

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Квест Шаман — быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

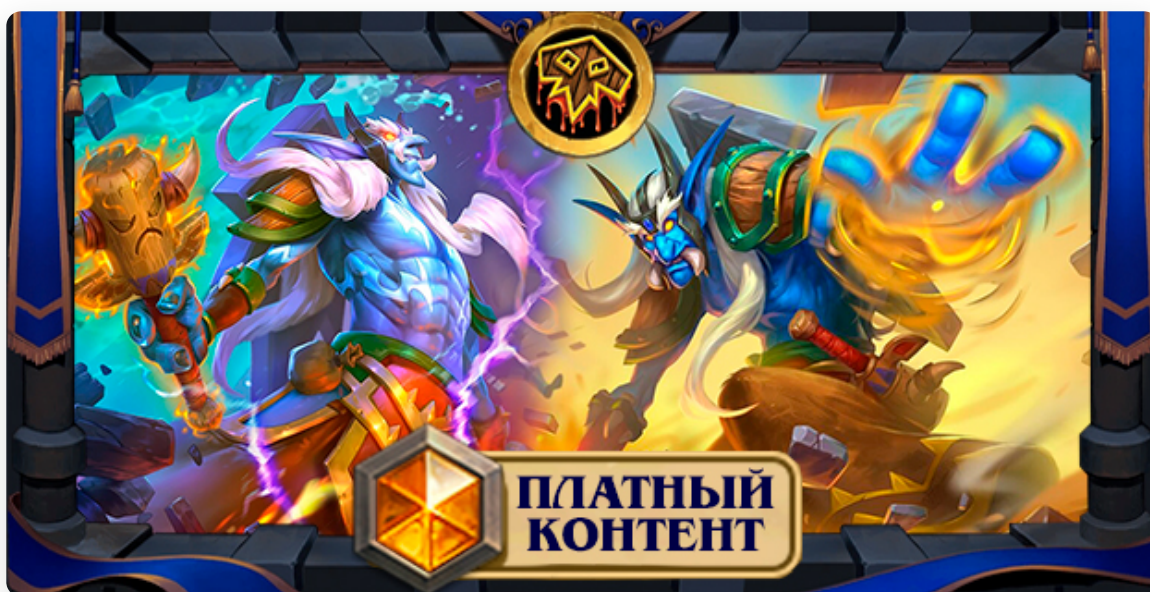
15.09.2021

Гайды

Сплоченные Штормградом

Квест Шаман — быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Квест Шаман в мете Сплоченных Штормградом в сентябрьском сезоне.





Квест Шаман популярен: почти на всех рангах он находится в тройке лидеров по численности. Радуют и результаты героя статьи. Пусть поединки с другими квест колодами не такие простые, все другие оппоненты переигрываются без особых проблем. Квест Шаман становится ультимативным ответом на любую агрессию — в любом темповом поединке Тралл побеждает, не оставляя оппонентам почти никакого шанса.

Архетип может похвастаться не только популярностью и результатами, но и стоимостью сборок. Собрать Квест Шамана очень просто, что во многом и объясняет его популярность. К тому же им приятно играть: мощные заклинания, защитные и наступательные инструменты, эффектная награда за [Власть над стихиями](#) — всё это делает мету разнообразнее и отличает Шамана от других квест колод.







Радует и то, что Квест Шамана можно адаптировать под разных противников. Вариации сборок улучшат поединки против квест колод или, наоборот, сделают Шамана сильнее в темповых противостояниях.

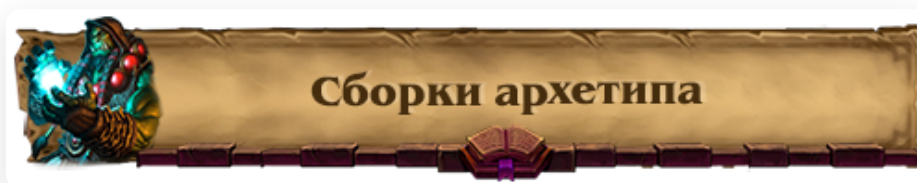
Из гайда вы узнаете всё об основах и тонкостях геймплея Квест Шамана. Сначала мы рассмотрим топовые сборки и способы собрать собственные с учетом коллекции, предпочтений и локальной меты. Далее речь пойдет о муллигане, стратегии игры и популярных матч-апах меты.

Гайд обновлен 15 сентября с учетом актуальной меты Стандарта. Далее полный список изменений:

-  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
 -  Изменена основа колоды, дополнены опциональные карты
 -  Изменены карты, нужные в стартовую руку против всех классов
 -  Дополнен раздел "Матч-апы".

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
 - *Опциональные карты*
 - *Замены*
 - *Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Основы геймплея
 -  Тонкости геймплея
 -  Матч-апы



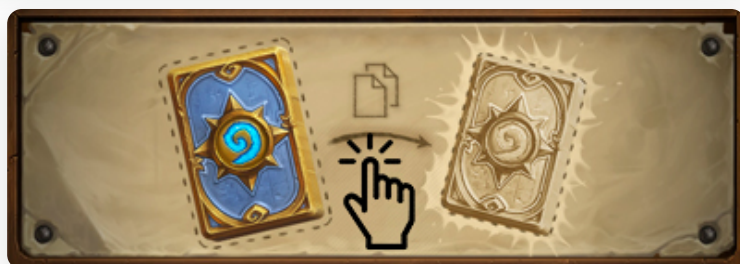
Квест Шаман достаточно стабилен: колоды мало в чем отличаются между собой. Почти всегда сборки хотят улучшить матч-апы с другими квест колодами, но делают это разными способами.

Далее три передовые колоды Квест Шамана.



Квест Шаман с Древней подземельщицей

Квест шаман на перегрузке



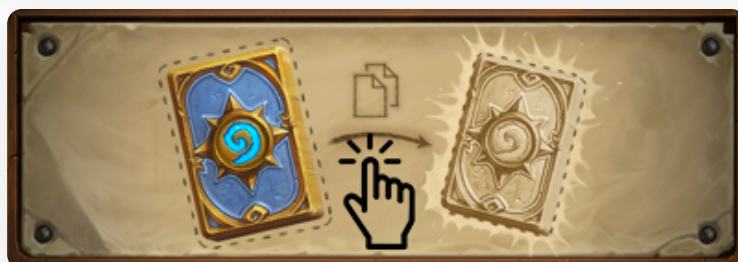
- Одна из самых популярных сборок Квест Шамана, которая отлично подойдет для знакомства с архетипом и игры на большинстве рангов. С такой сборкой лучше всего начинать с низких рангов и добираться до Легенды.

Часто вместо [Перерасхода](#) берут две или одну копию [Археоведения](#).



Антиквест Квест Шаман с [Молотом Рока](#)

Квест Шаман с Молотом Рока



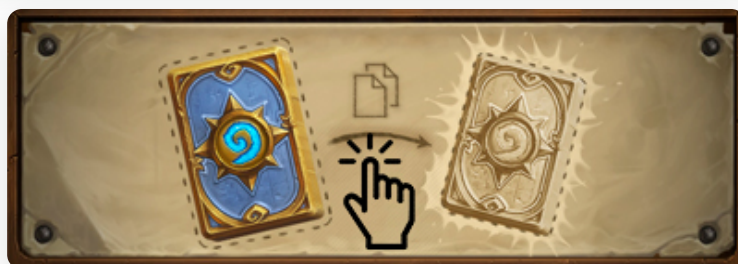
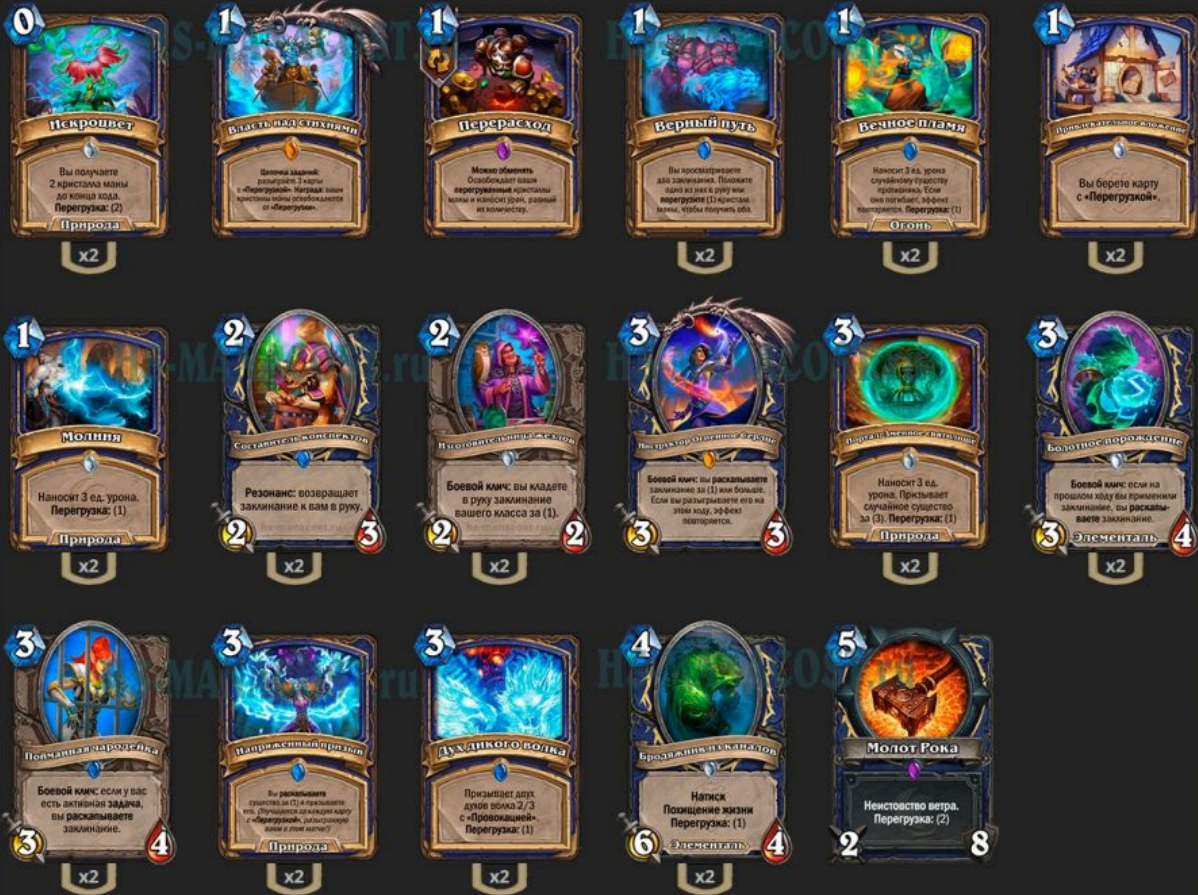
- **Убрано:** Напряженный призыв, Изготовительница жезлов, Привлекательное вложение, Молния
- **Добавлено:** Молот Рока, Камнедробитель, Удар бури, Смотритель арены

Такая сборка намного лучше играет с Квест Чернокнижниками и с Квест Магами, но закономерно чаще уступает темповым оппонентам вроде Шадоу Жрецов или Фейс Хантов. Хотя эти поединки все еще выгодные, но уже не настолько, как у первой колоды.



Квест Шаман с **Молотом Рока** от wiRer

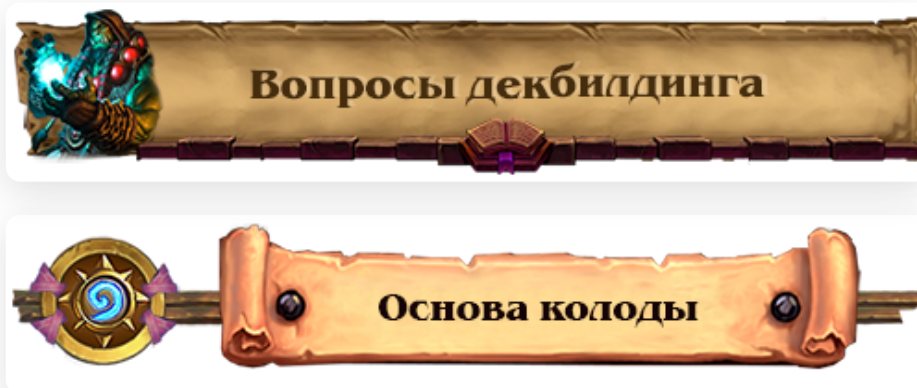
Квест Шаман с Молотом Рока



- **Убрано:** Древняя подземельщица, Начинающий молниемет, x1 Перерасход
- **Добавлено:** Молот Рока, Пойманная чародейка, Болотное порождение

Что-то среднее между первой и второй версией. Тут есть **Молот Рока**, который сделает чуть лучше матч-апы с квест колодами, но ставка на него не такая большая: нет баффов оружия и **Смотрителя арены** для добора. Но баффы можно сгенерировать, потому что в этой колоде куда больше способов раскопки заклинаний.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. В основе Квест Шамана 24 карты — тут мощнейшие карты с перегрузкой, много генераторов дополнительных ресурсов, защитные и наступательные инструменты.

Квест Шаманы редко убирают что-то из основы. Выбор не такой большой, потому что карт с перегрузкой и способов генерации ресурсов не так много, а без этого архетип существовать не может.

Иногда из сборок исключают комбинацию **Напряженный призыв** + **Молния** + **Привлекательное вложение**, чтобы добавить комбинации с **Молотом Рока**.

Основа колоды - Квест Шаман (22/30)

Стоимость основы колоды - 4320 пыли

<small>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2) Природа</small>	<small>Волшебная заклинательница разлагает 3 карты с «Перегрузкой». Манава сменит кристаллы маны, если она находится в «Перегрузке».</small>	<small>Наносит 3 ед. урона. Перегрузка: (1) Природа</small>	<small>Вы берете карту с «Перегрузкой».</small>	<small>Вы получаете очки для заклинаний. Покажите карты из руки в руках перегрузки (1) кристалла маны, чтобы получить оба.</small>	<small>Наносит 3 ед. урона случайному существу противника. Если оно погибает, эффект повторится. Перегрузка: (1) Огонь</small>	<small>Резонанс: возвращает заклинание к вам в руку. Перегрузка: (3) Огонь</small>
<small>Искроцвет разлагает все карты с «Перегрузкой».</small>	<small>Боевой маг: вы раскрываете заклинание за (1) или больше. Если вы раскрываете его на этом ходу, эффект повторяется.</small>	<small>Наносит 3 ед. урона. Призывает случайное существо за (3). Перегрузка: (1) Природа</small>	<small>Призывает дух дикого волка 2/3 с «Провокацией». Перегрузка: (1) Природа</small>	<small>Вы раскрываете существо за (2) и получаете его. Провокация: за каждую карту с «Перегрузкой», разыгранную вами в этом ходу.</small>	<small>Натиск. Положение жизни. Перегрузка: (1) Элементаль</small>	
						8 технических карт



Код основы колоды:

Дополнить основу нужно 8 картами. Они принципиально не изменяют колоду и результаты: у всех сборок Квест Шамана схожие показатели винрейта. Хотя результаты все же разные и в целом, и в отдельных матч-апах. Подробнее об опциональных картах далее.



Археоведение, Начинающий молниемет — обычно эти карты берут вместе, хотя есть сборки, где есть только Начинающий молниемет. Дополнительный урон от заклинаний значительно усилит Вечное пламя, что особенно важно на высоких рангах игры — там оппоненты стараются обыграть Вечное пламя с помощью существ с 4+ здоровья. Таким существом после нерфов стала Созерцательница тьмы — этот демон, опять же, чаще встречается на высоких рангах, так что и урон от заклинаний становится актуальнее.

Перерасход — гибкая и многофункциональная карта. К сожалению, не так хорошо работает после выполнения квеста и розыгрыша Призывателя бури Бру'кана (второй раз перегруженных кристаллов нет, так что Перерасход нанесет 0 урона), но полезен и до этого.

Изготовительница жезлов — у Шамана отличные заклинания за 1 маны: многие из них есть в оптимальных сборках или в опциональных картах. Это хорошая темповая карта, которой не всегда хватает места в сборках.

Оползень — часто используется старыми сборками, но Квест Шаман справляется с агрессией и без этого заклинания. Если **Оползень** и берут, то вместе с синергиями урона от заклинаний. И все же чаще от **Оползня** отказываются.

Древняя подземельщица — рискованная карта, которая может как дать очень многое, так и существенно замедлить Шамана. Заклинаний природы в сборках в среднем меньше, чем заклинаний других школ (соотношение 4 к 5), поэтому **Древняя подземельщица** не так популярна. Хотя сборки с ней имеют право на существование.

Пойманная чародейка — куда более стабильный, хотя и менее амбициозный генератор ресурсов. Станет ужасным топдеком после выполнения квеста, но до этого карта даст приличное количество темпа и гибкости.

Дух вожака — существо намного чаще используется на турнирах, потому что оно многое делает в зеркальных поединках, но почти бесполезно против Магов и Чернокнижников. На турнирах Шаманов много, а Мага или Лока можно забанить. В ладдере такой возможности нет, поэтому **Дух вожака** встречается редко.

Молот Рока — техническая карта для борьбы с Магами и Чернокнижниками. Оружие не сделает эти матч-апы выгодными, но точно добавит несколько процентов к винрейту. С **Молотом Рока** полезно играть больше генерации ресурсов, например **Пойманную чародейку**, чтобы раскопать **Камнедробитель** или **Удар бури**.

Другой подход — взять **Камнедробитель** и **Удар бури** в сборку, а дополнить их и **Смотрителем арены**. Такой подход значительно улучшит матч-апы с Магами и Чернокнижниками, но ослабит Шамана в других поединках.

Элементаль земли — в мете мало ультимативных ремувалов и в принципе способов убрать со стола существо с 8 здоровья, поэтому **Элементаль земли** появляется в сборках. Он будет полезен против Чернокнижников и темповых оппонентов, но мало что сделает в матч-апах с Магами и Квест Разбойниками.

Менее популярные опциональные карты: Стрелы инволюции, Болнер Удар Клюва, Пандарен-импортер, Гнев прилива, Гроза, Защитная мантия, Коррозионная гадюка, Болотное порождение, Усердный банкир, Ядовитый скорпид, Бру'кан, Огромант, Корнелиус Роум, Мутанус Пожиратель, Приливная волна.



Квест Шаман — бюджетная колода, которую смогут скрафтить многие. Хотя некоторые дорогостоящие карты для нее все же нужны. Далее обо всех дорогих картах и способах их замены, если это возможно.



Власть над стихиями — Квест Шаман без квеста перестанет быть Квест Шаманом. Обязательная легендарка для крафта, если вы хотите играть

архетипом.



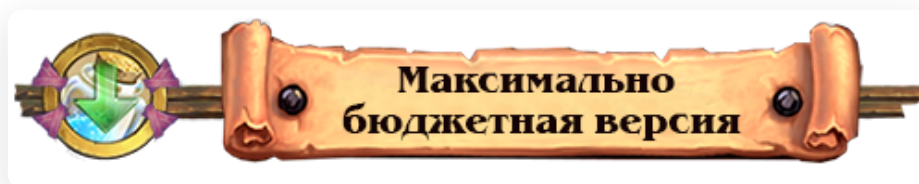
Перерасход — можно легко отказаться от заклинания. Прямых замен нет, так что берите любую карту из списка опциональных, например Начинаящего молниемета.



Инструктор Огненное Сердце — сильная легендарка, но не необходимая. Заменить можно другими источниками дополнительных карт в руке: Древней подземельщицей, Изготовительницей жезлов или Пойманной чародейкой.

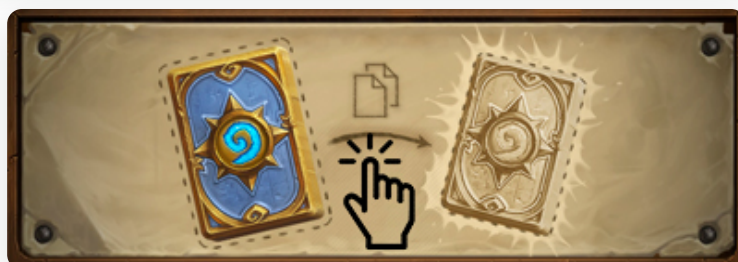


Молот Рока, Элементаль земли — бесплатные эпические карты, которые есть в коллекции любого игрока благодаря Основному набору карт.



Максимально бюджетная версия

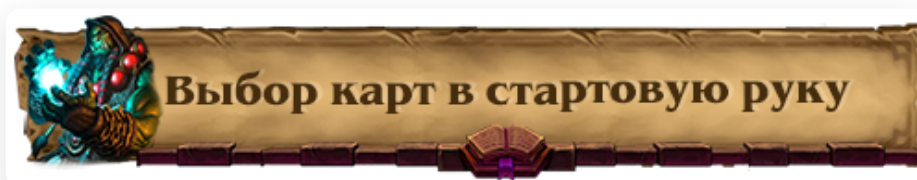
Максимально бюджетный Квест Шаман



Единственная замена в бюджетной сборке — **Инструктор Огненное Сердце**. Вместо нее используется **Пойманная чародейка**. Можно взять **Молот Рока** или **Элементалю земли**, если вас не устраивают **Древняя подземельщица** и другие опциональные карты.

Такой Квест Шаман без проблем может взять **Легенду** и забираться выше. **Инструктора Огненное Сердце** можно не крафтить в принципе.

[наверх](#)



Общие правила муллигана

На стадии выбора карт Квест Шаман может искать значительный спектр карт. Многие существа и заклинания могут пригодиться в определенных матч-апах и условиях. Важно, чтобы вы старались выстроить из стартовой руки какую-то кривую маны, то есть искали карты для 2 и 3 ходов, учитывая перегрузку и Монетку.

Далее об общих правилах муллигана Квест Шамана.



- 0 **Искроцвет** — Всегда оставляйте **Власть над стихиями**
- 1 **Искроцвет** — **Искроцвет** полезен в любом матч-апе с одним экземпляре. Заклинание можно сбрасывать, если вы начинаете без Монетки против медленных оппонентов. Вторую копию всегда можно сбрасывать.
- 1 **Изготовительница жезлов** — универсальный второй дроп, который можно оставить в любом матч-апе. Вторая копия нужна только с Монеткой.
- 1 **Верный путь** — **Верный путь** нужен только в медленных противостояниях. Вторую копию можно оставить с Монеткой или всегда при встрече с Шаманом.
- 1 **Вечное пламя** — **Вечное пламя** нужно в любом темповом противостоянии. Вторую копию можно сбрасывать.
- 1 **Начинающий молниемет** — **Начинающий молниемет** полезен в некоторых темповых матч-апах при наличии Монетки. Его также можно оставить против Мага, ДХ и Друида с Монеткой или без.



Карты за 3 маны (Портал: Змеиное святилище, Дух дикого волка, Пойманная чародейка, Древняя подземельщица) полезны в большинстве матч-апов, хотя есть и своя специфика. В агрессивных матч-апах полезнее темповые инструменты вроде Духа дикого волка или Портала: Змеиное святилище, а в медленных поединках лучше смотрятся генераторы дополнительной выгоды. Если есть Монетка, в руке можно оставлять две карты за 3 маны при условии, что у одно из них нет перегрузки.



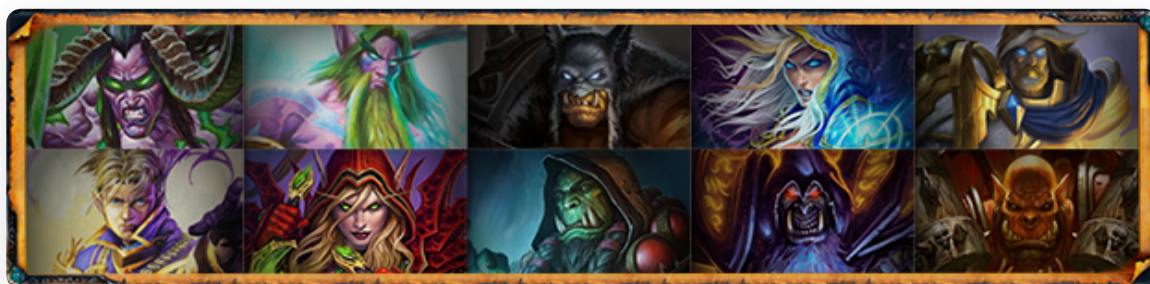
Смотритель арены полезен преимущественно в матч-апах с Магами и Чернокнижниками. Во всех остальных поединках оставляйте его только с хорошей рукой.



Бродяжник из каналов полезен только при встречах с берн колодами, которые полагаются на массу взрывного урона. Сейчас берн колодами играют Охотник, Жрец и часто Разбойник.



С очень хорошей рукой иногда оставляют **Археоведение**, **Составителя конспектов** и **Болотное порождение**.



Мулиган против каждого класса

Охотник на демонов: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Верный путь. С хорошей рукой — Древняя подземельщица, Дух дикого волка, Портал: Змеиное святилище, Искроцвет.

Воин: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Древняя подземельщица, Портал: Змеиное святилище, Вечное пламя, Верный путь. С хорошей рукой — Искроцвет.

Паладин: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Верный путь, Дух дикого волка, Портал: Змеиное святилище, Вечное пламя, Древняя подземельщица, Начинаящий молниемет.

Охотник: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Дух дикого волка, Вечное пламя, Бродяжник из каналов, Древняя подземельщица. С Монеткой — Начинаящий молниемет.

Друид: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Вечное пламя, Начинаящий молниемет, Древняя подземельщица, Дух дикого волка.

Разбойник: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Археоведение, Бродяжник из каналов, Дух дикого волка, Искроцвет, Вечное пламя, Древняя подземельщица.

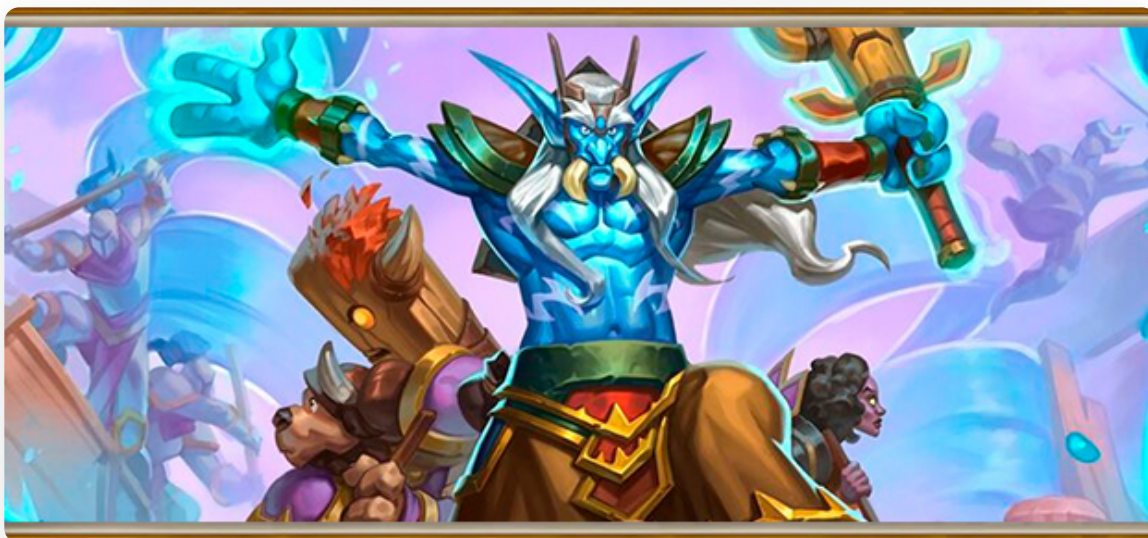
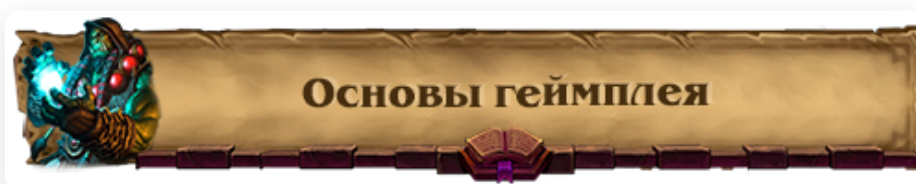
Шаман: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Вечное пламя, Верный путь, Искроцвет, Портал: Змеиное святилище.

Маг: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Смотритель арены, Дух дикого волка, Начинающий молниемет, Портал: Змеиное святилище, Древняя подземельщица, Верный путь.

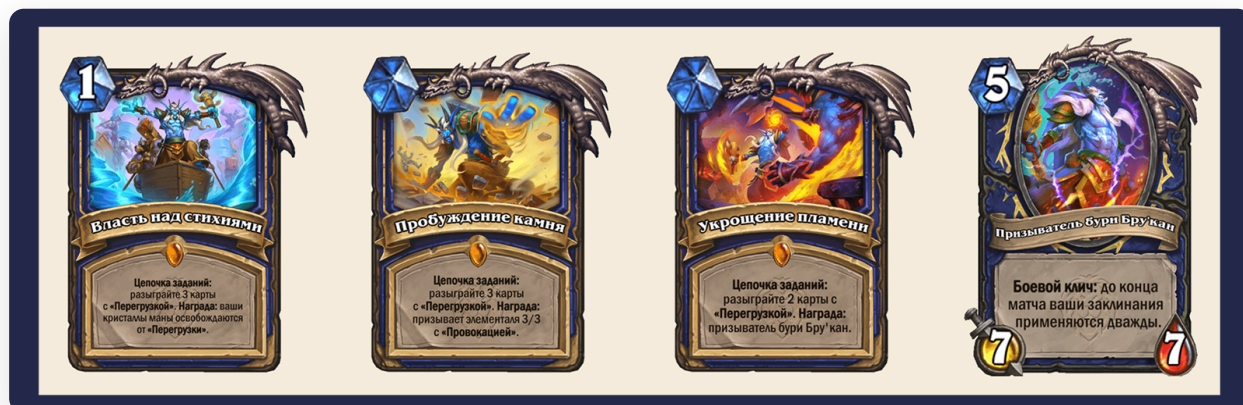
Жрец: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Вечное пламя, Дух дикого волка, Искроцвет, Древняя подземельщица, Начинающий молниемет. С хорошей рукой — Бродяжник из каналов.

Чернокнижник: Власть над стихиями, Изготовительница жезлов, Искроцвет, Дух дикого волка, Верный путь, Смотритель арены. С хорошей рукой — Портал: Змеиное святилище.

[наверх](#)



Квест Шаман, как и другие квест колоды Сплоченных Штормградом, необычная колода с уникальным геймплеем и стилем игры. Он может играть как защитно, так и агрессивно, действовать темпово или извлекать много выгоды.



Вся колода вращается вокруг **Власти над стихиями** — геймплей серьезно меняется до и после выполнения цепочки заданий. При этом Квест Шаман может победить еще до выполнения финальной стадии квеста практически в любом матч-апе.

Выполнить цепочку заданий достаточно просто. Изначально в колоде около 15 карт с перегрузкой, к тому же часто можно сгенерировать дополнительные копии по ходу партии. У Шамана нет цели выполнить квест к какому-то определенному моменту: иногда это получается сделать раньше, иногда позднее. В идеальной ситуации Призывателя бури **Бру'кана** можно получить уже к 5-6 маны. А будут партии, в которых вы вовсе не увидите финальную награду или увидите ее только после получения 10 маны.

Важны промежуточные награды за квест — особенно **награда за первую его ступень**. Опытные Квест Шаманы стараются перегрузить максимум кристаллов маны с третьей перегрузкой, разыгранной в партии. Обычно третьей картой с перегрузкой играют **Вечное пламя, Искроцвет, Молот Рока, Элементалю земли**. Так Шаман не проседает по темпу, а наоборот, существенно вырывается вперед в контроле стола или наносит значительный урон герою противника.

Награда за вторую ступень — призыв 3/3 провокации, не выглядит впечатляюще. Хотя на деле провокатор часто полезен, поскольку Шаман любит играть от стола. Бонусная угроза полезна сама по себе, а провокация помогает защищать других существ или вашего героя в случае, если оппонент играет агрессивно.

Наконец, **финальная награда — Призыватель бури Бру'кан** — станет не такой уж простой картой для реализации. Существо за 5 маны сложно разыграть из-за постоянно перегруженных кристаллов маны. К тому же сама по себе 7/7 угроза мало что делает: ее сразу же хочется скомбинировать с мощными эффектами вроде **Искроцвета, Духа дикого волка, Вечного пламени** и т.д, а все это еще больше маны. Поэтому далеко не всегда нужно спешить с выполнением квеста. Чаще всего Шаман играет просто в темп, стараясь убрать максимум с половины оппонента и поставить максимум характеристик на свою, при этом не проседая по здоровью и ресурсам в руке. Если все это получается, удвоенные заклинания могут и не понадобиться для победы в большинстве матч-апов.

Если же партия затягивается, эффект Призывателя бури **Бру'кана** станет ультимативным способом победы. **Удвоенные заклинания** делают колоду значительно сильнее. Самое тяжелое заклинание в арсенале Шамана — **Напряженный призыв**. Если играть его уже после Призывателя бури **Бру'кана**, оно призовет 9 или 10 дропы, которые без труда закончат партию.

Многое сделают и другие повторенные дважды спеллы: **Верный путь, Искроцвет, Привлекательное вложение, Молния, Дух дикого волка** и другие.

Квест Шаман страдает от нехватки карт в руке. В большинстве матч-апов и ситуации вы останетесь совсем без карт в руке или с 1-2 штуками к моменту выполнения всех ступеней квестлайна. В этом нет ничего страшного: можно **играть от топдеков** — с удвоенными эффектами многие из них будут приносить достаточное количество выгоды.

Верный путь, Привлекательное вложение или **Напряженный призыв** почти сразу же

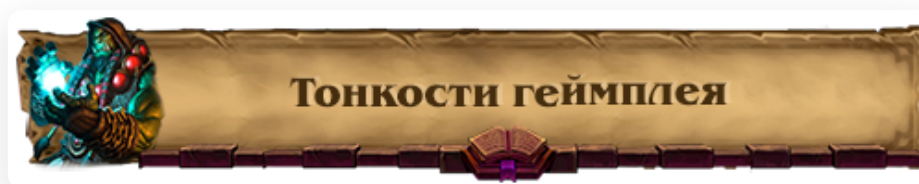
приносят победу в партии, если сыграть их после Призывателя бури [Бру'кана](#). В идеале приберечь эти карты до финальной стадии игры, хотя получается далеко не всегда.

Конечно, надеясь на топдеки, вы столкнетесь с неудачными заходами. Получить в пустую руку [Искроцвет](#) или [Пойманную чародейку](#) — ужасные сценарии, но иногда они будут случаться. С этим нужно смириться.

Иногда будут происходить и противоположные ситуации, в которых рука Квест Шамана будет переполнена. Обычно это просто дело захода, но и грамотная реализация ключевых генераторов ресурсов будет полезна. Например, [Верный путь](#) полезно копировать с помощью [Составителя конспектов](#). Многие ресурсы принесет [Инструктор Огненное Сердце](#).

Геймплей Квест Шамана интересен во многих аспектах. Вы должны постоянно планировать ходы наперед, учитывая перегрузку и карты в руке. В колоде много генераторов случайных заклинаний и существ, что тоже создаст массу неоднозначных игровых моментов — новички могут потеряться и запутаться, а более опытные игроки, наоборот, способны сыграть от вероятностей и воспользоваться ими. В следующем разделе мы подробнее разберем основные тонкости геймплея Квест Шамана, которые еще не обсуждали выше.

[наверх](#)



- [Управление перегрузкой](#)

Карты с перегрузкой необходимы для прогресса цепочки заданий, но с ними ходы Шамана становятся намного сложнее и неудобнее. У вас почти всегда будет перегруженная мана: из-за этого есть риск пропустить ключевые ходы и потерять в темпе.

Чтобы этого избежать, планируйте не только текущий ход, но и следующий. Что вы сыграете сейчас, а что позже, учитывая доступное количество маны, а в идеале и типовые ходы противника.

Если вы видите, что перегруженная мана мешает сделать мощное действие на следующий ход (обычно розыгрыш **Бродяжника из каналов** и карт за 5 маны), подумайте над альтернативой. Есть ситуации, в которых можно перегрузить все кристаллы маны, если это позволит сейчас перевернуть игровую ситуацию в вашу пользу. Но обычно такие ходы возможны на 5-8 маны. До этого редко бывают ситуации, когда пропустить ход, не сыграв ни одной темповой карты, хорошая идея.

В мид и лейтгейме важно учитывать перегрузку перед розыгрышем Призывателя бури **Бру'кана**. Существо за 5 маны редко получается сыграть сразу же после его получения, а иногда перегруженная мана мешает сделать это и ходом позднее. Это не всегда плохо, хотя часто с розыгрышем Призывателя бури **Бру'кана** лучше поспешить. Разве что победить можно и без финальной награды просто заклинаниями или существами на столе. Сам Призыватель бури **Бру'кан** не делает чего-то уникального и необходимого для победы, а просто помогает выгоднее реализовывать другие карты.

Важный элемент геймплея — сброс перегруженных кристаллов маны. Подробнее об этом далее.

- **Как правильно управлять перегрузкой**



Есть два эффекта, которые сбрасывают перегруженные кристаллы маны: **Перерасход** и первая награда за **Власть над стихиями**. Оба эффекта сбрасывают перегруженные и в этот ход кристаллы, и в прошлый, так что часто вы получите дополнительную ману сразу же после активации.

С **Перерасходом** всё просто. Заклинание можно сыграть в любой удобный момент или обменять его на что-то другое в колоде. **Перерасход** плохо работает с удвоением Призывателя бури **Бру'кана**: вы нанесете урон только один раз, второй же перегруженных кристаллов маны уже не будет.

Первая награда с **Власть над стихиями** крайне важна для Квест Шамана, но управлять ею сложнее. В большинстве ситуаций Шаманы стараются по максимуму перегрузить ману перед активацией награды. Чаще всего финальная третья перегрузка — **Искроцвет** или **Вечное пламя** в зависимости от захода карт и игровой ситуации. Можно сыграть и **Молот Рока**, и Земляного элементаля — они тоже перегружают по 2 маны.

Если серьезных карт с перегрузкой нет или пока что неудачное время для их розыгрыша, задумайтесь о том, чтобы подождать с розыгрышем перегрузки. Это

актуально, если в руке есть альтернативы без этого эффекта — **Пойманная чародейка**, **Болотное порождение** и т.д.

- **Разыгранные в прошлый ход заклинания**

Учет разыгранных ранее заклинаний важно в первую очередь для реализации **Болотного порождения**. Существо подсвечивается в руке, если его боевой клич активен, так что пропустить его вы не должны.

Есть еще одна причина, по которой нужно помнить, играли ли вы заклинания в прошлый ход, и тут всё будет уже не так очевидно и просто. Случайные эффекты могут раскопать **Поток**. Пока заклинание не в руке, оно не получит удешевление до 1 маны, так что только ваша память и история ходов с левой части игрового поля подскажут, сколько будет стоить **Поток**.

- **Когда нужно много выгоды, а когда нет**

Верный путь, **Составитель конспектов**, **Инструктор Огненное Сердце** и **Напряженный призыв** могут дать очень много выгоды, особенно если играть их уже после завершения квестлайна.

В большинстве ситуаций выгода — то, что нужно **Квест Шаману**. Архетип часто сталкивается с нехваткой ресурсов в руке. Поэтому старайтесь извлекать как можно больше пользы от названных выше карт.

Верный путь вы почти всегда должны играть так, чтобы брать сразу две карты. Это поможет и в прогрессе квеста, и в пополнении руки. Только если квест уже выполнен, а одно из заклинаний совершенно бесполезно, можно не брать сразу два в руку. Так вы не получите лишнюю перегрузку.

Составителя конспектов почти всегда нужно играть так, чтобы тут же активировать эффект резонанса. Копировать можно разные заклинания в зависимости от матч-апа и ситуации: от самых жадных до темповых.

Сыграть **Составителя конспектов** в темп, не реализуя сразу же эффект резонанса, можно только в самых тяжелых матч-апах и ситуациях. Совершая такой ход, вы сильно рискуете, так что логика такая: если оппонент убьет **Составителя конспектов**, вы проиграете, но если у него нет ремувала, появятся хоть какие-то шансы на победу.

Инструктор Огненное Сердце раскапывает заклинания за 1+ маны. Чем позднее вы сыграете эту легендарку, тем больше выгоды получите. Но слишком жадничать тоже нужно не всегда: в темповых матч-апах существо можно играть рано, а раскопанное заклинание оставлять на будущие ходы.

- **Пул заклинаний Шамана**

Верный путь, **Изготовительница жезлов**, **Инструктор Огненное Сердце** и **Пойманная чародейка** открывают доступ ко всем или некоторым заклинаниям класса.

Всего у Шамана в Стандарте 31 заклинание, но раскопать он может только 30 — **Власть над стихиями** нельзя случайно сгенерировать.

24 заклинания из 31 стоят 3 маны и меньше. Это хорошие новости для Шамана, который не хочет затягивать партии и постоянно играет с перегруженными кристаллами. Многие из заклинаний есть в изначальной колоде, а также среди опциональных карт. **Гроза**, **Удар бури** или **Сглаз** просты в использовании и пригодятся в большинстве матч-апов. Но есть и более специфичные заклинания, которые мы обсудим ниже.



Оборот — неплохое заклинание в матч-апах с Паладинами, Квест Разбойниками, а иногда Жрецами, Охотниками и ДХ. В некоторых случаях можно играть, чтобы усилить

свой стол, хотя это рискованное действие — новые существа редко будут сильнее прежних. Но на это можно понадеяться, если ситуация тяжелая.

Тотемное отражение — слабое заклинание, которое лучше не раскапывать. Даже если на столе есть базовый тотем, вы получите мало выгоды от **Тотемного отражения**.

Живительные споры — очень дорогое заклинание, которое получится реализовать в одной игре из ста. Если вы не можете сыграть **Живительные споры** тут же и это отличный ход, лучше не раскапывать эту карту.

Крошечные игрушки — заклинание веселое, но достаточно слабое. Отчасти потому, что многие метовые колоды могут легко ответить на него. Иногда получается раскопать вместе с **Оборотом**: в этом случае Шаман совершит очень сильный ход.

Приливная волна — мощный источник исцеления, который помогает вернуться в игру в темповых матч-апах. Стоит много маны, да и перегрузка будет мешать, так что раскапывают **Приливную волну** редко. Но все же учитывать ее стоит.

- **Особенности удвоенных заклинаний**

После розыгрыша Призывателя бури **Бру'кана** все заклинания будут повторяться дважды. Если это раскопка, второй розыгрыш не даст те же самые опции, что и первый, но у вас всегда будет возможность выбрать.

Точечные заклинания всегда направляются в ту же самую цель, даже если первый каст уже убил ее. Существо не умрет до того, как получит вторую копию заклинание. Это важно, если вы используете **Гнев прилива** — с него всегда можно восстановить 8 здоровья. То же принцип работает и с **Приливной волной**.

Двойной каст **Неистовства ветра** не дает цели мега-неистовство ветра, а второй розыгрыш **Перерасхода** не наносит урон.

- **Что дает Напряженный призыв и когда его играть**



У заклинания огромный потенциал, если сыграть его уже после Призывателя бури Бру'кана. Если **Напряженный призыв** заходит со старта, сохранить его до лейтгейма получается редко — обычно ресурсы в руке заканчиваются, так что Шаман вынужден играть **Напряженный призыв**, чтобы не потерять в темпе, наступая или обороняясь.

Если вы играете **Напряженный призыв** рано, сделайте это уже после того, как разгоните заклинание хотя бы до 6 дропов. До этого выгоды будет слишком мало.

В идеале играть **Напряженный призыв** уже в лейтгейме. Получив Призывателя бури Бру'кана, вы точно разгоните **Напряженный призыв** до 9 дропов.

Существа за 9 маны мало чем отличаются от существ за 10. Особой разницы между ними нет, так что лишнюю перегрузку можно не играть.

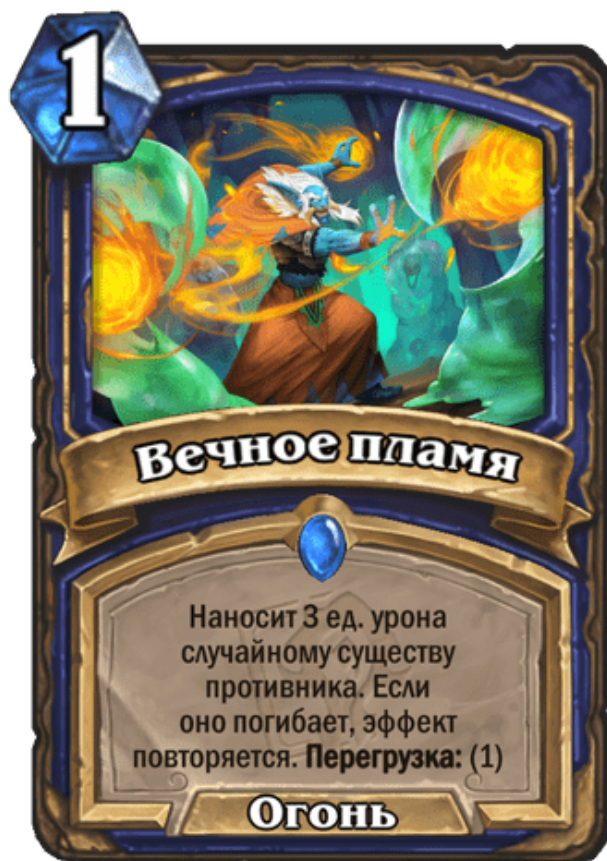
Что можно раскопать за 9 маны



Что можно раскопать за 10 маны



Как играть Вечное пламя



Вечное пламя — одно из самых сильных заклинаний Шамана в любом темповом противостоянии. Почти все метовые колоды используют уязвимые для этого ремувала угрозы с 3 и менее здоровья. Хотя в последние дни все больше классов добавляют технические карты с 4+ здоровья или берут минорные баффы характеристик, чтобы обыграть **Вечное пламя**.

Идеальный момент для розыгрыша **Вечного пламени** — перед активацией первой награды за **Власть над стихиями** или перед розыгрышем **Перерасхода**. Хотя **Вечное пламя** далеко не всегда перегружает много маны. Сколько бы раз вы не повторили эффект **Вечного пламени**, квестлайн всегда засчитает его за одно произношение.

Часто Шаман вынужден играть **Вечное пламя**, рискуя. Некоторые цели на столе будут уязвимы, другие не умрут от 3 урона и остановят розыгрыш заклинания. Примите эти риски и играйте от них. Чем хуже ситуация, тем авантюрнее вы должны действовать.

-

О силе героя Шамана

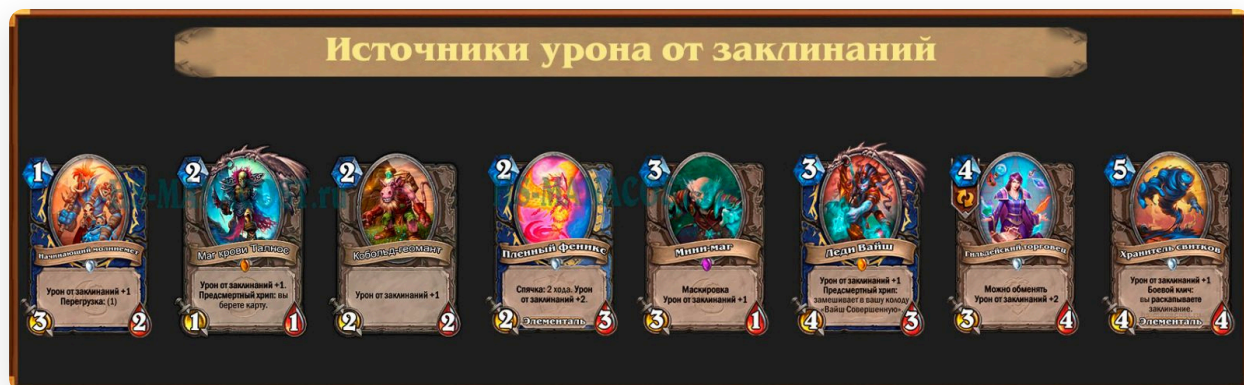


Сила героя не так полезна для Квест Шамана. Теперь базовые тотемы не могут дать урон от заклинаний, так что играть их стоит реже. Только если в конце хода остается 2 маны и потратить их совсем некуда, используйте силу героя. Во всех остальных случаях старайтесь потратить ману на что-то более полезное.

- **Источники урона от заклинаний**

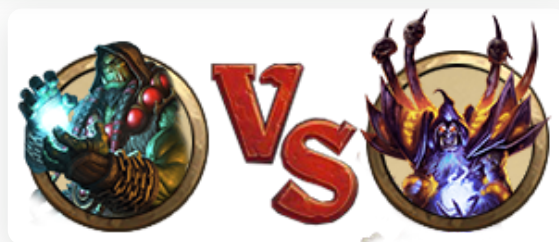
Археологическое открывает доступ к существам с уроном от заклинаний — нейтральным и принадлежащим Шаману. Всего таких существ 8.

Среди них Шаману особенно интересны дешевые опции за 1-3 маны. Лучше всего они работают с **Вечным пламенем**, хотя усилят и все источники взрывного урона — это полезно в лейтгейме для завершения партии.



Не стоит возлагать особых надежд на **Леди Вайш**. У Квест Шамана нет добора, так что совершенную копию карты вы едва ли найдете.

[наверх](#)



Чернокнижник

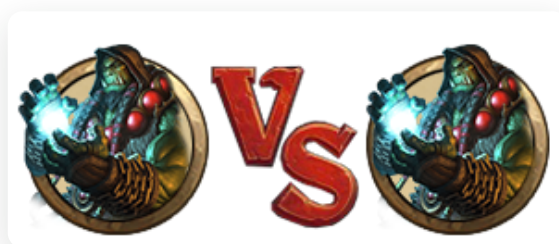
Любой **Квест Чернокнижник** — сложный матч-ап, так что нужно рисковать и действовать авантюрно.

Вы сможете победить оппонента, если будете давить мелкими угрозами со старта, а также постоянно атаковать наносящими урон заклинаниями. Поможет **Молот Рока**, хотя и с ним победа далеко не гарантирована без захода мощных баффов к атаке.

Если Шаман будет активно давить, есть шанс переиграть оппонента по выгоде. Тот должен потратить многие свои ресурсы для обороны и исцеления, а не перебора колоды и нанесения вам урона. В этом случае есть шансы за счет Напряженного призыва — на огромные десятые дропы Чернокнижнику ответить сложно. Проблема лишь в том, чтобы сгенерировать достаточно крупный стол, не умерев при этом ранее.

Хэнд Квест Чернокнижник обычно играючи справляется с Квест Шаманом. Надеемся на то, что ему не зайдет **Раздирание души**. Крупные угрозы останавливайте провокациями, **Бродяжником из каналов** или игнорируйте. Взрывной урон потратить на зачистку столы Шаман чаще всего не может.

Фатиг Квест Чернокнижник не использует крупных угроз, что хорошие новости для Шамана. Часто у вас будет больше времени для завершения партии. Но у этих версий все равно есть две копии **Раздирания души** и мощные исцеляющие эффекты.



Шаманы

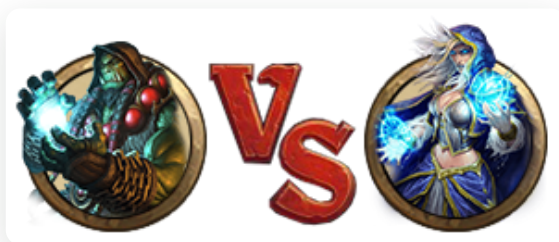
Зеркальный матч-ап двух **Квест Шаманов** станет битвой ресурсов. Каждую карту нужно тратить максимально выгодно, особенно источники добора и генерации ресурсов. Многие сделаю **Составитель конспектов**, **Инструктор Огненное Сердце** и **Вечное пламя**.

Старайтесь не играть **Портал: Змеиное святилище** первыми в начале партии, особенно если на столе нет хорошей цели для ремувала. Бить по герою противника — значит не так выгодно реализовать заклинание, что может плохо сказаться на результате.

Если у обоих Шаманов уже кончились карты в руке, а обычно это происходит, партия превратится в игру топдеков. На этих этапах лучше не так жадно играть Напряженным призывом — можно призвать существо за 6-7 маны и без удвоенного эффекта.

Элем Шаман и Агро Шаман — очень простые оппоненты. Оба постараются захватить стол на начальных этапах, но в обороне вы достаточно эффективны. Чуть сложнее будет с мидрейндж угрозами — **Кувшиночным скрытнем**, **Элементом огня** и **Ал'акиром**. Они могут выгодно разменяться с вашими угрозами и картами, хотя обычно этого оппонентам недостаточно.

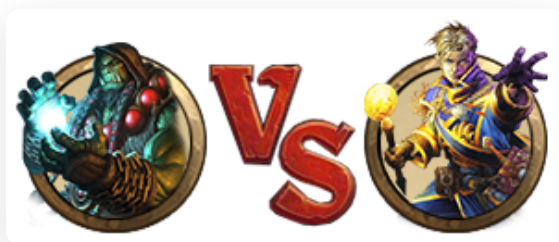
Не жадничайте с Напряженным призывом, **Инструктором Огненное Сердце** и другими картами, если вы еще не захватили стол и не стабилизировали ситуацию.



Маг

Квест Маг — сложный противник. Во многом матч-ап напоминает Квест Чернокнижника: нужно действовать агрессивно, давить и со стола, и взрывным уроном. Рассчитывайте на плохой заход карт противнику и на достаточное количество взрывного урона в вашей руке. Затягивать этот поединок Квест Шаман не может: после выполнения цепочки заданий Маг быстро закончит партию взрывным уроном.

Если на второй ход нет второго дропа или третьего дропа с Монетки, не используйте силу героя. Тотем станет хорошей целью для заклинаний Мага и прогресса его квеста, а особой пользы он в противостоянии вряд ли принесет.



Жрец

Шадю Жрец — выгодный матч-ап. Тут важно сыграть темпово со старта, чтобы убрать со стола все мелкие угрозы Жреца. Это помешает ему реализовать баффы характеристик и Зараженного служителя, а без этих эффектов закончить партию будет очень сложно.

Многое сделают провокации, а еще больше — любые исцеляющие эффекты. **Бродяжник из каналов** или любое заклинание на исцеление поставят точку в матч-апе, особенно если вы сыграете лечение уже после того, как зачистите стол.

Проблемы могут доставить **Неофитка культа**, **Мучительница Иллюзия**, а также ранние комбинации **Манкрик + Любовь к тени** или **Дисциплинатор Гандлинг + существа за 0**

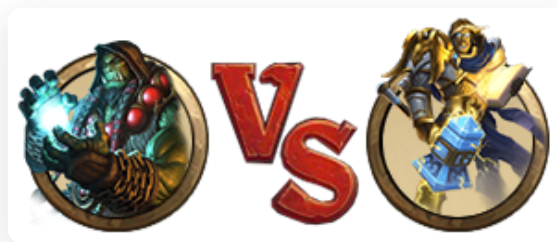
маны. Обыграть все эти карты вы редко как-либо сможете, так что просто надейтесь на то, что они не зайдут в руку противника вовремя и все вместе.



Охотник

Фейс Хант — легкий матч-ап, во многом напоминающий Шадоу Жреца. Ранние зачистки, провокации, а после исцеление — то, что принесет Шаману победу в этом поединке. Охотник может сыграть медленно, если ему зайдут **Барак Кодобой** и/или **Неистовые лютороги**. Тут играть нужно аккуратнее: играть вокруг ключевых карт, искать ремувалы и в особенности исцеление.

Обычно Шаман побеждает рано в этом поединке: еще до завершения квестлайна. В этом помогают крупные угрозы, которые сетапят летальный урон в течение нескольких ходов.



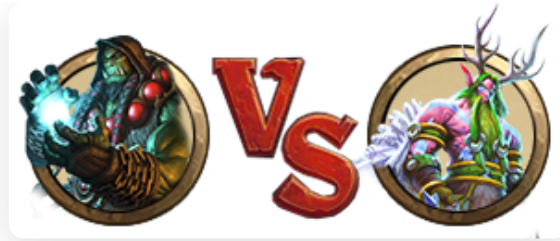
Паладин

Хэндбафф Паладин — выгодный матч-ап, хотя и достаточно напряженный. Постарайтесь сгенерировать **Сглаз**, **Стрелы инволюции** или другие ответы на крупные угрозы. Полезно давить со старта, пока Утер не реализует своих мощных существ. Сложности начнутся в мидгейме: с 5-6 ходов, когда Утер будет играть свои крупные угрозы. Если мощные ремувалы не зайдут, задачей Шамана станет быстрое выполнение квеста и реализация двойных заклинаний. Если ситуация тяжелая, к финальной стадии квеста можно подойти без карт в руке в надежде на удачные топдеки.

Секрет Паладин сложнее, хотя и играет в схожем стиле. У этого противника меньше крупных угроз, хотя **Распорядитель полей боя**, **Приговор** и **Вариант король Штурмграда** — все еще опасные угрозы.

Главной же проблемой матч-апа станут секреты. Особенно сложно играть вокруг **О мой Йогг** — берегите Монетку, генерируйте дешевые и слабые заклинания. **Скачущий спаситель** тоже может доставить изрядные проблемы: 3/4 существо не умирает с **Вечного пламени**, оно же станет неплохой целью для баффов. Других секретов у популярных сборок нет.

Если Паладин играет секрет на первый ход без Монетки, ожидайте **О мой Йогг** и не играйте **Власть над стихиями** в ответ. Часто лучше дождаться второго хода, чтобы сыграть Монетку + квест. Так вы обыграете и **О мой Йогг**, и **Скачущего спасителя**.

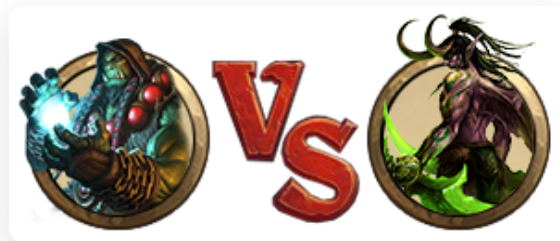


Друид

Агрессивные Друиды уязвимы для Вечного пламени, которое стоит генерировать всеми способами и копировать Составителем конспектов. Рой светлячков могут играть и более медленные сборки Анакондра Друидов, так что не Вечное пламя будет полезно и в этом матч-апе.

Медленные Друиды опасны из-за Щита Кенария, который они будут удваивать Солнечным затмением. Поэтому в матч-апах с ними нужно давить не только взрывным уроном, но и существами со стола. Ремувалов у Друидов не так много, так что крупные, средние и даже мелкие характеристики сделают свое дело.

В лейтгейме медленных Друидов переиграть очень сложно, так что действуйте темпово и не жадничайте с Напряженным призывом и другими эффектами.

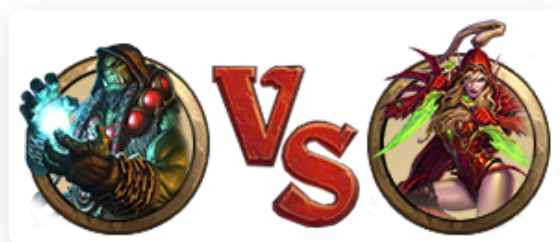


Охотник на демонов

ОТК Охотники на демонов — достаточно легкий оппонент, хотя многое зависит от сборки и исполнения оппонента. ДХ не так хорошо чистят стол, так что пользуйтесь этим и захватывайте игровое поле рано. Весь взрывной урон чаще всего получится отдать в лицо оппонента, но лучше беречь его для завершения партии, а до этого генерировать больше ресурсов и характеристик. Все это из-за возможности Охотника на демонов восстановить много здоровья.

Самое важное в матч-апе с ДХ — не заканчивать ход с Призывателем бури Бру'каном в руке. В этом случае оппонент накажет вас Планированием.

ДХ на хрипах не должен стать серьезной проблемой. Генерируйте AoE зачистки, Вечный огонь, Стрелы инволюции и другие карты для борьбы за стол.



Разбойник

Гаррота Разбойник неприятен из-за **Неофитки культа**. Без этого второго дропа Разбойнику будет сложно бороться за стол и сдерживать наступление Шамана. Берегите **Вечное пламя** для того, чтобы ответить на угрозы в маскировке — особенно опасен **Связной**.

Убрать со стола **Эффективного осьмибота** с одного удара будет сложно. Если не получается, просто игнорируйте этот второй дроп и бейте по герою противника — исцеления у Разбойников нет.

Старайтесь выгодно реализовать **Бродяжника из каналов**, чтобы он восстановил Шаману 6 здоровья. Каждая единица здоровья важна в этом поединке.

Квест Разбойник не должен доставить серьезных проблем, особенно если вы сгенерируете **Стрелы инволюции**. Они помогут ответить на крупные угрозы в маскировке, а без них Квест Разбойнику будет очень сложно победить. Проблемы доставит **Убийца из ШРУ** — не делайте особую ставку на крупные угрозы с Напряженного призыва или **Элементаля земли**.

Агро Разбойник с оружием не доставит проблем, если вы найдете провокации и исцеляющие эффекты. Даже в этом случае действуйте темпово и старайтесь как можно быстрее закончить партию. Оппонент может выиграть время с помощью **Плаща теней**.

Против **Миракл Разбойника** провокации не помогут, зато многое сделают **Стрелы инволюции** и **Сглаз**. С ними можно ответить на **Акулу-ростовщика**.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.