своем стиле и надейтесь на то, что успеете задавить оппонента вовремя.



До скорых встреч!

[к оглавлению](#)