

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Маэстро Разбойник на оружии — разрушитель меты Альтерака. Большой гайд по архетипу

16.01.2022

Гайды

Разделенные Альтераком

Маэстро Разбойник на оружии — разрушитель меты Альтерака. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



- В гайде пойдет речь о Разбойнике на оружии в январской мете Разделенных Альтераком. Архетип уже очень долгое время существует в Стандарте, но часто он либо служил только контрой какой-то определенной стратегии, либо вовсе пропадал из меты. Открытие, которое удалось сделать игрокам из Легенды, дало резкий скачок эффективности колоды. Буквально с ног на голову перевернулись матч-апы с Бист Друидом и Квест Воином, и значительно лучше стала встреча с Фейс Хантом.

Разбойников на оружии вдохновил успех колод с [Маэстро маскарада](#), и буквально в первую неделю 2022 года игроки начали тестировать новую сборку с ядами. Кто бы мог подумать, что [Гноллы Дикой Лапы](#) окажутся хороши в колоде, инструментарий которой практически полностью повторяет Разбойника на воровстве: все те же карты

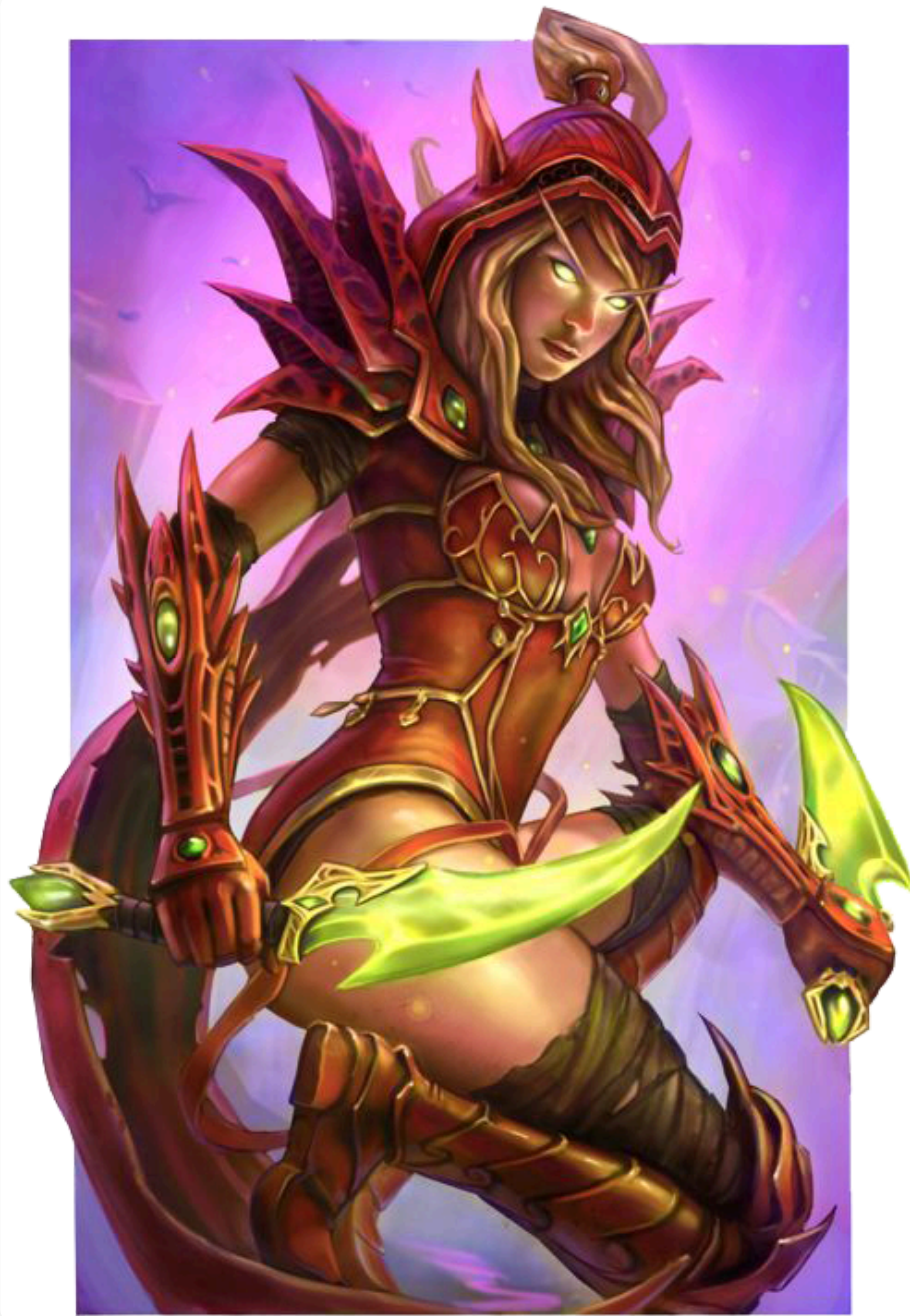
на обмен и **Тайные ходы**. Не говоря уже о том, что Разбойник на оружии играет только одно существо, а значит **Шулерство** очень часто будет приносить **Гнолла Дикой Лапы** в руку.




Начать играть колодой может получиться не сразу: она требует хорошего понимания цели, к которой должен следовать игрок. Это далеко не агро колода, и подход к ней иной. Но как только вы освоитесь, геймплей станет пусть и не самым простым, но привычным и медитативным. Поскольку Разбойник на оружии не играет никакой случайной генерации, вы всегда можете полноценно оценивать ваши шансы в той или иной ситуации.


Подробный гайд по Разбойнику на оружии рассмотрит существующие направления колоды, соответствующие им сборки, их ключевые карты и возможные замены. Вы сможете узнать обо всех нюансах геймплея колоды, включая муллиган, стратегию игры, ее особенности и популярные матч-апы колоды.

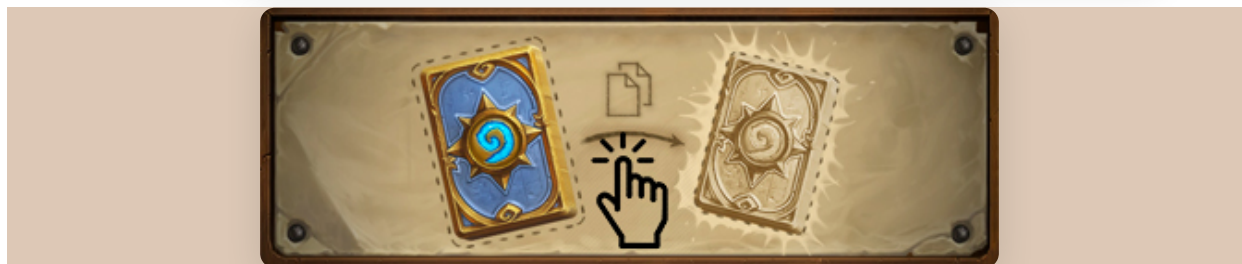
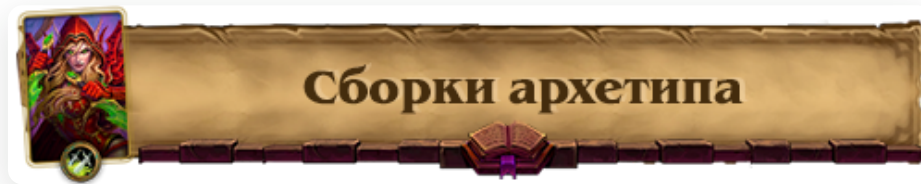
- **Разделы гайда:**

-  *Сборки архетипа*



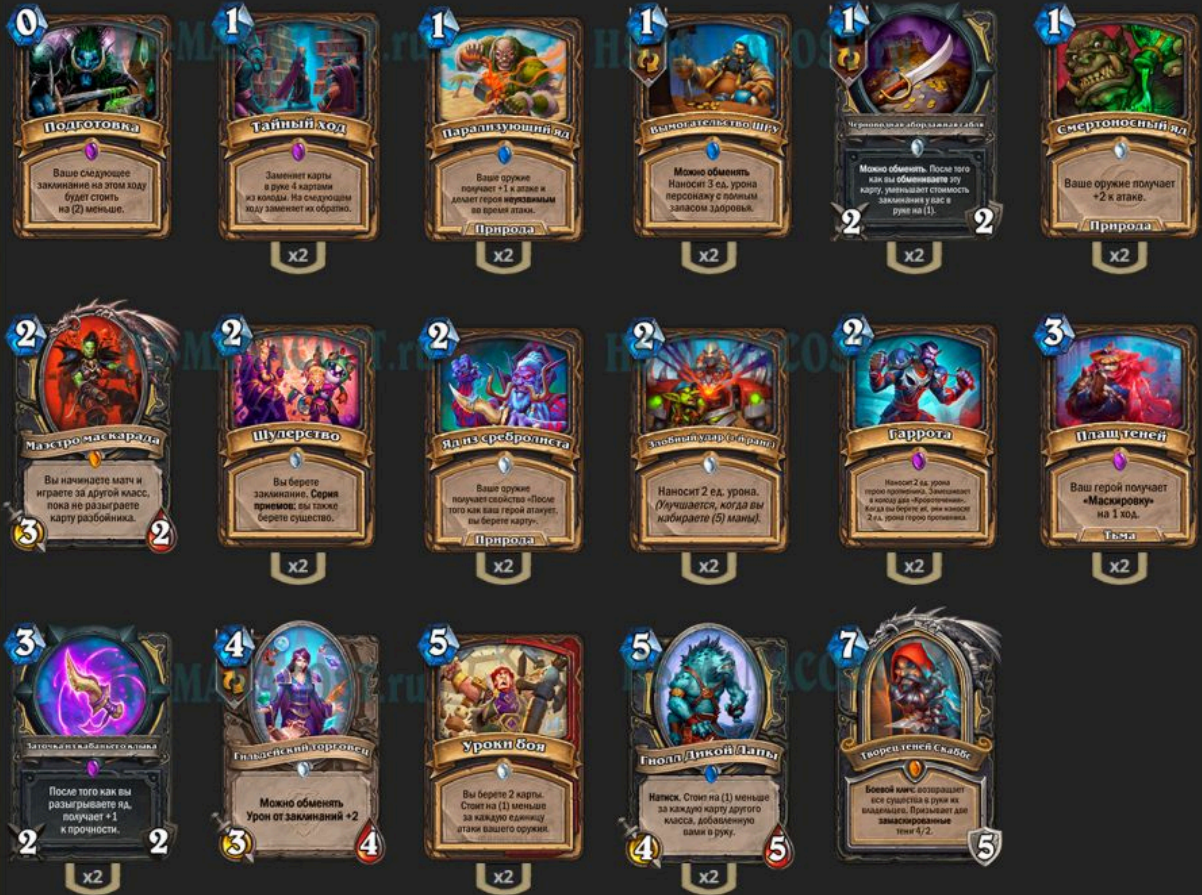
-  *Как собрать колоду*
 - *Основа колоды*
 - - *Оptionальные и технические карты*
 - - *Замены*
 - - *Максимально бюджетная колода*
-  *Муллиган*
 -  *Стратегия игры*
 - *Основы геймплея*
 - - *Грамотный старт с Гноллами*
 - - *Самая частая ошибка*
 - - *Быстрый перебор колоды VS Моментальный взрывной урон*

- - *Защитные опции и не только*
- - *Потенциал по урону*
- *Когда играть Тайный ход*
-  *Матч-апы*



Маэстро Разбойник на оружии от Meati

Разбойник на оружии от Meati



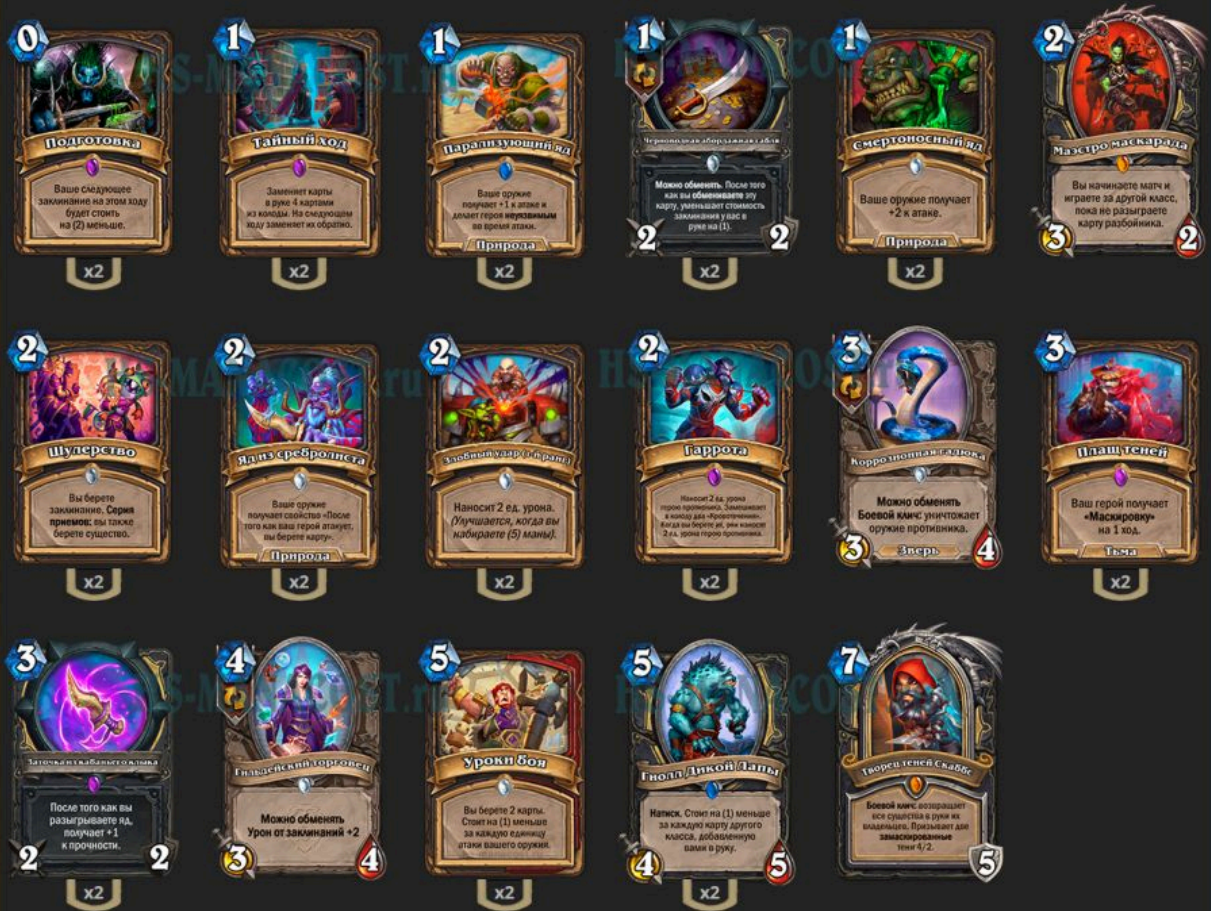
Новая сборка Разбойника на оружии этого года хоть и немногим отличается от классической, включение **Маэстро маскарада** и **Гноллов Дикой Лапы** существенно улучшает целый ряд агро матч-апов.

Покинули колоду **Коварные удары**, поскольку они никак не помогают реализовать **Гноллов** и не являются ключевой картой в конце игры.



Маэстро Разбойник на оружии от bilibili2022

Разбойник на оружии от bilibili2022



Убрано: Вымогательство ШРУ x2

Добавлено: Подготовка, Коррозионная гадюка

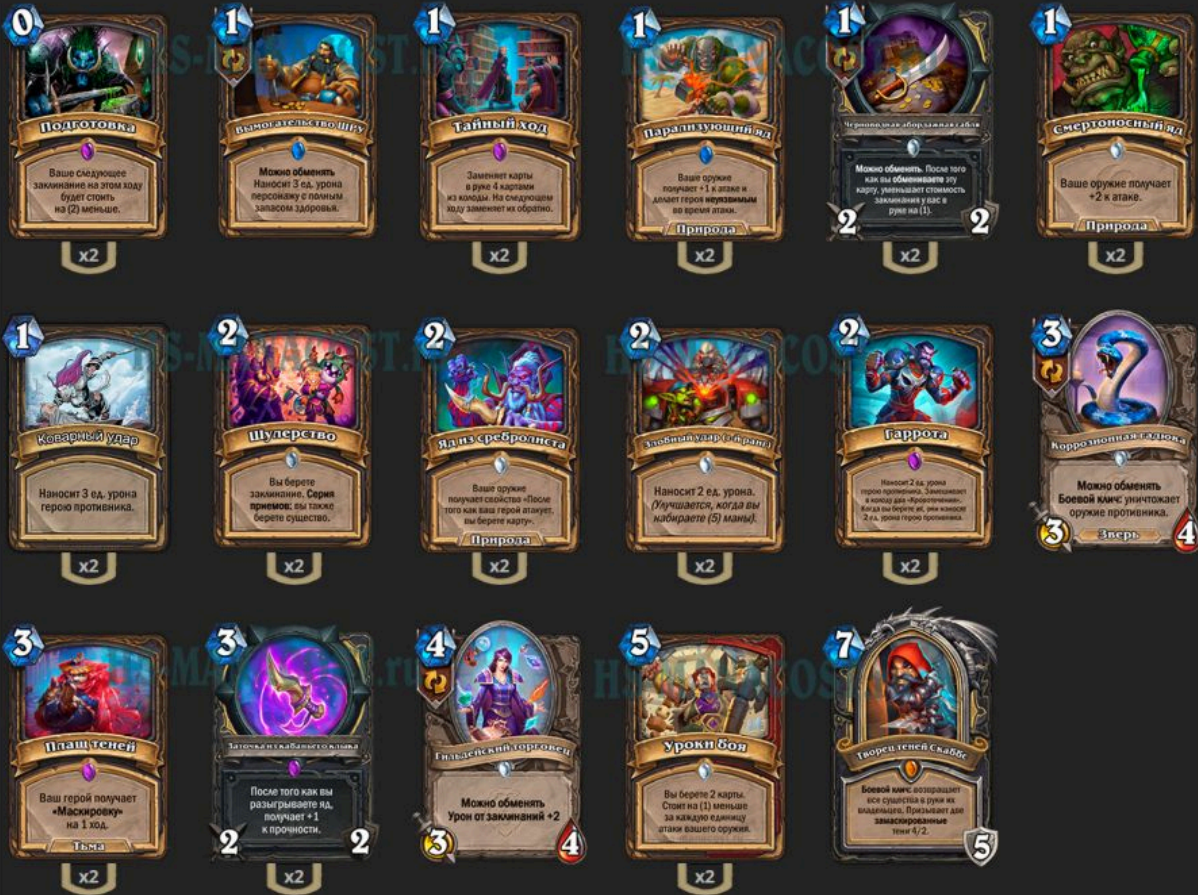
Топ китайского сервера предлагает играть **Коррозионную гадюку** для зеркальных матчапов. Отсутствие **Вымогательств ШРУ** намекает на то, что темпо колод в Китае нет. Тем не менее сборка навряд ли подойдет широкому ладдеру, поскольку вне Легенды множество Пират Воинов, против которых дешевый ремувал всегда полезен, а вот **Коррозионная гадюка**, как ни странно, не особо.

В целом по стандарту сборки используют 1 копию **Подготовки**, а оставшиеся 2 слота заполняют второй **Подготовкой**, 1-2 **Вымогательствами ШРУ** или одной **Коррозионной гадюкой**.



Классический Разбойник на оружии

Классический Разбойник на оружии



Убрано: Вымогательство ШРУ, Маэстро маскарада, Гнолл Дикой Лапы x2

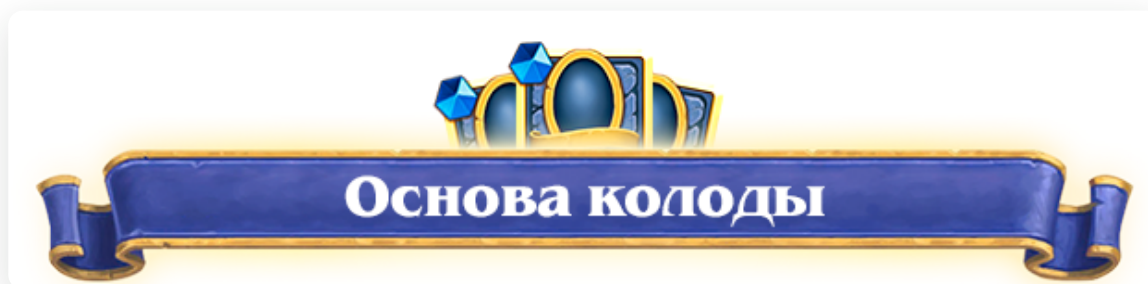
Добавлено: Подготовка, Коварный удар x2, Коррозионная гадюка

Классическая сборка все еще встречается в ладдере, хотя и очень редко. Она намного хуже играет против агро колод (Фейс Хант, Бист Друида, Квест Воина). Ее плюс только в хорошем противостоянии с Манускрипт Паладином. Мозаки Маг и Хэндлок – слишком хорошие встречи и для сборки с Гноллами, чтобы ради них брать эту.

[к оглавлению](#)



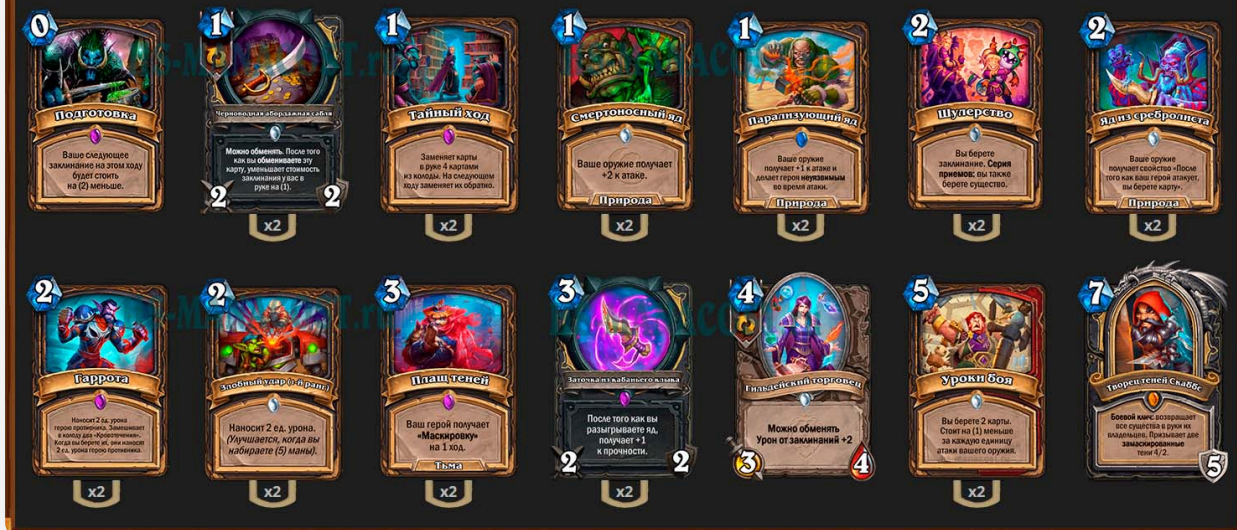
- - *Основа колоды*
- - *Оptionальные и технические карты*
- - *Замены*
- - *Максимально бюджетная колода*



Основа колоды – это карты, которые есть практически в любой сборке колоды актуальной меты. Разбойник на оружии собрал целых 25 карт в основе: основное оружие, яды для него, способы перебора колоды, взрывной урон и защитные инструменты.

Основа колоды - Разбойник на оружии (25/30)

Стоимость основы колоды - 5440 пыли



Код основы колоды:



Все карты прочно обосновались в сборках Разбойника на оружии. Черноводная абрадажная сабля периодически покидала некоторые версии в начале дополнения, но в последние недели с падением популярности классической сборки найти колоду без этого практичного оружия практически невозможно.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

2 направления архетипа

С появлением новой сборки можно выделить 2 набора карт, которые используются архетипом.

Трюки с Маэстро маскарада



Маэстро маскарада и Гноллы Дикой Лапы – инновационный прорыв для Разбойника на оружии, от которого теперь трудно отказаться. Часто Гноллы очень дешево или даже

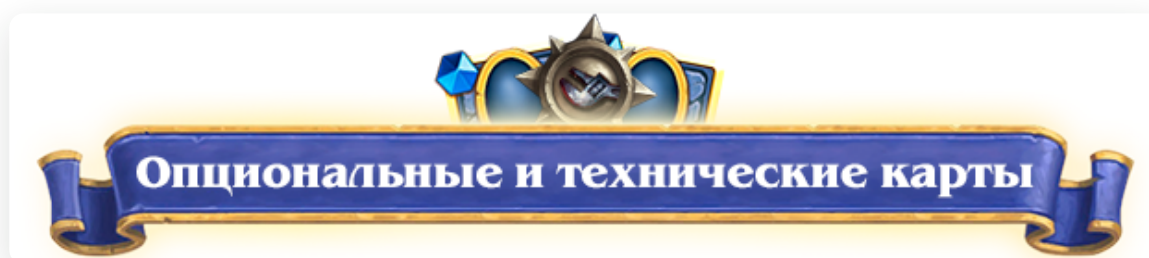
бесплатно выходят на стол уже в самые первые ходы партии, создавая огромное давление на оппонента. Удешевить же их помогает маскировка под другой класс от легендарной карты.

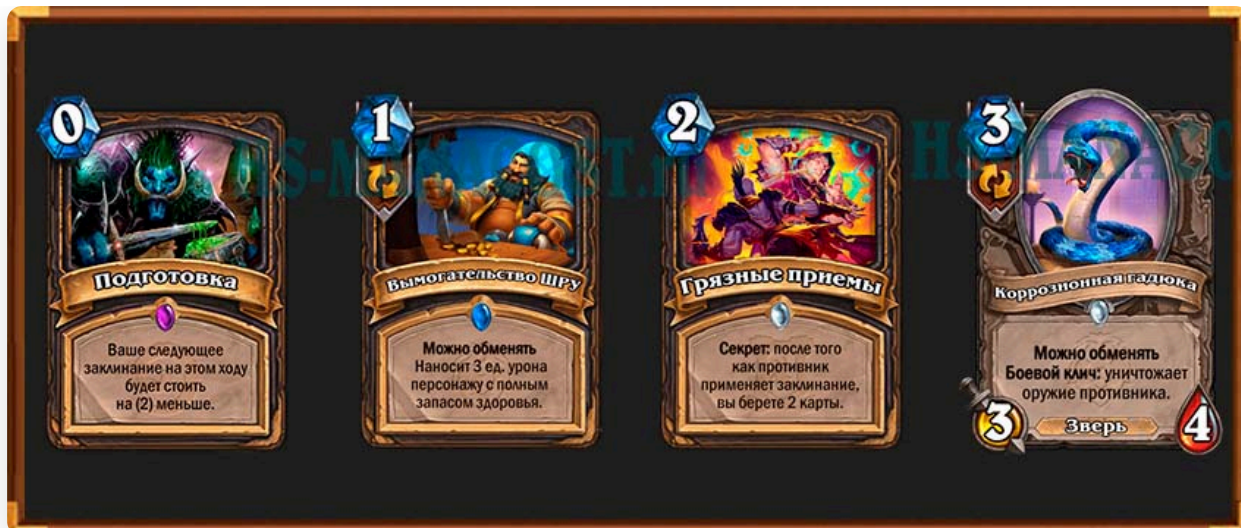
Максимум урона



Коварные удары – это довольно существенный источник урона, когда речь заходит об уроне от заклинаний. Именно благодаря этому Разбойнику на воровстве удастся легко реализовать ОТК-комбинацию против Манускрипт Паладина, которого очень трудно победить иначе.

Самозатачивающийся меч – дает еще одну цель для наложения ядов, которая имеет хоть какую-то выгоду и большой запас прочности по сравнению с обычной силой героя или **Черноводной абордажной саблей**. В целом карта не показывает себя исключительно ни в одной встрече, поэтому выбор хоть и бюджетный, но сомнительный.





Подготовка – карта из основы колоды, вторая копия которой периодически уступает место другим опциональным вариантам. Предназначение ее просто – удешевлять заклинания, чтобы открывать больше возможностей хода. Отлично работает с **Тайным ходом**.

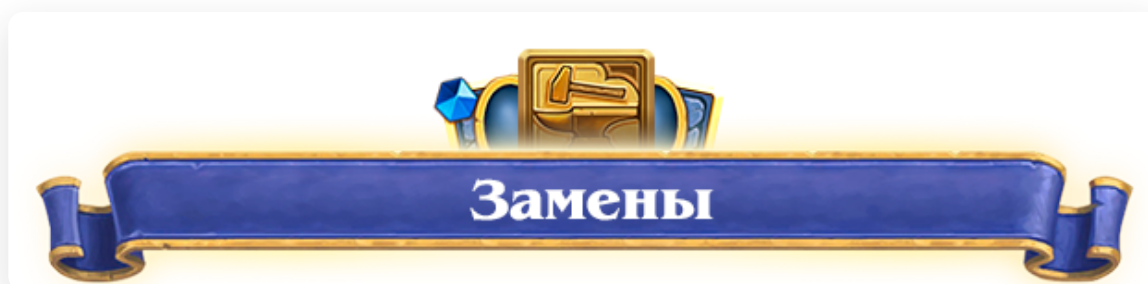
Вымогательство ШРУ – одна из карт на обмен. Помогает удешевлять **Гноллов Дикой Лапы**, искать альтернативные варианты хода и контролировать стол.

Коррозионная гадюка – аналог **Вымогательства ШРУ**, который чаще используется в классической сборке. Проблема карты в новой версии колоды в том, что она нейтральная, а значит не будет удешевлять **Гноллов Дикой Лапы** и помешает им же, ухудшив **Шулерство**.

Грязные приемы – дополнительный вариант перебора в классической сборке. Будет не очень хорош, если вы часто встречаете **Воинов**, поскольку они практически не играют заклинаний.

Менее популярные опциональные карты: **Запугивание**, **Нитряд**.

[к оглавлению](#)



Разбойник на оружии – не очень дорогая колода, особенно если вы обратитесь к классической сборке. К сожалению, удешевить ее практически невозможно, поскольку все дорогостоящие карты являются ключевыми. Разберем каждую из них.



Тайный ход – важнейший источник добора в колоде. Даже с самой ужасной рукой достаточно найти **Тайный ход**, и ситуация может кардинально измениться.

Карта помогает вытащить из колоды ключевые инструменты или полностью заполняет собой неудобный ход.



Маэстро маскарада – незаменимый активатор Гноллов Дикой Лапы. Без нее вы можете играть только классической сборкой колоды.



Гаррота – главный источник взрывного урона. Ничем не заменяется.



Плащ теней – главный способ выжить. Также ничем не заменяется.



Заточка из кабаньего клыка – болванка для ядов с потрясающим эффектом. В теории можно заменить на Самозатачивающийся меч, но он на порядок хуже.

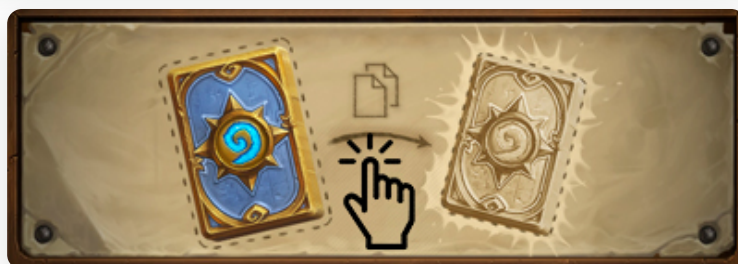
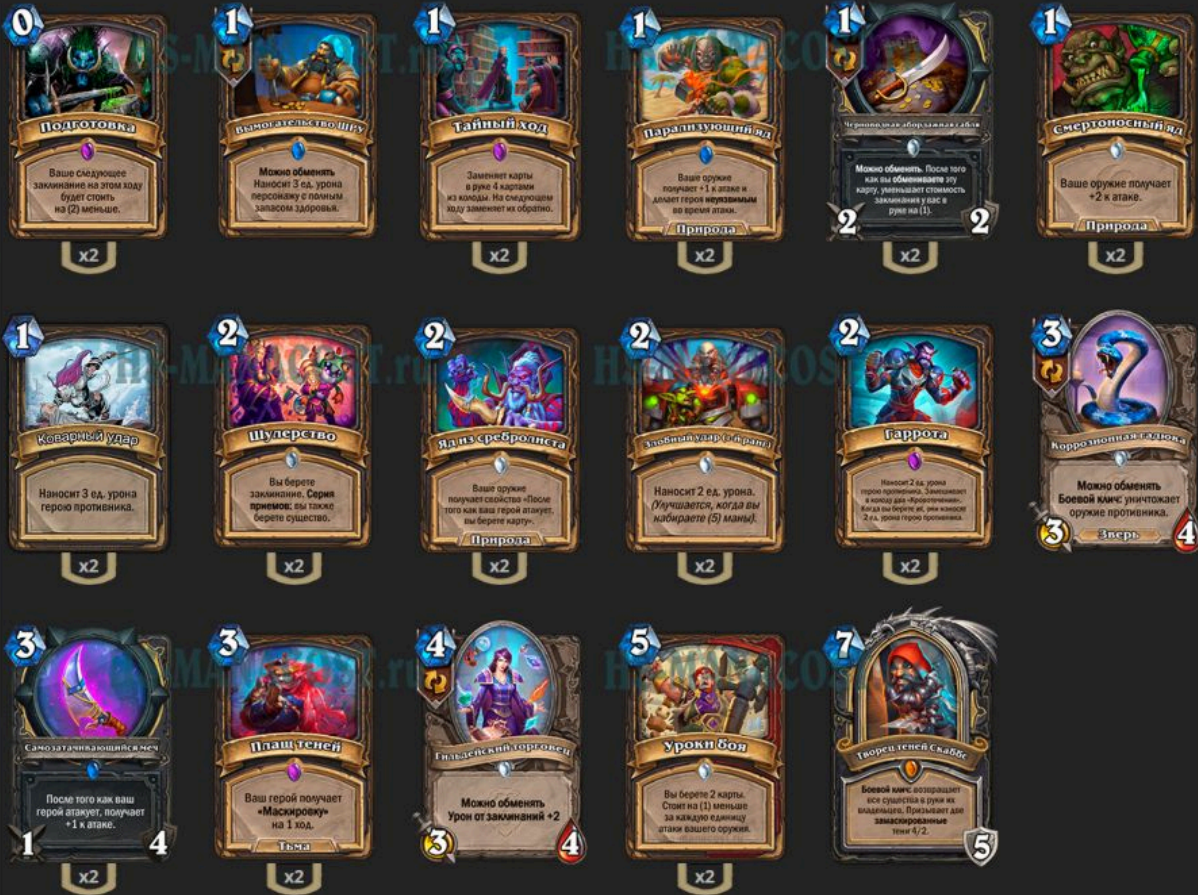


Творец теней Скаббс – самая дорогая карта в любой сборке, которую даже при большом желании трудно на что-то поменять. Скаббс делает слишком многое для одной карты, и не включив его в сборку, вы потеряете львиную долю винрейта. Обратите внимание, что с большой долей вероятности нерфы могут затронуть именно его, поэтому крафтить его можно без опаски. Если же его не понерфят, карта всегда будет актуальна в колодах класса.



Максимально бюджетная колода

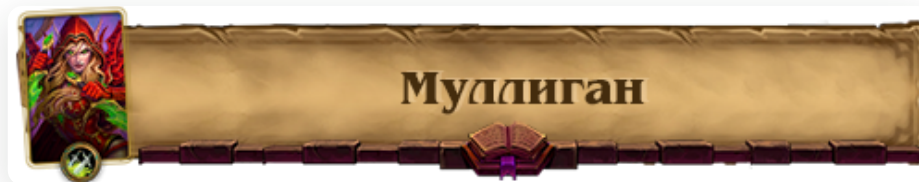
Бюджетный Разбойник на оружии



Поскольку классическая сборка Разбойника на оружии играет на одну легендарку меньше, за основу была взята именно она. Но, как ясно из описания замен, удешевить ее практически невозможно. Сэкономить немного пыли можно на [Заточках из кабаньего клыка](#), хотя это оружие намного лучше [Самозатачивающегося меча](#). По возможности скрафтите его: синергии ядов останутся в игре еще на ближайший год.

Без Творца теней Скаббса лучше не играть Разбойником на оружии.

[к оглавлению](#)



Муллиган Разбойника на оружии относительно простой и практически не зависит от того, против кого вы играете. Особенно когда до конца нельзя быть уверенным, Разбойник против вас или нет.

Оставляйте всегда



Высокий приоритет



Гнолл Дикой Лапы – всегда оставляется в стартовой руке в любом количестве. Карта дает огромный темп в начале игры, ведь часто ее можно выставить уже на 2-й ход.

Заточка из кабаньего клыка – важнейшая карта для реализации всех ядов колоды и последующего контроля стола и нанесения урона. Если не удалось найти ее на старте, ради нее стоит использовать первый попавшийся **Тайный ход**.

Черноводная абордажная сабля – лучшая карта со свойством «Можно обменять», поскольку она сохраняет стартовую ману в виде удешевления на одном из заклинаний в руке. Приносит тройную пользу при обмене на старте в сборке с **Гноллами Дикой Лапы**.

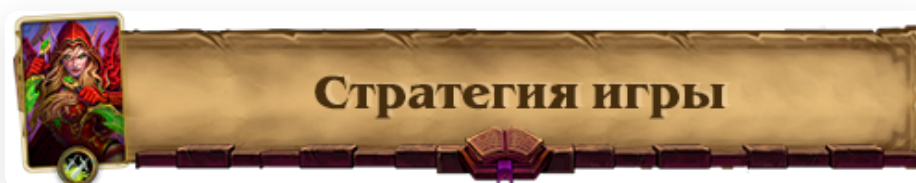
Вымогательство ШРУ и **Гильдейский торговец** – обычно всегда оставляются на старте, если нет **Черноводной абордажной сабли**, ради удешевления **Гноллов**. В классической сборке **Вымогательство ШРУ** можно оставить только в агро матч-апе.

Тайный ход – обычно всегда оставляется в паре с **Гноллом Дикой Лапы**, чтобы гарантированно выставить его на второй ход бесплатно. Некоторые топовые игроки оставляют карту всегда и рискованно играют ее на первом же ходу, если в руке нет карт для обмена. В классической сборке на старте можно оставить в медленном матч-апе, если еще нет оружия.

Яд из серебрилиста, Смертоносный яд, Парализующий яд – оставляются только при наличии **Заточки из кабаньего клыка** на старте. **Яд из серебрилиста** можно оставить в классической сборке ради добора с силой героя в медленном матч-апе.

Творец теней Скаббс – в основной сборке статьи на старте не оставляется. Можно оставить в классической сборке колоды в медленном матч-апе или с уже найденным оружием.

[к оглавлению](#)



Основы геймплея

Вопреки заблуждению многих игроков, **Разбойник на оружии** уже давно не агро колода, которая только и делает, что бьет в лицо. Да, существенная часть геймплея посвящена оружию и его баффам, что позволяет сконструировать из **Заточки из кабаньего клыка** огромную кувалду, которая будет наносить до 8 ед. урона. Однако в процессе оружие в первую очередь является одним из ваших главных инструментов выживания. У колоды также огромный взрывной потенциал, и именно он является вашим главным планом на победу, а не оружие.

К агрессивному геймплею чаще переходит классическая сборка, которой сложнее контролировать стол и часто приходится полностью отдавать его противнику, полагаясь на **Плащи теней** и быстрое убийство взрывным уроном.

Однако сейчас на первый план вышла сборка с **Маэстро маскарада** и **Гноллами Дикой Лапы**. Последние дали **Разбойнику на оружии** весомый аргумент в борьбе за стол. И дело

не только в том, что **Гноллы** имеют натиск и могут сразу же размениваться с противниками, а в их появлении на игровой доске уже на 2-м ходу. Осуществить такой скачок по темпу колоде помогают карты обмена и **Тайный ход**.



Как же работает комбинация этих существ? Дело в том, что **Мастер маскарада** не просто дает вам маскировку другого класса – по сути вы являетесь другим классом до розыгрыша любой карты Разбойника. Из-за этого ваши родные карты Разбойника считаются «картами другого класса». Получая их в руку, вы удешевляете **Гноллов Дикой Лапы**, а поскольку механика обмена не отменяет эффект **Мастера**, их стоимость легко снизить до нуля в первые же ходы партии.

*В игре существует баг, из-за которого **Гноллы Дикой Лапы** могут получить удешевление, даже если вы уже вернули себе истинный облик. Это как-то связано с **Тайным ходом** и картами на обмен, но ситуация возникает далеко не всегда.*

Именно на этом завязан геймплей новой версии Разбойника на оружии. В 1-й и 2-й ходы вы удешевляете **Гноллов Дикой Лапы**, во 2-й или 3-й – выставляете, а в 3-й или 4-й – экипируете **Заточку из кабаньего клыка**. На этапе удешевления **Гноллов** важно запомнить, сколько же они стоили до раскрытия вашего облика. Поскольку в колоде только 4 существа, **Шулерство** с большой вероятностью (и иногда гарантированно) может принести вам одного из **Гноллов**. Если вы знаете, сколько он будет стоить, вы можете надежнее спланировать ваш ход.

В мидгейме Разбойник ни в коем случае не должен отдавать стол противнику, пусть вы играете даже против совсем не темповой колоды вроде ОТК Шамана. У любого противника будут неприятные существа, которые будут угрожать вашему здоровью,

поэтому постарайтесь моментально убирать их со стола. В особенности это касается агро колод.

Если вам удалось успешно отбиться от всех угроз противника, и даже зацепиться за стол каким-то существом, в первую очередь думайте о том, не как по максимуму реализовать всю вашу руку, а как вы можете проиграть. Часто ответом на этот вопрос будет **Коррозионная гадюка**. Не стоит бояться эту карту как огня: вы все еще можете выиграть против нее (иногда даже против двух копий). Тем не менее если инициатива в партии на вашей стороне, то старайтесь чуть более жадно разыгрывать яды, особенно если в текущий ход вы уже атаковали.

Обратите внимание на грамотное заполнение вашей кривой маны. Не прокручивайте бездумно карты с механикой обмена, если у вас есть свободная мана. **Черноводная абордажная сабля** сохраняет эту ману, поэтому старайтесь сначала играть заклинания, которые вы точно хотите сыграть, и только потом обменивать оружие. В противном случае удешевление может упасть на карту, на которую у вас и так хватает маны, и вы закончите ход с лишней единицей. Обратный порядок актуален только тогда, когда вам очень важно найти что-то конкретное из колоды. Если вам удалось быстро перебрать всю колоду, под конец можно и вовсе жонглировать двумя **Черноводными абордажными саблями**, удешевляя все, что есть в руке.

Гильдейского торговца не стоит обменивать в первую очередь, если в колоде еще есть **Гнолл Дикой Лапы**, а **Маэстро маскарада** уже в руке. Обменяв торговца, вы лишите себя возможности гарантированно добрать **Гнолла Шулерством**. Единственный риск оставлять **Гильдейского торговца** в руке кроется в **Мутанусе Пожирателе**. Обычно он всегда есть у ОТК Шамана и Квест Жреца, но иногда встречается и у Манускрипт Паладина и Рамп Друида. Чтобы обыграть выход мурлока, нужно постоянно заканчивать ход обменом торговца, пока вы не сможете выставить его для летального урона. И, конечно же, Мутануса нужно опасаться только тогда, когда **Гильдейский торговец** вообще важна в партии.

[к оглавлению](#)



Грамотный старт с Гноллами

- Как было сказано ранее, карты с механикой обмена – лучший способ удешевить **Гноллов Дикой Лапы**. Именно поэтому их всегда оставляют на этапе муллигана. Если на первом ходу вы не раскрываете истинный облик, вы уже удешевляете **Гноллов** до 3 маны. Если на имеющиеся 3 маны совершить 3 обмена, **Гноллы** уже будут стоить 0, причем выставить их можно будет сразу в конце второго хода. Испортить план может только топдек **Гильдейского торговца**, поскольку это нейтральная карта.

Также важно отметить, что если первой картой, которую вы играете в партии, является **Тайный ход**, весь добор с него засчитывается в удешевление **Гноллов**. Таким образом, вы можете с самого начала партии гарантировать себе **Гноллов Дикой Лапы** за 0, если на 1-й сыграете **Тайный ход**. Причем этот же **Тайный ход** может их и добрать. В идеале, конечно, уже иметь хотя бы одного **Гнолла** в руке.

Если со старта ни одного **Гнолла** в руке нет, моментальный розыгрыш **Тайного хода** – очень рискованное решение. На него можно пойти, если вы уже нашли **Заточку из кабаньего клыка** к третьему ходу. В противном случае лучше оставить **Тайный ход** для поиска именно этой карты. И, конечно, если в руке есть карта для обмена, всегда лучше сыграть ее, нежели просто так отдавать **Тайный ход**.

Есть и другой способ взять карты из колоды на старте – **Шулерство**. Вот только карта далеко не так хороша в начале партии, как многие о ней думают. Вы не хотите играть ее через **Подготовку**, поскольку **Подготовка** моментально раскроет ваш класс и план с **Гноллами Дикой Лапы** будет моментально провален.

Другой вариант – сыграть **Шулерство** с Монетки, но и здесь есть огромный минус. Если вы сделаете это на первом ходу, вы рискуете получить в руку **Гильдейского торговца**, и тогда ваши **Гноллы** будут стоить целых 3 маны. Если же **Гильдейский торговец** уже в руке, то лучше просто обменять его, нежели отдавать Монетку.

Иногда **Шулерство** можно сыграть на втором ходу с Монетки, если у вас есть одна из карт на обмен. Главное – совершайте обмен до **Шулерства**, чтобы не потерять лишнее удешевление для **Гнолла**.

Важно во всех этих ситуациях учесть наличие или отсутствие **Заточки из кабаньего клыка**. Если оружия нет, то Монетка/Подготовка + **Тайный ход** – распространенный вариант найти его. Поэтому постарайтесь не отдавать Монетку для **Шулерства** на втором ходу, если у вас нет альтернативного хода на третий. **Шулерство** само по себе никогда не доберет оружие.

Если удачно удешевить **Гноллов** сразу же не удалось и к третьему ходу перед вами стоит выбор: надевать оружие или удешевлять **Гноллов** – обычно в приоритете должно быть оружие. Отдать выбор в сторону **Гноллов** можно только в том случае, если один уже есть у вас в руке или вы можете гарантированно добрать его и если таким ходом вы не создадите дыры в кривой маны сейчас и далее.

Отдельно стоит упомянуть **Жизнеотвод**. Это самая полезная сила героя, которая тоже поможет удешевить **Гноллов**, и при этом даст вам больше ресурсов в руку. Вы даже можете сыграть ее с Монетки, если у вас нет карты на обмен. Однако не жадничайте слишком сильно – к третьему ходу вы уже должны озадачиться поиском или экипировкой **Заточки**, а не силой героя.

Не зацикливайтесь на **Заточке из кабаньего клыка**, если вам не удастся ее найти или первую копию сломали. Не копите баффы оружия по многу ходов. Часто их достаточно реализовать на **Черноводной абордажной сабле** или даже на обычной силе героя, особенно если в руке есть еще и **Уроки боя**, которые тоже лежат в ожидании Заточки.

[к оглавлению](#)



Самая частая ошибка



Большая ошибка неопытных игроков на колодах типа Разбойника на оружии, которые вообще не играют от стола – это огромное внимание к перебору и комбинациям карт в колоде, но недостаток микроменеджмента ресурсов и контроля стола. Вы должны понимать, что в темпо матч-апах на стадии мидгейма вы не агрессивная колода, а самый настоящий контроль архетип с постепенным накоплением урона.

Жирный намек на это дает **Парализующий яд**. Если вам удалось вовремя найти **Заточку из кабаньего клыка** и усилить ее этим ядом, противнику будет очень трудно зацепиться за стол. Обычно любые колоды, которые давят вас существами, не имеют исцеления или

брони, поэтому вы легко можете победить их взрывным уроном **Гаррот** и буквально одним ударом оружия. Следовательно, постарайтесь сконцентрировать все ваши атаки до конца партии на столе.

Часто оппонент выставляет 1-2 существа, а игрок вместо того, чтобы подумать, как он может от них избавиться, думает только о том, как ему выгоднее потратить ману на перебор или удешевление карт. Существа же кажутся ерундой, от которой можно закрыть **Плащом теней** или которую потом можно убрать Скаббсом. В итоге часто противник только усиливает стол, а игроку уже не хватает всех маскировок или попросту времени до карты героя. Если, например, ДХ Скверны может зачистить практически любой стол с уроном от заклинаний, у Разбойника ремувалы слабые и точечные. Поэтому, чтобы не тратить **Плащи теней** раньше времени и не подбрасывать монетку на поиск Скаббса, старайтесь зачищать стол по возможности сразу же. В первую очередь это касается любых темповых противников, но в целом актуально для любых противостояний, где противник не наращивает себе массу здоровья броней.

Злобный удар примечателен тем, что это единственный прямой урон по столу без каких-либо условий. Например, если противник чем-то разменивал вашего **Гнолла Дикой Лапы**, то добить поврежденное существо можно либо героем, либо Злобным ударом. Чаще лучше сделать это именно заклинанием, если урон от оружия больше. Да, у Злобного удара выше потенциал в лейтгейме под **Гильдейским торговцем**, но часто вам вовсе не нужно столько урона.

[к оглавлению](#)



Быстрый перебор колоды VS Моментальный взрывной урон

У Разбойника на оружии есть много урона, из которого легко можно составить ОТК комбинацию без оружия. Но всегда ли она нужна? В первую очередь это зависит от того, в каком матч-апе вы оказались, а во вторую – как развивается партия.

В целом все матч-апы можно разделить на 3 привычных категории – **темпо**, **комбо** и **контроль**. Все они несколько отличаются для Разбойника, главным образом – подходом к реализации карт.

Темпо противостояния в первую очередь характеризуются максимальным контролем стола и сохранением здоровья. Именно в этих матч-апах вы должны стараться как можно дольше затянуть партию и использовать **Плащи теней** как можно позднее. И именно в них вы можете использовать карты урона в любой удобный момент. Например, вы можете активировать серию приемов **Шулерства Гарротой** или выбросить Злобный удар из **Тайного хода** в лицо оппонента, если не на что потратить ману.

Урона в таких встречах хватит всегда, поэтому единственное, на что вы должны обратить внимание – это соотношение вашего текущего взрывного потенциала (максимум урона, который вы можете гарантированно нанести в ближайший ход) и здоровья противника. Если оно близко к 1:1, то есть смысл действовать чуть агрессивнее. К темпо матч-апам относятся все агро колоды (Фейс Охотник, Бист Друид), Разбойник на воровстве, Квест Воин.

Комбо противостояния полностью посвящены максимальному нанесению урона в кратчайшие сроки. По сути это гонка вооружений, которую можно затормозить **Плащами теней** и Творцом теней Скаббсом. Здесь допустим 1-2 размена героем, если противник выставил что-то на стол, но главная ваша задача – перенести любой урон из руки на лицо оппонента. Конечно же, ОТК-комбинация здесь не нужна. К таким встречам относятся Мозаки Маг и зеркальное противостояние.

Контроль противостояния просты в теории, но могут быть сложны на практике. Именно в них вы должны кропотливо просчитывать весь доступный урон, стараться быстрее перебирать колоду и готовить убийство в один ход. И чаще всего в них нужно стараться отыгрывать от **Коррозионной гадюки** и **Мутануса Пожирателя**. К таким матч-апам относятся Манускрипт Паладин, ОТК Шаман, Рамп Друид, Хэндлок.

[к оглавлению](#)



Защитные опции и не только



Основной способ Разбойника на оружии затянуть партию – это [Плащ теней](#). Фактически, карта дарует вам неуязвимость практически в любой ситуации, кроме пары исключений.

Избежать смертельного урона – основное предназначение Плаща. Причем смертельный урон не обязательно должен быть перед вами на столе. Здесь очень важно понимать, какие источники взрывного урона есть у противника, и может ли он их все реализовать. В идеальном случае вы хотите разыграть [Плащ теней](#) таким образом, чтобы последующий [Творец теней Скаббс](#) вывел вас из-под угрозы с пустого стола. Другими словами, если у противника точно есть [Мистер Каюк](#) и [Злобный удар](#), не стоит затягивать розыгрыш [Плаща теней](#) до того момента, когда у вас будет 2 здоровья. Если, конечно, вы не добьете противника сами.

[Плащ теней](#) также можно играть, чтобы просто избежать большого количества урона. Например, вы не смогли удержать стол в ранней игре (противник развил слишком большой темп или вы поздно нашли оружие и баффы). Если у вас в руке есть [Плащ теней](#) и [Творец теней Скаббс](#), используйте все возможные ресурсы для сдерживания стола до 6-го хода, после чего закрывайтесь Плащом на 6-м ходу и играйте Скаббса на 7-м.

Также не забывайте, что есть урон, который может проигнорировать вашу маскировку, например [Гаррота](#) или [Маска К'Туна](#). Если у противника могут быть такие карты, то не стоит жадничать [Плащом теней](#). И наоборот, если противник точно не убьет вас раньше,

чем вы убьете его, **Плащ теней** можно, например, выбрасывать из **Тайного хода** просто так.

Творец теней Скаббс – одна из лучших карт в игре, поскольку позволяет вам не только зачистить весь стол, но и создать свой собственный. Также многие забывают, что сила героя Скаббса – это постоянный источник маны, поэтому чем дольше вы оттягиваете его выход, тем меньше маны вы используете в ходе всей партии, что может оказаться критичным под конец.

[к оглавлению](#)



Потенциал по урону

Несмотря на то, что в колоде очень и очень много источников урона, в большинстве партий вы будете использовать его для контроля стола. Чаще всего основной план на игру заключается в том, чтобы сдерживать оппонента оружием и частью заклинаний в течение игры, а потом убить его в один ход.

Самая частая комбинация, которую вы будете использовать, – это **Гильдейский торговец** с двумя **Гарротами** на 24 урона. Обычно ее и удара оружием достаточно, чтобы добить противника. Потенциал можно увеличить вплоть до 40 ед. урона, если вам удалось сохранить **Злобные удары**.

	Без СПД	Гильдейский торговец
Гаррота	6	12
Гаррота x2	12	24
Гаррота x2 + Злобный удар (2-й ранг)	16	30
Гаррота x2 + Злобный удар (2-й ранг) x2	20	36
Гаррота x2 + Злобный удар (3-й ранг)	18	32
Гаррота x2 + Злобный удар (3-й ранг) x2	24	40

Кровотечения **Гаррот** можно добрать множеством способов: **Ядом из серебрилиста**, **Шулерством**, обменом карт и даже **Тайным ходом** (подробнее ниже). В тяжелой

ситуации не забывайте, что **Черноводная абордажная сабля** обменивается бесплатно, если ее удешевление падает на то заклинание, что вы точно собираетесь играть. Например, если вы используете обе **Гарроты**, а добрать нужно только пару **Кровотечений**, можно сначала разыграть одну из них, совершить обмен саблей, и только потом играть вторую перед последним добором.

[к оглавлению](#)



Когда играть Тайный ход



Тайный ход – самая жадная карта на низких рангах. Часто игроки расценивают ее, как

добор 4-х карт, который нужно сыграть тогда, когда рука стала абсолютно мертвой. И это в корне неверно.

Самое первое применение карты, о котором уже шла речь выше, – это удешевление **Гноллов Дикой Лапы** на 1-м ходу. Обычно на такое идут, когда в руке или уже есть **Гнолл Дикой Лапы**, или два **Тайных хода**, или есть другой добор, или уже есть **Заточка из кабаньего клыка**.

Следующее применение **Тайного хода** – это поиск **Заточки из кабаньего клыка**. Карту можно сыграть через **Монетку** или **Подготовку** уже на 3-м ходу или самостоятельно на 4-м, чтобы сразу же экипировать оружие. **Всегда идите на такой ход**, если в руке нет другого, который гарантирует выход одного из **Гноллов**. **Тайный ход** всегда будет лучше, чем обмен карт или **Шулерство**. Последнее вообще никогда не даст вам оружие.

Если **Заточка** найдет, вы сможете реализовать пару карт на обмен – полученные ресурсы останутся в вашей руке в конце хода. Если ресурсы получить не удастся, по возможности лучше избавиться от большинства карт из **Тайного хода**, чтобы они не мешали будущим топдекам.

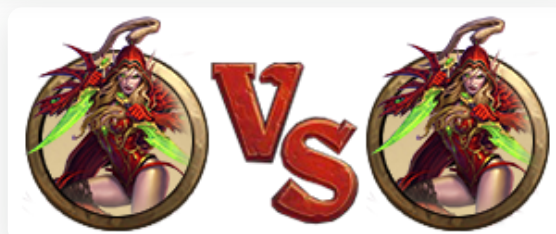
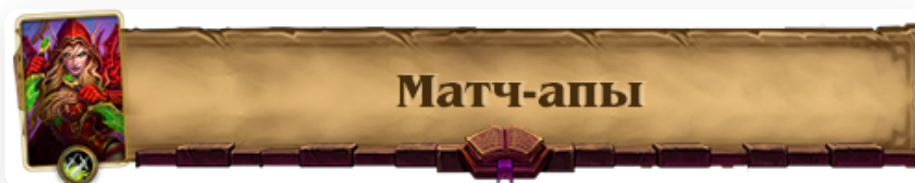
Не стоит жадничать **Тайным ходом** и в мидгейме. Играйте его, если ход у вас в руке выглядит недостаточно целостным, либо вы не можете гарантировать, что потратите всю доступную ману. Это не обязательно должна быть мертвая рука, но если у вас 6-7 маны, а в руке из добора только **Шулерство**, которое придется активировать **Гарротой** или **Злобным ударом** – лучше сыграть **Тайный ход**.

Также **Тайный ход** отлично справляется с поиском Творца теней Скаббса или **Плща теней**. И, конечно же, его можно использовать для поиска летального урона. Обратите внимание, что **Кровотечения**, которые берет **Тайный ход**, не разыгрываются – их можно сыграть только из руки за 1 маны.

Когда вы играете **Тайный ход**, особенно в этой колоде, нужно следить за числом карт в руке. Перебора у **Разбойника** на оружии масса, поэтому сжечь пару карт не так уж и трудно. Всегда запоминайте, сколько карт у вас было в руке – сохранить из **Тайного хода** можно столько, чтобы в сумме оказалось 9. Если вы вдруг забыли посчитать изначальную руку – это можно сделать из лога боя:



[К оглавлению](#)



Разбойники на оружии и воровстве

Матч-ап с Разбойником на воровстве склонился в сторону ядов после изобретения сборки с Гноллами. Теперь у Разбойника на оружии есть возможность ответить на темп противника, и переход к разменам оружием стал более плавным. А вот взрывной урон из руки у вас намного сильнее, чем возможности Разбойника на воровстве.

Тем не менее Творец теней Скаббс - не всегда надежная защита, если оппонент еще не играл Мистера Каюка. Каюк дает 6 ед. урона, но его могут увеличить Эдвин главарь Братства, Похититель призов, Пират-пройдоха и Шаг сквозь тень. Обращайте внимание на эти карты, особенно если вы возвращаете их в руку Скаббсом. Иногда имеет смысл даже разменять что-то на столе оружием, прежде чем играть героя. Также у Разбойника есть пара Злобных ударов.

Зеркальный матч-ап сложнее, и хоть он и сильно зависит от порядка захода карт, повернуть его в свою сторону все же можно. Ранние Гноллы Дикой Лапы здесь особенно важны, поскольку в мидгейме противник уже не даст вам ударить ими. Старайтесь наносить весь возможный урон по мере его захода в руку.

Важно правильно сыграть **Плащ теней**. Помните, что **Гарроты** игнорируют маскировку, поэтому слишком долго держать ее в руке не стоит, иначе вы рискуете подставиться под летальный урон. При этом часто партия оказывается за тем игроком, который сыграл свои Плащ и Скаббса последним.

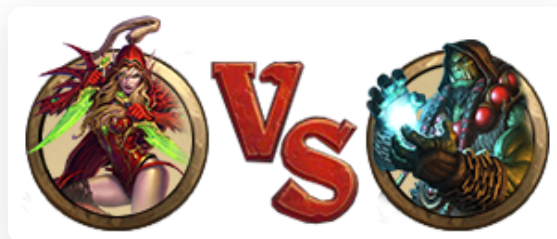
В борьбе двух Скаббсов ключевую роль играют Тени, которые остаются на столе – это 8 ед. урона, которые невозможно иначе убрать со стола. Если вы оказались в позиции проигрывающего, не выставляйте ничего на стол, чтобы противника не во что было удариться для добора карт оружием. Постарайтесь сохранить неиспользованные **Гарроты** до хода, когда спадет ваша маскировка, и реализовать летальный урон.



Квест Воин

Гноллы Дикой Лапы принесли Разбойнику целых 15% винрейта в этом матч-апе, и теперь Разбойник в фаворе. Партия проходит максимально просто: старайтесь не отдавать Воину стол, чтобы не получить слишком много урона.

В мидгейме противник начнет стрелять из пушек по 2 ед. урона – учитывайте это, когда будете строить планы на **Плащ теней**.



ОТК Шаман

Основной способ победы против ОТК Шамана – это ответная ОТК-комбинация с **Гарротами**. При этом важно отметить, что Шаман способен выставить хоть и не сильный, но очень неприятный стол. В первую очередь это касается элементалей с заморозкой из **Пещеры Дикой Лапы**, на которых обязательно найти ответ. В противном случае заморозка попросту не даст вам атаковать.

У ОТК Шамана есть пара источников брони в лице **Торговки доспехами**. Желательно убрать со стола и их. Если дело дойдет до Творца теней Скаббса, их очень не хочется возвращать в руку. Мало того, что они снова дадут Шаману броню, так он еще может скомбинировать их с Болнером Ударом Клюва и Сияющим ара, набрав умопомрачительное количество брони, которую вы никогда не пробьете.

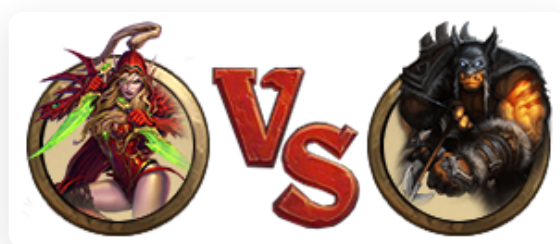
Маловероятно, что Шаман сможет найти ОТК-комбинацию раньше того, как у вас закончится колода, но если это вдруг случилось (был сыгран Телан Фордринг и пара карт с порчей), защититься от ОТК поможет **Плащ теней**.



Квест Шаман

Очень легкий матч-ап, поскольку условие победы Квест Шамана слишком медленное. Опять же, не игнорируйте вражеских существ, особенно с уроном от заклинаний – постепенно они могут опустить ваше здоровье слишком низко.

По необходимости Творца теней Скаббса в этом матч-апе можно придержать до выхода [Напряженного призыва](#).



Фейс Охотник

Один из плохих матч-апов за счет высокой скорости захвата стола Охотником. [Гноллы](#) несколько улучшили его, но он все еще на стороне Рексара. Постарайтесь сохранить на старте в руке какой-то ответ на [Трогга Железного рудника](#) – самую неприятную угрозу для вас.

В этом матч-апе от вас требуется максимум разменов и максимум зачисток всеми возможными способами. Если вы не будете играть жадно и сохраните к 5-6 ходу хотя бы 20 ед. здоровья, победить будет несложно. Часто противник все же перехватывает стол, но к этому моменту у вас уже должен быть [Плащ теней](#). Не забывайте про нецелевой урон – помимо силы героя у Охотника есть [Пронзающий выстрел](#) и [Неистовый люторог](#). Отыгрывая от последнего, не выставляйте [Маэстро маскарада](#). Скаббс обычно ставит жирную точку в этом матч-апе.

Рамп Друид

Еще один сложный матч-ап. Если Друид знает, что он делает, огромное количество брони может вывести его из-под летала.

Много выгоды принесет ранний урон от [Гноллов Дикой Лапы](#), которого часто не хватает в этом матч-апе. Размениваться здесь практически не с кем, а существ Друид выставляет только больших, поэтому подумайте о том, чтобы не атаковать оружием сразу же после экипировки, а дождаться хотя бы одного из ядов на атаку. Чтобы закончить партию, вам понадобится максимум взрывного потенциала колоды.

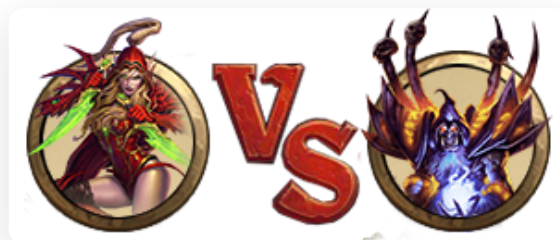
Постарайтесь не возвращать испорченных [Силачей](#) в руку Скаббсом – это только удвоит их количество, если у Друида в руке есть [И'Шарадж](#).



Бист Друид

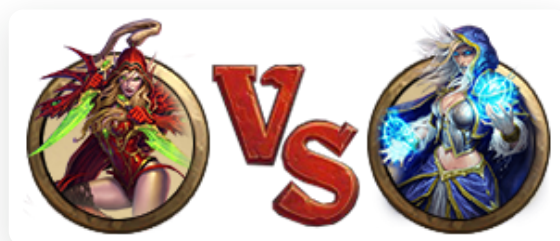
Еще один темпо матч-ап, где необходимо сосредоточиться на разменах оружием. Старт Бист Друида не такой быстрый, как у того же Фейс Ханта, и у вас будет время на зачистку его стола. Ранняя игра против этой колоды ничем не примечательна.

Самое опасное существо Друида – это Оракул Элуны, которая способна создать огромный стол с помощью Матриарха ледопардов и Теневой совы. Противник навряд ли выставит ее без поддержки, поэтому на всякий случай держите против нее Злобный удар, чтобы обойти возможные провокации.



Квест Хэндлок

Одна из легчайших встреч для Разбойника, поскольку Хэндлок сам помогает вам наносить себе урон. Соответственно, никаких ОТК вам здесь не понадобится. Проблема может возникнуть только против пары ранних Мясистых великанов, которые будут угрожать летальным уроном через Распорядителя полей боя – иначе Чернокнижнику вас никак не победить. Отыграть от них можно Плащом теней, Скаббсом или... убив Гул'дана к этому моменту.



Мозаки Маг

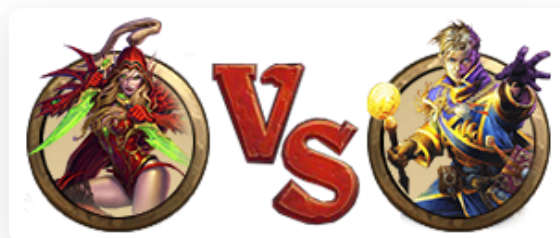
И еще один легкий бой для Разбойника. Гноллы Дикой Лапы играют здесь не такую важную роль – важнее любой урон, который вы найдете. Мозаки Маг ничего не может сделать с вашим Плащом теней, а значит у вас будет время аж до 7-8 хода, чтобы убить его. Обычно взрывного урона хватает для того, чтобы сделать это уже на 5-6 ходу.



Манускрипт Паладин

Единственный матч-ап, который ухудшился с переходом к новой сборке. Дело в том, что **Гноллы** вообще не оказывают никакого воздействия на Паладина, который начинает выставлять огромные провокации в мидгейме и восстанавливать свое здоровье. А вот без **Коррозионной гадюки** и дополнительного урона от **Коварных ударов** справиться с **Озаренной Кариэль** очень и очень сложно.

Конечно, при удачном стечении обстоятельств задавить противника **Гноллами** можно, но сделать это получится нечасто. Обычно в этом матч-апе ваша победа зависит от того, нашел ли Паладин карту героя или нет. Вы же должны как можно быстрее перебирать карты, чтобы найти ОТК на 30 ед. урона.



Квест Жрец

Квест Жреца можно задавить **Гноллами Дикой Лапы** и оружием. Но если сделать этого не получится, у вас в запасе всегда есть ОТК комбинация.

В этом матч-апе всего лишь одна сложность – **Мутанус Пожиратель**. Если вы грамотно отыграете от пожирания вашего **Гильдейского торговца**, вы всегда успеете убить Жреца до того, как он наберет броню или выполнит квест. Как это сделать – читайте в основах геймплея.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!