

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

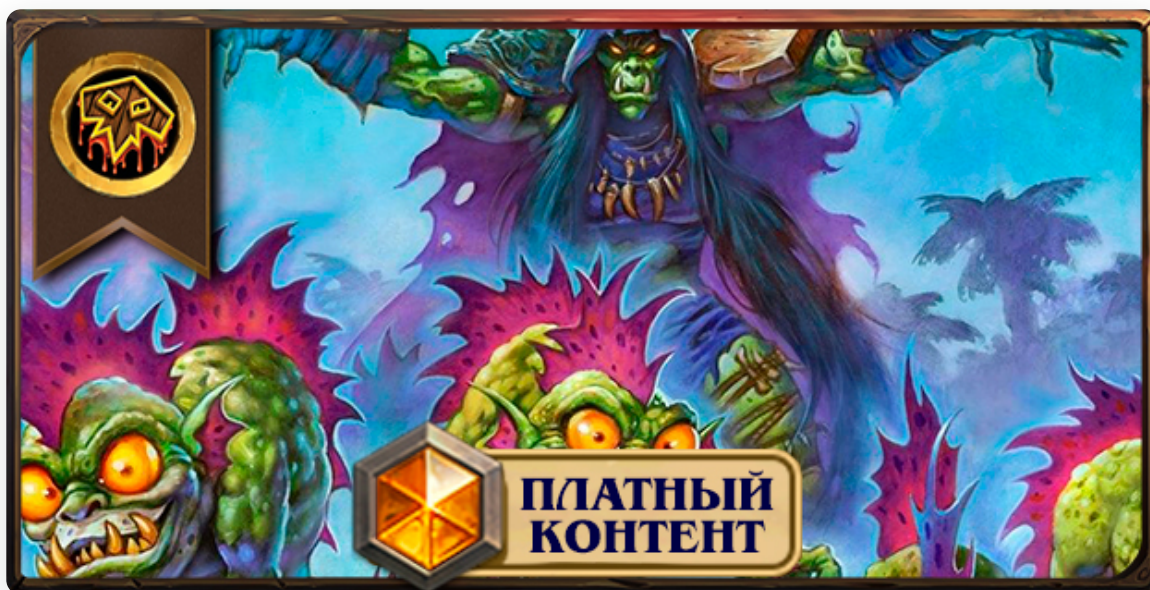
{Обновлено} Квест Шаман — безоговорочный лидер меты. Гайд по архетипу

20.10.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Квест Шаман







В гайде речь пойдет о Квест Шамане. Архетип появился только в Спасителях Ульдума. Его особенность — игра почти полностью выстроена вокруг боевых кличей и прихвостней. Пусть идея колоды проста, Квест Шаман многофункционален, вариативен и не так прост в исполнении.








Патч с вольными картами усилил Квест Шамана: [Заяц-пустынный](#) и [Эволюция](#) сделали эту колоду безоговорочным лидером меты. Это самый популярный архетип ладдера с большим отрывом от преследователей. Радует и винрейт Квест Шамана, и результаты на высших строчках Легенды и турнирах.

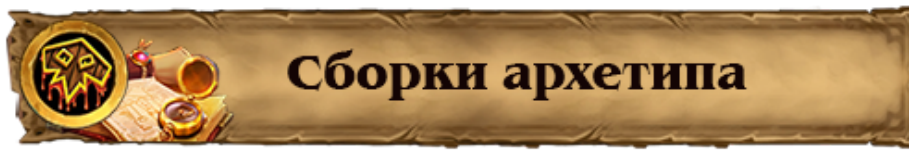
В гайде вы найдете успешные сборки Квест Шамана в октябрьском сезоне, узнаете, как собрать собственную версию с учетом локальной меты. Также читайте подробный разбор муллигана, геймплея и матч-апов Квест Шамана в ладдере Спасителей Ульдума после патча с вольными картами.

Это обновленная версия гайда, актуальная для октябрьского рейтингового сезона.
Далее полный список изменений:

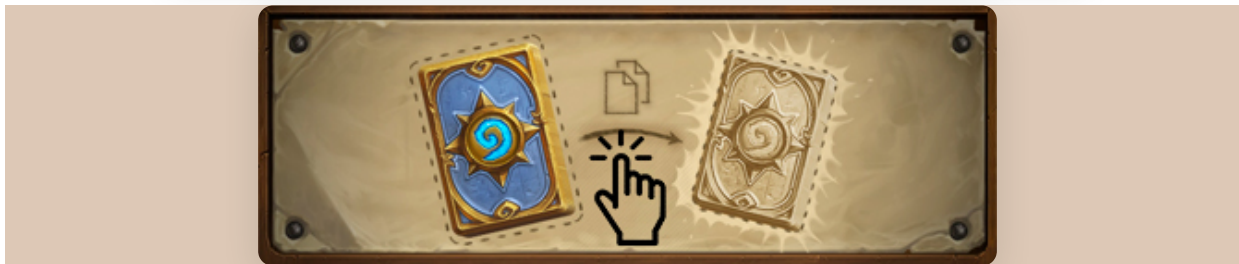
-  Переработаны вступление и заключение
 -  Изменены сборки архетипа и описания к ним
 -  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган", "Основы геймплея" и "Стратегия игры"
 -  Обновлен и дополнен раздел "Матч-апы"

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
 - *- антиагро тех.карты*
 - *- антиконтроль тех.карты*
 - *- прочие тех.карты*
 - *- Замены*
 - *- Максимально бюджетный Агро Шаман*
-  Муллиган
 -  Основы геймплея
 - *Суть архетипа*
 - *Начало игры (1-4 ходы)*
 - *Середина игры (5-8 ходы)*
- *Поздние этапы игры (после 9 хода)*
-  Стратегия игры
 - *11 полезных советов, о которых должен знать каждый*
-  Матч-апы
 -  Заключение



















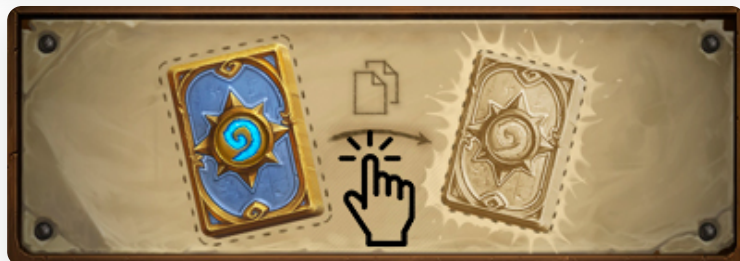
Сборки архетипа



Квест Шаман от Vicious Syndicate

Эволв Квест Шаман

 <p>Превращает ваше выбранное существо в случайное, которое стоит на (1) больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Задача: разыграйте 6 карт с «Боевым клыком». Награда: «Серый Вир наиз». Перезарядка: (1)</p>	 <p>Боевой клык: вы кладете в руку призрака. Перезарядка: (1)</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Превращает ваше существо в случайное, которое стоит на (1) мну больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клык: вы берете карту.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клык: вы кладете в руку призрака.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клык: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клык: наносит 1 ед. урона всем существам призрака.</p> <p>Перезарядка: (1)</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы кладете в руку призрака.</p> <p>Тотем</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клык: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбравшим случайное.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клык: если у вас под контролем есть призрака, наносит 3 ед. урона.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клык: призывает двух зайцев пустынных 1/1.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клык: вы берете существо с наименьшей стоимостью из колоды.</p> <p>Демон</p>	 <p>Боевой клык: наносит 3 ед. урона герцогу призрака и восстанавливает 3 ед. здоровья вашей руке.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клык: вы кладете в руку копию каждого другого вашего существа с «Боевым клыком».</p>	 <p>Натиск. Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клык: копирует «Боевые клыки» всех карт, разыгранных ранее в этом матче (если выбранное случайно).</p>	



Классическая сборка Квест Шамана, которой НИЖО взял топ-6 Легенды. Ее же рекомендует последний мета-отчет от [Vicious Syndicate](#).

Часто из сборки исключают одну копию [Мутирования](#) ради [Трясинника](#).



Квест Шаман от [flugel11775](#)

Квест Шаман от flugel11775

 <p>Осквернение вод Задача: разложите в колоду «Боевые клинч». Награда: «Серый Бар нага».</p>	 <p>Склизкий хлюпень Боевой клинч: вы кладете в руку призрака. Перегрузка: (1)</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Эволюция Превращает ваше существо в существо, которое стоит на (1) ману больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Иксир-новичок Боевой клинч: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Кабельщик ЭДА Боевой клинч: вы кладете в руку призрака.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Археолог на паланин Боевой клинч: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту.</p> <p>x2</p>
 <p>Лесная фея-шаровая Боевой клинч: наносит 1 ед. урона всем существам противника. Перегрузка: (1)</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Тотем ЭДА В конце вашего хода вы кладете в руку призрака.</p> <p>Тотем</p> <p>x2</p>	 <p>Ментальный техник Боевой клинч: если у нашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранном случайно.</p> <p>x2</p>	 <p>Трисниник Боевой клинч: поздравляет ваше существо в руку. Оно получает +2/+2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Боевая оса Боевой клинч: если у вас под контролем есть призрака, наносит 3 ед. урона.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Заяц-пустынный Боевой клинч: призывает двух зайцев-пустынных 1/1.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>
 <p>Лесная фея-шаровая Боевой клинч: вы берете существо с наименьшей стоимостью из колоды.</p> <p>Демон</p>	 <p>Жизнессос Боевой клинч: наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Смотритель Провокация. Боевой клинч: вы кладете в руку закля, дракона и мурлока из вашей колоды.</p> <p>Механизм</p>	 <p>Могу-потогроз Натиск. Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.</p> <p>x2</p>	 <p>Дрижеспот Боевой клинч: копирует «Боевые клинч» всех карт, разыгранных ранее в этом матче (если выбирается случайно).</p>	



Мутирование, Бариста Линчен






















Смотритель, Трясинник

Сборка отказывается от темпового Мутирования и медленной Баристы Линчен ради добора и другого источника выгоды. Смотритель доберет из колоды только две карты: мурлока и зверя. Драконов здесь нет.

Квест Шаман от Nelson

Квест Шаман от Nelson

 <p>Одвершие вол</p> <p>Задки разлетаются в карты с «Боевыми клочьями».</p> <p>Иллюстрация: Стивен Вайтман.</p> <p>1</p> <p>Боевой клоч: вы кладете в руку привастья.</p> <p>Перегрузка: (1)</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Слитки и чуждость</p> <p>Боевой клоч: вы кладете в руку привастья.</p> <p>Перегрузка: (1)</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Земляничка</p> <p>Превращает ваше существо в случайное, который стоит на (1) ману больше.</p> <p>1</p> <p>Земляничка</p> <p>x2</p>	 <p>Археолог-паладин</p> <p>Боевой клоч: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>Археолог-паладин</p> <p>3</p>	 <p>Иксдерри-рыцарь</p> <p>Боевой клоч: вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>Иксдерри-рыцарь</p> <p>1</p>	 <p>Кабельщик ЭДА</p> <p>Боевой клоч: вы кладете в руку привастья.</p> <p>2</p> <p>Кабельщик ЭДА</p> <p>1</p>	 <p>Лесной охотничий кот</p> <p>Боевой клоч: наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>Перегрузка: (1)</p> <p>Элементаль</p> <p>2</p>
 <p>Тотем ЭДА</p> <p>В конце вашего хода вы кладете в руку привастья.</p> <p>2</p> <p>Тотем</p> <p>0</p>	 <p>Ментальный техник</p> <p>Боевой клоч: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над силами из них, выбранные случайно.</p> <p>3</p> <p>Ментальный техник</p> <p>3</p>	 <p>Кара мурлочья</p> <p>Превращает всех существ в случайных мурлоков.</p> <p>3</p> <p>Кара мурлочья</p> <p>3</p>	 <p>Трясинник</p> <p>Боевой клоч: возвращает ваше существо в руку. Оно получает +2/+2.</p> <p>3</p> <p>Трясинник</p> <p>3</p>	 <p>Боевая оса</p> <p>Боевой клоч: если у вас под контролем есть привастья, наносит 3 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>Боевая оса</p> <p>3</p>	 <p>Защипустынный</p> <p>Боевой клоч: призывает духа защипустынного 1/1.</p> <p>3</p> <p>Зверь</p> <p>1</p>	 <p>Лесная Файнстайл</p> <p>Боевой клоч: вы берете существо с наименьшей стоимостью из колоды.</p> <p>3</p> <p>Демон</p> <p>3</p>
 <p>Жизнесс</p> <p>Боевой клоч: наносит 3 ед. урона первой проклятой и восстанавливает 3 ед. здоровья вашей герою.</p> <p>4</p> <p>Зверь</p> <p>3</p>	 <p>Бывший чемпион</p> <p>Боевой клоч: призывает ученика чемпиона 5/5.</p> <p>5</p> <p>Бывший чемпион</p> <p>1</p>	 <p>Бариста Линчен</p> <p>Боевой клоч: вы кладете в руку копию каждого другого вашего существа с «Боевыми клочьями».</p> <p>5</p> <p>Бариста Линчен</p> <p>4</p>	 <p>Моду-плотояд</p> <p>Напис. Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.</p> <p>7</p> <p>Моду-плотояд</p> <p>3</p>	 <p>Дрыжелот</p> <p>Боевой клоч: возвращает «Боевые клочья» в карты. Выбравшаяся карта в свою очередь будет выбираться случайно.</p> <p>9</p> <p>Дрыжелот</p> <p>6</p>		



Мутирование, x1 Археолог на задании, x1 Ментальный техник

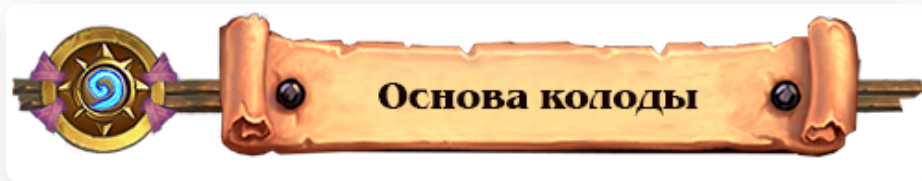


Кара мурлочьа, Бывший чемпион, Трясинник

Необычная сборка для медленных матч-апов. Трясинник и Бывший чемпион создадут больше давления. Кара мурлочьа — техническая карта для матч-апа со Жрецами, хотя может помочь и в других поединках.



[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти всех версиях архетипа. Квест Шаман гибок и вариативен, но вы почти наверняка встретите следующие опции в любой колоде.

Основа колоды Квест Шамана



В некоторых сборках может быть только одна копия **Археолога на задании**. Остальные карты есть во всех колодах Квест Шамана.

Чаще всего основу дополняют следующими картами: **Мутирование**, **Трясинник**, второй **Ментальный техник**, **Бариста Линчен**, **Лесная флейтистка**. Подробнее об этих и других опциональных картах далее.



Антиагро технические карты

Ментальный техник (вторая копия) — хорошо синергирует с новой силой героя, помогает вернуться в игру против агро колод, Квест Друидов, Жрецов и других даже медленных противников. Слаб, если вы играете от наступления.

Озорная изобретательница — хороша в обороне на поздних этапах, выигрывает время, великолепно сочетается с новой силой героя и **Мутированием**.

Зиллиакс — никак не сочетается с силой героя и другими картами Квест Шамана, но настолько хорош, что все еще встречается даже в этом архетипе. Берите, если часто встречаете агро колоды и проигрываете им.



Антиконтроль технические карты

Бариста Линчен — полезна, если вы наступаете и противник не зачистил стол. Помогает извлечь огромное количество выгоды в хороших ситуациях, но в плохих почти бесполезна из-за высокой стоимости. В темповых матч-апах часто будет просто **Морозным йети** за 5 маны и целью для Эволюции.

Молодой хмелевар — дополнительный способ вернуть существо в руку. Можно взять в дополнение к паре **Трясинников**, но вместо них брать не стоит.

Трясинник — медленная и жадная карта, которой реже находится место из-за **Зайца-пустынника** и Эволюции. Обычно игроки выбирают между **Мутированием** и **Трясинником**.

Бывший чемпион — куда более универсальная и гибкая карта. Хорошо сочетается с новой силой героя, Эволюцией и **Мутированием**. Полезен в первую очередь в нападении.

Королева болот Хагата — жадная и медленная карта, которую вы почти никогда не сможете реализовать, если находитесь под давлением. Хорошо работает с **Мутированием** и эффектами возвращения существ в руку.

Джепетто Таратор — фановая карта для безумных комбинаций. В идеале Шаман хочет достать 1/1 копии **Дрыжеглота**, **Королевы болот Хагаты**, **Бариста Линчен**, **Озорной изобретательницы** и других дорогих существ, а далее скомбинировать их с новой силой героя.

Сефориная бомбистка — нанесет много урона в медленных матч-апах. Вы замешаете две бомбы с улучшенной силой героя, после еще одну замешает **Дрыжеглот**. Интересная опция против колод с **Зефрисом Великим**, но не популярная.



Прочие технические карты

Мутирование — есть в большинстве сборок Квест Шамана, хотя кто-то отказывается от этой карты. Отлично синергирует с **Озорной изобретательницей**, **Бывшим чемпионом**, **Могучим плоторезом** и другими дорогими картами с низкими характеристиками. Часто **Мутирование** играют на неудачных существах после комбинации **Заяц-пустынник** + **Эволюция**. Помогает и в медленных, и в быстрых матч-апах. Делает сборку чуть более нестабильной, но при удачном заходе куда более темповой.

Вульпера-плутовка — гибкий инструмент, напоминающий Эфириала-прихвостня. Поможет найти нужные в конкретных ситуациях заклинания, но не всегда выиграет в темпе.

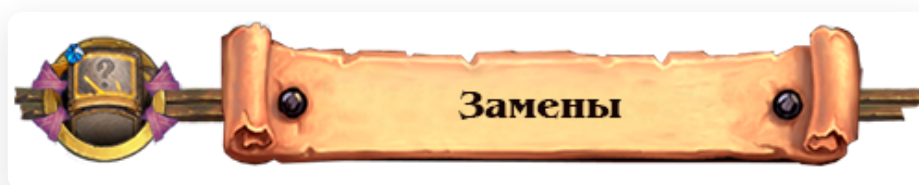
Кислотный слизнюк — выбирайте, если встречаете много классов с оружием.

Голодный краб — выбирайте, если очень часто встречаете Шаманов.

Лесная флейтистка — выполняет роль **Инженера-новичка**, но чуть лучше на поздних этапах игры, так как на стадии усталости не нанесет дополнительный урон.

Кара мурлочья — техническая карта против **Н'Зот** и **Комбо Жрецов**. Также может помочь в других поединках.

[наверх](#)



Сборки Квест Шамана стоят немало, но многие дорогостоящие карты не обязательны и легко поддаются замене. Далее обсуждение всех популярных эпических и легендарных карт Квест Шамана.



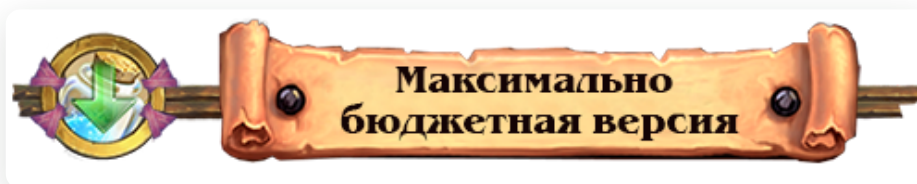
Осквернение вод — *Квест Шаман без задачи не имеет никакого смысла. Обязательно создайте эту карту.*



Дрыжеглот — в теории архетип может существовать без *Дрыжеглота*, но он потеряет слишком многое без этой легендарки. Обязательно создайте, если хотите играть *Квест Шаманом* или *Контроль Шаманом* в будущем.

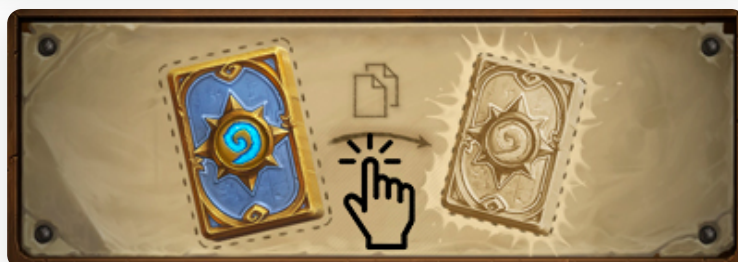


Бариста Линчен — замените на другую антиконтроль техническую карту, например, на *Трясинника*.



Максимально бюджетный Квест Шаман

Максимально бюджетный Квест Шаман



Максимально бюджетная версия Квест Шамана обойдется в 5000 чародейной пыли. Вам нужны только 2 легендарные карты, без которых архетип немислим: **Осквернение вод** и **Дрыжеглот**. Все остальные опции в колоде обычного или редкого качества.

[наверх](#)



Муллиган Квест Шамана не особенно замысловат: вы оставляете одинаковые карты в большинстве матч-апов и не особенно переживаете, с кем столкнулись. Для начала общие правила выбора карт:



Всегда оставляйте **Осквернение вод** в стартовой руке.



Археолог на задании и **Склизкий хлюпень** — всегда желанные карты на муллигане. Оставляйте в любых количествах



Эволюция и **Заяц-пустынный** — всегда оставляйте вместе и отдельно в одном экземпляре



Инженер-новичок — плохая карта на муллигане. Скидывайте во всех ситуациях.



Кабельщик ЗЛА — можно оставлять с **Монеткой** или хорошей рукой



Тотем ЗЛА — хорош в медленных поединках, но слаб в темповых



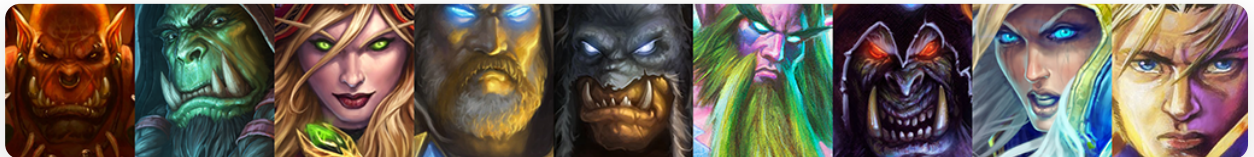
Могу-плоторез хорош во всех ситуациях. С ним всегда оставляйте **Мутирование**.



Элементаль песчаной бури хорош в самых темповых матч-апах. С хорошей рукой можно оставить и в некоторых мидрейндж поединках, например, против другого Шамана.



Также в темповых матч-апах можно оставить **Ментального техника** (с хорошей рукой)



Воин: Эволюция, Заяц-пустынный, Археолог на задании, Склизкий хлюпень, Кабельщик ЗЛА, Тотем ЗЛА,

Паладин: Эволюция, Заяц-пустынный, Археолог на задании, Склизкий хлюпень, Могу-плоторез.

Охотник: Эволюция, Заяц-пустынный, Археолог на задании, Склизкий хлюпень, Тотем ЗЛА, Могу-плоторез.

Друид: Эволюция, Заяц-пустынник, Археолог на задании, Склизкий хлюпень, Тотем ЗЛА.

Разбойник: Эволюция, Заяц-пустынник, Археолог на задании, Тотем ЗЛА, Могу-плоторез.

Шаман: Эволюция, Заяц-пустынник, Археолог на задании, Склизкий хлюпень, Тотем ЗЛА, Элементаль песчаной бури, Могу-плоторез. С хорошей рукой — Ментальный техник.

Маг: Эволюция, Заяц-пустынник, Археолог на задании, Склизкий хлюпень, Тотем ЗЛА. С хорошей рукой — Могу-плоторез.

Жрец: Эволюция, Заяц-пустынник, Археолог на задании, Склизкий хлюпень, Тотем ЗЛА, Могу-плоторез.

Чернокнижник: Эволюция, Заяц-пустынник, Археолог на задании, Склизкий хлюпень, Могу-плоторез, Тотем ЗЛА.

[наверх](#)



Суть архетипа

Квест Шаман — гибкая, многофункциональная и непростая колода новой меты. Почти все место в сборке занимают существа с боевым кличем, нужные сначала для быстрого выполнения квеста, а после для его реализации.

Достоинство Квест Шамана — гибкость. Он способен играть темпово и не позволять агро колодам закрепиться на столе уже с первых ходов. Также архетип хорош в наступлении: он может сам играть в стиле Зоолока — «спамить» стол мелкими и средними угрозами, или вовсе уходить в «лейтгейм», действовать жадно и медленно, переигрывать любого оппонента по выгоде.

Прихвостни играют важную роль в колоде, Шаман может сгенерировать огромное количество этих 1/1 существ, а они в свою очередь помогут быстро выполнить задачу, извлечь массу выгоды, темпа и многое другое. Прихвостни часто станут основным элементом сборки, хотя она может функционировать и без них: в руку они заходят не всегда.

Благодаря прихвостням у Шамана появляются альтернативные способы победы, связанные с раскопкой случайных заклинаний класса. Вы сможете найти баффы существ на столе ([Жажда крови](#), [Буреусилитель](#), [Кара мурлочьа](#)), больше взрывного урона, AoE способности или исцеление. Все они преобразят геймплей и изменят ваши планы.

Отличительная особенность Квест Шамана — наличие большого количества взрывного урона после выполнения задачи. Кобольд-прихвостень наносит 4 единицы урона с пустого стола под новой силой героя, а [Жизнесос](#) и [Боевая оса](#) — вовсе аналог [Огненных шаров](#), но вместе с существами на столе. И все же Квест Шаман редко рассчитывает только на взрывной урон, победу приносит в первую очередь контроль стола — в этом помогают те же [Боевая оса](#), [Кобольд-прихвостень](#) и многие другие карты.

Важнейшая карта в колоде — [Дрыжеглот](#) — часто станет или финишером или способом переворота игровой ситуации в вашу пользу. Разыгранный уже на девятый ход [Дрыжеглот](#) сделает много: даст больше ресурсов в руку, призовет что-то на стол, а иногда и зачистит вражеские угрозы. [Дрыжеглот](#) способен на многое в зависимости от разыгранных ранее карт.

После патча с вольными картами в основу Квест Шамана попали [Заяц-пустынный](#) и [Эволюция](#). Эта комбинация карт делает многое сама по себе, особенно если разыграть ее на 3-4 ход. Так вы почти всегда победите в темповых матч-апах и создадите много проблем для контроль колод.

[Заяц-пустынный](#) также хорошо синергирует с [Могу-плоторезом](#) + [Мутированием](#), [Баристой Линчен](#) и раскопанной [Жаждой крови](#).

[Эволюция](#) великолепна в сочетании с большинством боевых кличей Шамана и правильно использовать эту карту не всегда просто.

[наверх](#)



Начало игры (1-4 ходы)

Классический первый ход Квест Шамана — розыгрыш **Осквернения вод**. Но бывает исключение. Если вы ходите с Монеткой и уверены, что оппонент не заберет 0/2 существо со стола и силы героя, смело ставьте в темп **Тотем ЗЛА**. Скорее всего, он простоит как минимум два хода и принесет много выгоды. В этом сценарии **Осквернение вод** вы играете на второй ход вместе с каким-либо первым дропом: полученным Прихвостнем или **Склизким хлюпнем**.

Не бывает или почти нет ситуаций, в которых на первый ход правильно играть другие карты: не квест и не **Тотем ЗЛА**.

Следующие ходы на начальном этапе зависят от муллигана, но в целом просты: вы ставите максимум присутствия на стол, в идеале **Археолога на задании**, а также все другие первые-вторые дропы.

По возможности играйте максимально темпово: ставьте больше характеристик, убирайте существ противника боевыми кличами или разменами даже 1 к 1 — вам некуда спешить.

Тотем ЗЛА не так просто поставить на стол. Не делайте этого, если его не защищает провокация или на половине противника есть существа, способные его забрать. Ждать, когда оппонент отдаст хороший ремувал из руки (**Удар в спину**, **Агент ШРУ**, **Морозный луч** и так далее) не стоит, вынуждайте противника тратить их на **Тотем ЗЛА** — часто их вовсе не будет в его руке.

Идеальные 3-4 ходы — **Заяц-пустынный** + **Эволюция**. Эти карты можно сыграть и отдельно друг от друга, если нет второй части комбинации и добора в руке. Играйте **Зайца-пустынного** на пустой стол, если оппонент не может ответить на него рано (**Жрец**, **Паладин без стола**, **Друид**, **Чернокнижник без стола**).

Если в руке есть **Мутирование**, не бойтесь играть эту карту для улучшения плохих результатов **Эволюции** или просто на слабые дропы вроде **Кабельщика ЗЛА**, **Жизнесоса** и т.д.

На третий ход не страшно поставить **Боевую осу**, если для ее боевого клича есть хорошая цель (не «лицо» противника — агрессия так рано не нужна) и боевой клич активен. Также можно вернуть в руку что-то полезное с помощью **Трясинника** — вы чуть просядете в темпе, но вернете его на следующий ход.

В агрессивных матч-апах старайтесь никогда не пасовать. Лучше поставить на пустой стол **Трясинника** или **Боевую осу** без боевого клича, чем прожимать базовую силу героя.

Жизнесос — не лучший четвертый ход сам по себе. Вместо этого полезнее все еще играть первые-вторые дропы для быстрого выполнения квеста. В темповых матч-апах полезно сыграть связку **Жизнесос** + **Мутирование**, если для заклинания нет хорошей цели на 5-6 ходы.

Успевайте сыграть **Археолога на задании** до того, как выполните квест. После это просто **Речной крокодил**.

Старайтесь не играть **Инженера-новичка** до того, как выполните квест. Это существо хорошо сочетается с новой силой героя. Но если других ходов нет, ставьте **Инженера-**

новичка рано. Это лучше, чем играть базовую силу героя.

[наверх](#)



Середина игры (5-8 ходы)

К этому времени Шаман выполняет квест, а значит набирает пик своей силы. Базовая сила героя слаба в этой колоде и в идеале не прожимается ни разу, так что терять ее не жалко.

Новая сила героя мощна, но на 5-6 ходах у вас еще не так много маны, поэтому ее нужно использовать не всегда.

Силу набирают связки с [Мутированием](#) и [Эволюцией](#), если вы не нашли идеальных комбинаций с этими картами рано. Сильна комбинация сила героя + [Заяц-пустынный](#) + [Эволюция](#), которая призвет 5 случайных четвертых дропа на стол.

Самый сложный момент на средних этапах партии — понять, когда стоит пожадничать, а когда сыграть темпово. От этого часто зависит исход поединка.

Помимо подобных больших ходов, вы все еще можете проворачивать комбинации с первыми-вторыми дропами — здесь уже с улучшенной силой героя. Такие ходы также крайне сильны и темповы.

На средних этапах Квест Шаман достигает пика своей силы, так что вы почти всегда должны быть впереди своего оппонента или по крайней мере планировать «камбек» каким-либо способом (как это делать — читайте в следующем разделе). Но то, что вы впереди, еще не значит, что нужно переходить к слепой агрессии. Контроль стола все еще важен и в приоритете, но для разменов лучше использовать боевые кличи или только что поставленные угрозы с натиском, а остальными угрозами бить по герою противника.

[наверх](#)



Поздние этапы игры (после 9 хода)

На поздних этапах Шаман использует улучшенную силу героя практически каждый ход. Ему доступны связки сила героя + Заяц-пустынный + Бариста Линчен, связки с Трясинником и боевыми кличами или просто Дрыжеглот.

В медленных матч-апах Шаман может сберечь Монетку для комбинации с Дрыжеглотом и силой героя на 10 ход, но это редкие сценарии.

Вы продолжаете играть от стола, если отстаете или бой идет на равных. В большинстве матч-апов Квест Шаман может оказаться жаднее своего противника и переиграть его по выгоде: для этого играйте все боевые кличи под силой героя, генерируйте больше карт всеми способами. Помогают Бариста Линчен, Эфириал-прихвостень и другие способы генерации карт.

Также вы можете копить в руке много взрывного урона: Кобольдов-прихвостней, Жизнесосов, Боевых ос и Трясинников. Эти и другие способы нанести урон по герою противнику помогут закончить партию даже после АоЕ способностей.

[наверх](#)



В этом разделе ищите 11 советов и рекомендаций, которые помогут освоить тонкости игры Квест Шаманом.


Как правильно играть прихвостней


В игре есть 6 прихвостней, и все они ситуативны. Лучшие в большинстве ситуаций — Кобольд-прихвостень и Эфириал-прихвостень, но полезны и другие.





Ведьма-прихвостень — аналог Мутирования или Эволюции, который можно играть на Заяца-пустынного, Могу-плотореза и другие цели. Если вы еще не выполнили квест, не бойтесь играть Ведьму-прихвостня раньше на слабые

вторые-третьи дропы, **Жизнесоса** и других. Под новой силой героя даст существо на 2 маны дороже цели.

 **Гоблин-прихвостень** — старайтесь баффать существ, которых только что поставили на стол, и совершать размены ими. Но не бойтесь давать Гоблина-прихвостня для того, чтобы нанести 1-2 урона по "лицу" противника, если вы ведете и едва ли в ближайшем времени нужно существо с натиском.

 **Эфириал-прихвостень** — в медленных матч-апах лучше всего играть только с улучшенной силой героя, чтобы извлечь максимум выгоды

 **Безликий-прихвостень** — ставьте слева от других существ, так как вы можете призвать **Вожака лютых волков**. Может призвать **Вестника рока**, так что не ставьте его просто так в выигрышных ситуациях, если побеждаете и без него.

 **Титанический прихвостень** — пригодится или для выгодных разменов, или для защиты более ценных существ. В последнем случае давайте провокацию мелким угрозам и вынуждайте противника бить по ним.



Агрессия или переигрывание по выгоде

Два основных способа победы Квест Шамана: агрессия или переигрывание по выгоде. В первом случае вы играете быстрее, рассчитываете на взрывной урон и тяжелых существ. Обычно это актуально или с хорошим заходом карт, или если у противника нет мощных AoE и других способов вернуться в игру.

В остальных случаях Квест Шаманом стоит играть размереннее и никуда не спешить. Вы можете переиграть по выгоде практически любого, так что агрессия не обязательна. Планово выманивайте AoE способности и мощные карты из руки противника. Как только они кончатся — наступайте.

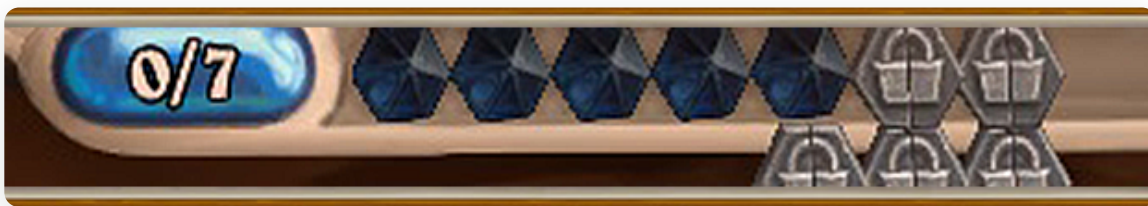
Когда играть Мутирование и Эволюцию

Мутирование — мощный темповый инструмент, но сыграть его правильно не всегда просто. Если в руке есть **Могу-плоторез**, чаще всего **Мутирование** нужно оставить для него. Если этой карты нет, не страшно дать заклинание на **Жизнесоса** или что-то меньше — особенно в темповых матч-апах.

Мутирование можно играть на **Зайца-пустынника** или неудачный четвертый дроп, который появится после комбинации **Заяц-пустынный** + **Эволюция**.

Эволюцию чаще всего нужно держать для **Могу-плотореза** или **Зайца-пустынника**, но если эти карты не зашли в руку, в ней нет добора и вы играете в темповом матч-апе, Эволюцию стоит отдать раньше.

Любое случайное существо за 6+ маны будет обладать неплохими или хорошими характеристиками, почти никогда — отрицательными для вас эффектами. Не давайте Эволюцию и Мутирование на существ за 10 маны, так как с ними ничего не произойдет.



Управление перегрузкой

У Квест Шамана не так много карт с перегрузкой, но и они могут оказать существенное влияние на ваши ходы. Планируйте действия наперед, не перегружайте ману, если планируете сыграть Дрыжеглота или другие мощные карты.

Следите за боевыми кличами перед розыгрышем Дрыжеглота

В каждой партии Дрыжеглот разыграет разный набор боевых кличей. Важно знать, что именно он сделает перед розыгрышем: сгенерирует Прихвостней, призовет несколько существ, даст минорное AoE (Элементаль песчаной бури), нанесет немного урона и восстановит здоровье (Жизнесос).

Беречь Дрыжеглота и извлекать из него максимум выгоды не стоит практически никогда. В первую очередь это темповый инструмент, который не страшно сыграть при первой же возможности. Только против Контроль Воина можно чуть подождать: выманить Потасовки, сыграть находящихся в руке Бывшего чемпиона, Зайца-пустынника, Баристу Линчен и других. Если все эти карты в колоде, рассчитывать на них не стоит: у Квест Шамана мало способов добора, так что вы можете не скоро получить нужные боевые кличи.

Обратите внимание, что сработают не все разыгранные ранее боевые кличи, если для них не выполнены условия. Точно ничего не сделает Археолог на задании, а если на столе нет прихвостня, эффекта не будет и от Боевой осы.

Как обороняться и вернуться в игру

Квест Шаман не всегда играет первым номером, порой вы можете отставать из-за плохого захода или «голдфиша» противника. Вернуться в игру бывает сложно, Квест Шаман куда комфортнее себя чувствует, когда играет первым номером. Но все же такие способы есть.

Вы можете раскопать какие-либо AoE способности вроде Козней Хагаты — это один из лучших способов перехватить инициативу.

Минорный способ вернуться в игру, актуальный в первую очередь против агро — Элементаль песчаной бури. Карта крайне сильна в темповых поединках, так что играйте ее с умом.

Комбинации с механикой эволюции — еще один темповый инструмент, который поможет сократить отставание. А с хорошей удачей и вовсе свести его на нет.

Если вы долго отставали по темпу, то, возможно, потеряли значительное количество здоровья. Единственный источник исцеления в колоде — [Жизнесос](#), но помочь может Эфириал-прихвостень. Список заклинаний Шамана можно изучить далее в этом разделе.

Квест Шаман в большей степени полагается на провокации, коих у него достаточно. С исцелением все хуже, так что старайтесь не опускаться до критических отметок, если в руке нет [Жизнесоса](#) и [Дрыжеглота](#).

Игра вокруг AoE

Чтобы правильно играть вокруг AoE, их нужно знать. Актуальные мета-отчеты помогут вам изучить последние сборки и AoE способности в них.

Если у противника много AoE зачисток, играйте планомерно и выманивайте их с помощью волн угроз. Старайтесь играть жадно: возвращайте в руку [Зайцев-пустынников](#) с помощью Баристы Линчен и [Трясинника](#), генерируйте медленные и жадные карты.

Если у противника мало AoE зачисток, например, только [Зефрис Великий](#), обыгрывать их нужно не всегда. Если вы проигрываете или боретесь на равных, рассчитывайте на то, что оппонент попросту не найдет ключевое AoE.

Список заклинаний Шамана

У Шамана 35 заклинаний, которые он может раскопать с Эфириала-прихвостня. Сюда не входит квест [Осквернение вод](#), который нельзя сгенерировать каким-либо образом.



В коллекции есть как слабые и слишком ситуативные, так и мощные заклинания. Далее вы узнаете, какие из них особенно полезны и меняют геймплей архетипа.

Заклинания, которые меняют геймплей

Жажда крови — мощный финишер, который делает каждого прихвостня и другую мелкую угрозу особенно опасными. Если нашли **Жажду крови**, агрессивнее «спамьте» стол мелкими угрозами. Не обязательно наносить «летал» с этим заклинанием, порой оно поможет выгодно разменяться или просто нанести достаточно урона, чтобы потом противник умер от нескольких боевых кличей.

Буреусилитель — чуть медленнее **Жажды крови**, но с похожим функционалом. Удобно то, что существ можно призвать в тот же ход, что и сыграть **Буреусилитель**. Вместе с ним полезны **Громоголов**, **Безликий-прихвостень**, **Перенапряжение** и другие способы «заспамить» стол мелкими существами.

Кара мурлочья — похожа на **Буреусилитель**, но слабее: случайные мурлоки хуже случайных «легендарок», но все еще лучше 1/1 прихвостней и базовых тотемов. Может выступать как способ баффа вашего стола, а может — как ремувал для тяжелых угроз противника.

Козни Хагаты, **Землетрясение** — раскопав AoE зачистки, Квест Шаман может играть медленнее и жаднее. Он уже не так боится потерять стол, так как сможет в любой момент вернуться в игру. Постарайтесь сразу же после AoE поставить что-то на стол, чтобы перехватить инициативу. Эти заклинания особенно полезны против **Н'Зот** колод.

Следите за картами в колоде

У Квест Шамана совсем немного источников добора, он чаще генерирует дополнительные ресурсы, чем берет их. Поэтому архетип способен играть медленно.

«Топдеки» для колоды не так важны, как для многих других архетипов. Почти все карты в колоде сильны с новой силой героя, так что вы рады почти всему.

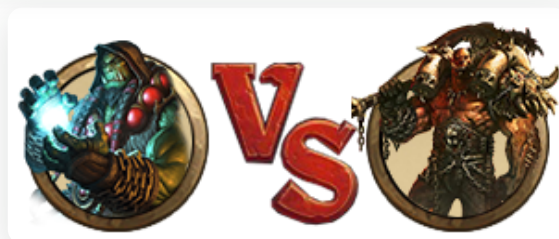
И все же знать, что в колоде осталось, важно и полезно — особенно на поздних этапах или если ситуация тяжелая, и вас спасут только лучшие «топдеки» вроде [Дрыжеглота](#) или [Озорной изобретательницы](#).

Особенности сил героя Шамана

Распространенная ошибка Квест Шаманов — не играть базовую силу героя в последний момент. Часто в ход, в который вы выполняете квест, могут остаться 2 маны, которые бесполезно тратить на улучшенную силу героя. До того, как призвать шестой боевой клич, разыграйте базовую силу героя, если остается лишняя мана.

Улучшенная сила героя позволяет сыграть боевые кличи дважды. Они разыгрываются сразу друг за другом, и между ними не происходит никаких действий. Если первый боевой клич [Элементалю песчаной бури](#) убьет [Мехуру](#), второй «прок» не добьет 1/1 Мехуренка — он появится на столе уже после двух срабатываний боевых кличей. То же актуально и для существ с перерождением.

[наверх](#)



Контроль Воин — напряженный матч-ап, в котором вы, скорее всего, победите только в затяжном противостоянии, истощив ресурсы в руке противника. Обыгрывайте две [Потасовки](#) и [Тропы войны](#), пока они не вышли, не ставьте на стол слишком многое. Также ждите [Кару яростную](#) — одну или две копии.

Старайтесь приберечь все особенно выгодные боевые кличи для комбинации с новой силой героя, разыграть как можно больше боевых кличей перед [Дрыжеглотом](#). Дать [Мутирование](#) на пятые-седьмые дропы, вернуть в руку [Трясинником](#) тяжелую угрозу с массой выгоды.

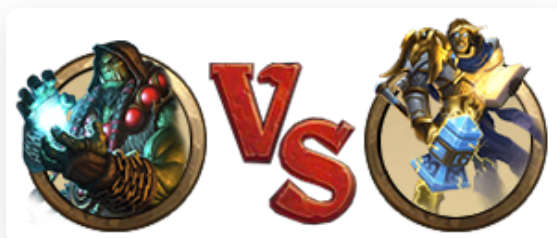
Баристу Линчен можно приберечь для комбинации с силой героя, [Зайцем пустынным](#) и [Эволюцией](#).

Лучший Прихвостень — раскапывающий заклинания. Ищите **Жажду крови**, **Буреусилитель** или способы призвать больше существ на стол. Если вы «сроллили» хорошее существо с предсмертным хрипом вроде **Кэрна Кровавое Копыто**, помогут **Дух предков** и **Страшное вуду**.

Старайтесь всегда действовать первым номером, потому что вернуться в игру без **Козней Хагаты**, **Землетрясения** или **Кары мурлочьей** будет сложно. Если эти заклинания есть, можете позволить Воину захватить стол, а после перевернуть игровую ситуацию темповым ходом.

Темпо Воин — равный матч-ап, в котором нужно не просесть по темпу рано. Играйте как можно больше характеристик на стол и разменивайтесь со всем, что поставит оппонент. Приберегите **Ментального техника** для поздних этапов партии, когда Воин сможет сгенерировать серьезный стол. Если же его план — рано задавить вас оружием и рывками, рассчитывайте на провокации.

Постарайтесь не оставлять на половине оппонента угрозы с неполным здоровьем.

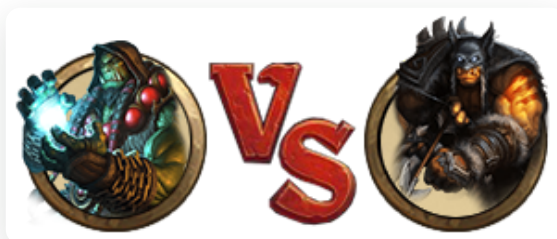


Зефрис Паладин — равный матч-ап, в котором многое будет зависеть от захода противника. Если отстаете, не обыгрывайте **Зефриса Великого** и используйте секреты, чтобы подставить Утера под **Ментального техника**.

Полезны **Сглаз** и **Земной шок** — способы ответить на крупные угрозы или существ под бафами.

Чаще всего Квест Шаман побеждает Паладина, истощив ресурсы в его руке. Раз так, никуда не спешите и играйте от защиты. Совершайте выгодные размены и боритесь за стол.

Холи Паладин — в этом поединке нужно действовать быстро и агрессивно, так как на поздних этапах партии вы умрете от ОТК комбинации. Не получайте много урона от оружия и существ Паладина. Лучше всего держать здоровье на максимуме, чтобы вас не убил **Гнев небес** + **Зефрис Великий** + **Ожог души**. Берегите **Жизнесоса** для восстановления здоровья. Комбинируйте его с **Трясинником**.

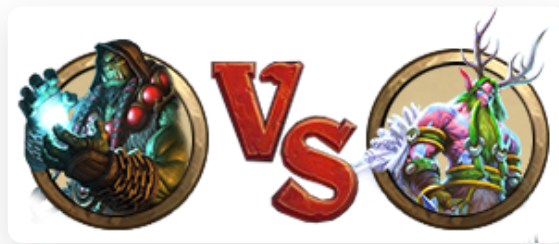


Зефрис Охотник. Внимательно обыгрывайте секреты: у Рексара должно быть по одной копии **Морозной ловушки**, **Взрывной ловушки**, **Змеиной ловушки**, **Ловушки для крыс**, **Плиты-ловушки** и **Снайперского выстрела**. Если есть возможность, деактивируйте

все секреты кроме **Ловушки для крыс** перед четвертым ходом Охотника, чтобы тот не разыграл **Альфа-гиену**.

Помните, что у оппонента есть **Зул'джин** — мощнейший десятый ход, который доставит вам массу проблем. Постарайтесь или закончить партию до этого момента, или захватить значительное преимущество. Также проблемы доставит **Зеффрис Великий** на 7 ход (**Потасовка**) и на 10 ход (**Круговерть Пустоты**). После эти же заклинания повторит **Зул'джин**.

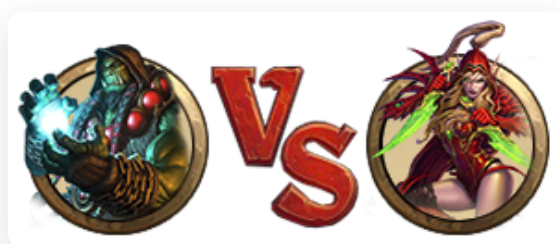
Аккуратнее с единичными крупными угрозами, их устранят **Плита-ловушка** или **Смертельный выстрел**. Постарайтесь поставить больше угроз перед 7 ходом Рексара, когда может выйти **Укротитель ящеров Бранн**.



Квест Друид — достаточно простой матч-ап. Пользуйтесь медлительностью Друида на старте: ему будет сложно убрать **Тотем ЗЛА** и сделать хоть что-то с вашими мелкими угрозами. Действуйте в стиле Зоолока, но опасайтесь **Размаха** на четвертый ход и **Звездопада** на пятый (с двумя эффектами или одним). Постарайтесь сделать так, чтобы одна или несколько целей пережили эти ремувалы.

Если ранее давление не удалось, и Друид стабилизировал ситуацию — не отчаивайтесь. Вы все еще можете переиграть противника по выгоде в долгосрочной перспективе: ваша колода достаточно медленная и жадная. Главное — не потерять контроль над столом. А если потеряли — запастись **Ментальными техниками**, **Кознями Хагаты** и другими способами переворота игровой ситуации. Стол Квест Друида быстро выходит из-под контроля, так что не жадничайте с ремувалами.

Постарайтесь играть первым номером в любой ситуации, вынуждайте Друида тратить свои карты для обороны.



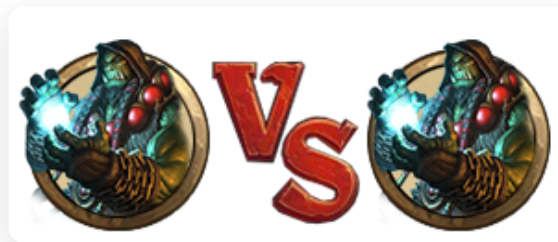
Квест Разбойник. Любая версия Квест Разбойника уязвима к «заспаму» стола, чем вы и должны пользоваться: не обыгрывайте **Веер клинков**, ставьте мелкие угрозы на стол и действуйте агрессивно.

Разбойник получит много карт Шамана и других классов. Обыгрывать случайные карты невозможно. Следите за тем, сколько наворованных карт в руке оппонента и не обыгрывайте их. Да, там могут быть AoE, исцеление и другие мощные инструменты, но вы не можете позволить себе думать об этом и пытаться создать такой стол, который

все это обыграет. Случайных карт слишком много, и большая их часть не делает ничего или почти ничего.

Темпо Разбойник. Может доставить много проблем на старте, а позднее добить взрывным уроном, рывками и оружием. Играйте темпово со старта, обороняйтесь и не давайте оппоненту безнаказанно наносить урон по вашему герою. Когда вы стабилизируете игровую ситуацию, партию завершат эффекты исцеления и провокации. Помните, что у противника есть **Ошеломление**, так что на единичную крупную угрозу рассчитывать не стоит.

Н'Зот Разбойник. Переиграет вас на поздних этапах, поэтому затягивать партию слишком долго нельзя. Вы сделаете многое с комбинацией **Зайца-пустынника** и **Эволюции**, особенно если скомбинируете ее с новой силой героя. Берегите **Ментальных техников** для ответа на первых Н'Зотов.



Зеркальный матч-ап двух **Квест Шаманов** полностью посвящен темпу и ресурсам в руке. Кто не сможет поддерживать темп, у кого первого закончатся хорошие карты, тот и проиграет. Сконцентрируйтесь на борьбе за стол и выгодных разменах. В свободное время — на генерации ресурсов.

Захватили серьезное преимущество, подумайте о том, как оппонент может отобрать его: есть смысл думать о **Ментальных техниках**, **Дрыжеглоте** и **Элементале песчаной бури**. Не жадничайте с **Дрыжеглотом**, играйте его при первой же возможности.

Если получилось снести половину здоровья Шамана, можно перейти к агрессии при наличии в руке **Жизнесосов** и других источников взрывного урона. Возможности исцеления оппонента скромны.

Берегите **Ментального техника** для связок **Заяц-пустынный + Эволюция**. Старайтесь не играть это существо на слабый стол из **Прихвостней** и других мелких угроз.

Не подставляйтесь под **Ментального техника** самостоятельно. Небольшое количество существ на вашей половине также поможет вам обыграть **Могучего плотореза** оппонента.

Эволь Шаман агрессивнее и быстрее вас, так что вы можете потерять многое со старта. Выставляйте больше характеристик на начальных этапах и боритесь за стол всеми силами. Важно найти моментальный ответ на **Громоголова**, хотя это не всегда возможно без стола.

Если все плохо, полагайтесь на **Ментального техника**, удачные эволюции и раскопки **ремувалов** с заклинаний.

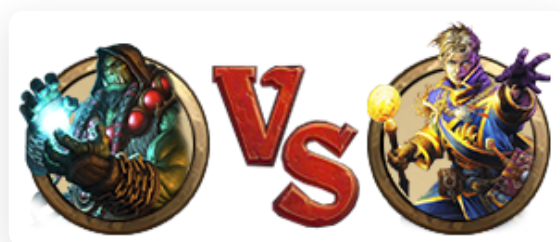


Рено Маг — играйте в этом матч-апе агрессивно, спамьте стол рано, но не забывайте про **Огненный оберег**. Секрет уберет со стола все ранние угрозы. Не атакуйте ими, если на столе есть **Тотем ЗЛА**. Самые ценные угрозы можно баффнуть с помощью Титанического прихвостня или **Мутирования**, а также сыграть Эволюцию. К 6 ходу в бой вступят AoE способности: **Реликвиевед Рено**, **Зефрис Великий**, **Снежная буря** и **Волна огня**.

Если ситуация равная или тяжелая, берегите **Ментального техника**. Он поможет вернуться в игру и украсть крупные угрозы Мага.

Постарайтесь сберечь больше взрывного урона: у Мага почти нет исцеления, так что его можно убить даже без стола на поздних этапах партии.

Маг с Поджигателем — ставьте как можно больше характеристик на стол с самого старта. Действуйте агрессивно и берегите больше взрывного урона в руке. Матч-ап хороший, если вы найдете хорошие карты для старта и для средних этапов партии.



Комбо Жрец уязвим для **Земного шока**, **Сглаза** и **Кары мурлочьей**. Постарайтесь раскопать эти карты и ответить на крупные угрозы под баффами или без них. Даже если вы не можете убрать со стола крупную угрозу, есть смысл нанести ей значительный урон — так вы обыграете **Божественный дух** + **Внутренний огонь**.

Сконцентрируйтесь на контроле стола, переходить в контрнаступление нужно редко. Если у Жреца ничего не будет на поле, вы быстро одержите победу. Не забывайте, что у оппонента есть **Немота**, **Массовое рассеивание** и комбинации с **Яростным пиромантом**.

Н'Зот Жрец — в идеале раскопать **Сглаз** или **Кару мурлочью** для ответа на первые дропы противника. Также полезен **Земной шок**, но это не такой полезный ремувал.

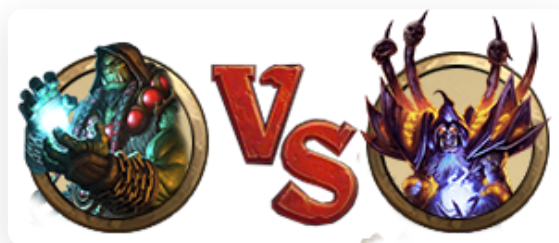
Действуйте агрессивно со старта: до 5 хода у Жреца нет AoE зачисток. После старайтесь обыграть в первую очередь **Световую бомбу**: баффайте здоровье ключевым угрозам, выставляйте **Тотем ЗЛА** и т.д.

К 9 ходу Жрец зачистит стол или захватит его тяжелыми провокаторами. Старайтесь к этому моменту накопить так много взрывного урона, чтобы закончить партию.

Если не получилось — не отчаивайтесь, вы можете играть медленно и переиграть противника по выгоде. Берегите **Ментальных техников** для ответа на **Н'Зота** и **Массовое**

воскрешение. Возвращайте в руку [Ментальных техников](#) с помощью [Трясинника](#).

Планомерно выманивайте все AoE зачистки и угрозы из руки противника. Если [Инженер-новичок](#) пришел поздно, не играйте эту карту, чтобы не получить больше урона от усталости.



Зоолок — быстрый и опасный оппонент, способный рано захватить стол, а после «засноуболлить» преимущество и не оставить Шаману никаких шансов. Боритесь за стол рано всеми силами, играйте максимально темпово и не жадничайте. Старайтесь убрать со стола прихвостней противника к 3-4 ходам, чтобы Чернокнижнику было сложно реализовать [Вербовщицу ЗЛА](#).

Захватив преимущество на столе, все еще предпочитайте размениваться с угрозами Чернокнижника. Спешить не стоит, особенно если в руке нет достаточного количества взрывного урона для завершения партии.

Постарайтесь рано понять, встретили ли вы классического Зоолока или версию с [Зефрисом Великим](#). Во втором случае обыгрывайте AoE способности, взрывной урон и другие эффекты, которые предлагает эта карта.

Н'Зот Чернокнижник — жадная колода, которую вы едва ли сможете переиграть по выгоде. Копите больше взрывного урона в руке для завершения партии после [Н'Зота](#). Также на эту угрозу отчасти можно ответить [Ментальными техниками](#).

Действуйте агрессивно со старта, пользуясь отсутствием ранних AoE способностей. Опасен только [Лорд Годфри](#) на 7 ход и [Кара огненная](#) ранее, но Чернокнижнику будет сложно выгодно реализовать заклинание.

[наверх](#)



Квест Шаман — безоговорочный лидер меты Спасителей Ульдума после патча с вольными картами. Архетип хорош по всем показателям: популярности, винрейту, успехах в ладдере и на турнире. Сила Квест Шамана в его гибкости и разных планах на игру, под которые сложно подстроиться его оппонентам.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!