

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 Постнерф) Разбойник на хрипах (Куб Разбойник). Гайд по архетипу.

31.10.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Разбойник на предсмертных хрипах Бумного дня



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru

Герой сегодняшней статьи – Разбойник на предсмертных хрипах или Куб Разбойник. Это новый архетип, окончательно сформировавшийся лишь в Проекте Бумного дня, но популярным он пока что не стал.

Связано это не с тем, что Разбойник на предсмертных хрипах слаб, а с тем, что конкуренция слишком высока: внутри класса не даёт развернуться Нечетный Разбойник, а синергии с предсмертными хрипами также реализует более популярный Охотник на хрипах или Куб Охотник.

В таких условиях герою статьи сложно найти место под солнцем, но все же свои фанаты у Разбойника на предсмертных хрипах находятся: например, VoarControl брал им









топ-14 легенды после изменений баланса.

Разбойник на предсмертных хрипах, кроме того, веселая, сложная и многогранная колода, которая подойдет для любителей необычного геймплея. Валира намного лучше справляется с медленными противниками: ей не страшны Друиды, Маги, Жрецы, Контроль и Четные Чернокнижники и Воины. А с агро колодами труднее – задумайтесь о другом архетипе, если часто встречаетесь с агрессией.

Едва ли Разбойник на хрипах — сильнейшая колода ладдера. Она во многом похожа на Охотника на хрипах, но уступает нынешнему лидеру меты из-за отсутствия плана на позднюю стадию игры ([Ловчий смерти Рексар](#) и [Катрена Зимний Шорох](#)). Не стоит распылять всю вашу коллекцию ради Разбойника на предсмертных хрипах, но архетип не такой уж дорогой, так что попробовать его могут многие.

Из гайда вы узнаете, какую сборку Разбойника на предсмертных хрипах выбрать и как ей играть: что искать на муллигане, как вести себя в популярных матч-апах и многое другое.

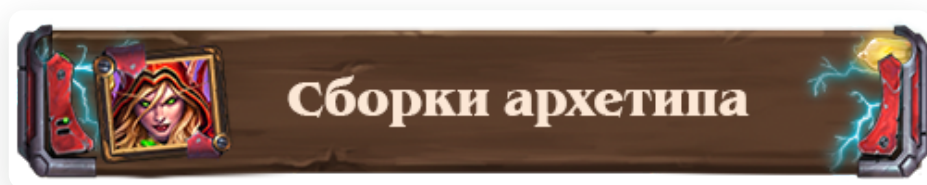
Вы уже могли читать гайд по колоде Разбойника на предсмертных хрипах в мете Проекта Бумного дня. Это обновленная версия гайда, актуальная для начала ноябрьского рейтингового сезона и патча после изменений баланса. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
 -  *Убраны старые сборки архетипа, добавлены новые*
 -  *Изменена основа колоды*
 -  *Добавлены новые технические карты и описания к ним*
 -  *Изменена бюджетная версия архетипа*
 -  *Обновлен раздел муллигана*
 -  *Дополнен раздел "Стратегия игры"*
 -  *Добавлено описание актуальных матч-апов меты после нерфов*

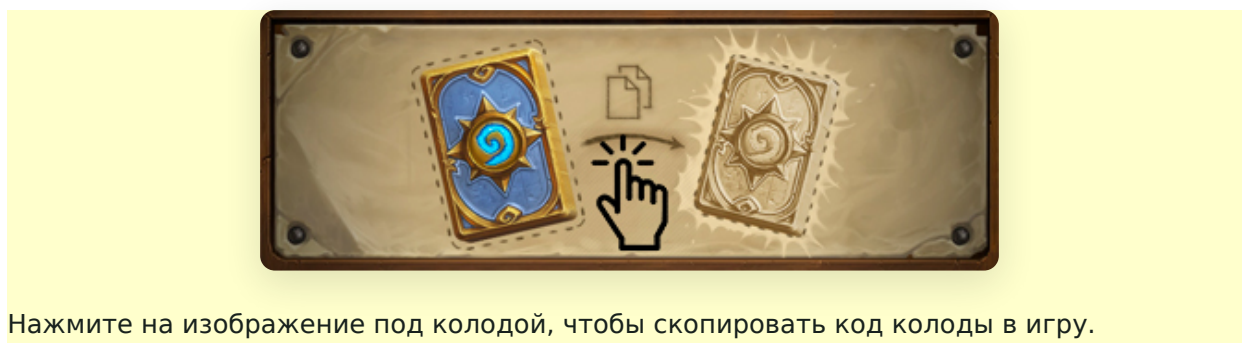
Разделы гайда:

- [Сборки архетипа](#)
- [Вопросы декбилдинга](#)
 - [- Основа колоды](#)
 - [- Технические карты](#)
 - [- Замены](#)
 - [- Максимально бюджетная колода](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)
 - [- Как играть против агро](#)

- - Как играть против контроля
 - - Ключевые комбинации
 - - Игра вокруг способностей врага
 - - Общие советы
- *Матч-апы*
 - *Заключение*



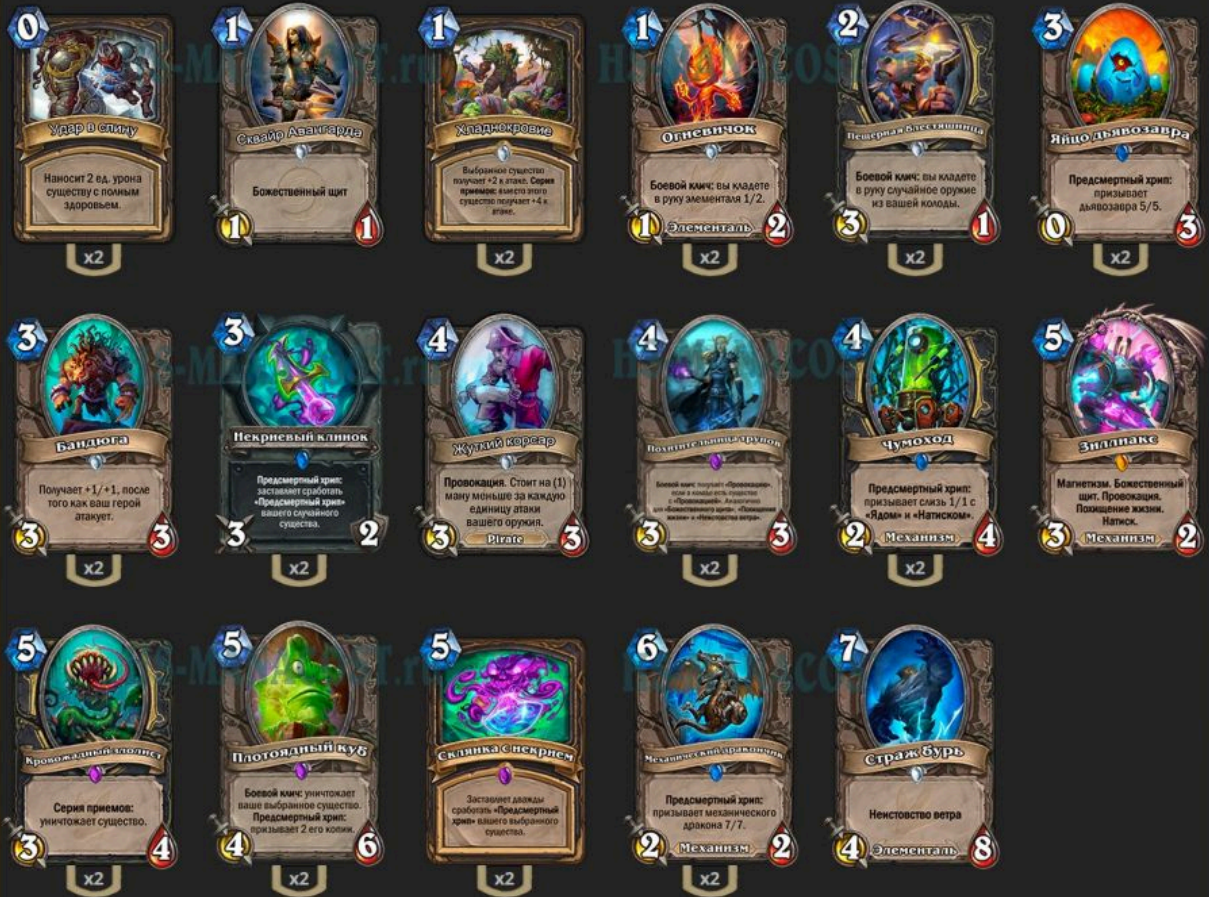
Нерфы дали толчок Разбойнику на хрипах: к архетипу обратилось большее количество игроков, отсюда и разнообразие сборок. Пока что нельзя сказать, какая версия архетипа окажется сильнее.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Разбойник на предсмертных хрипах от BoarControl

Куб Разбойник от VoarControl

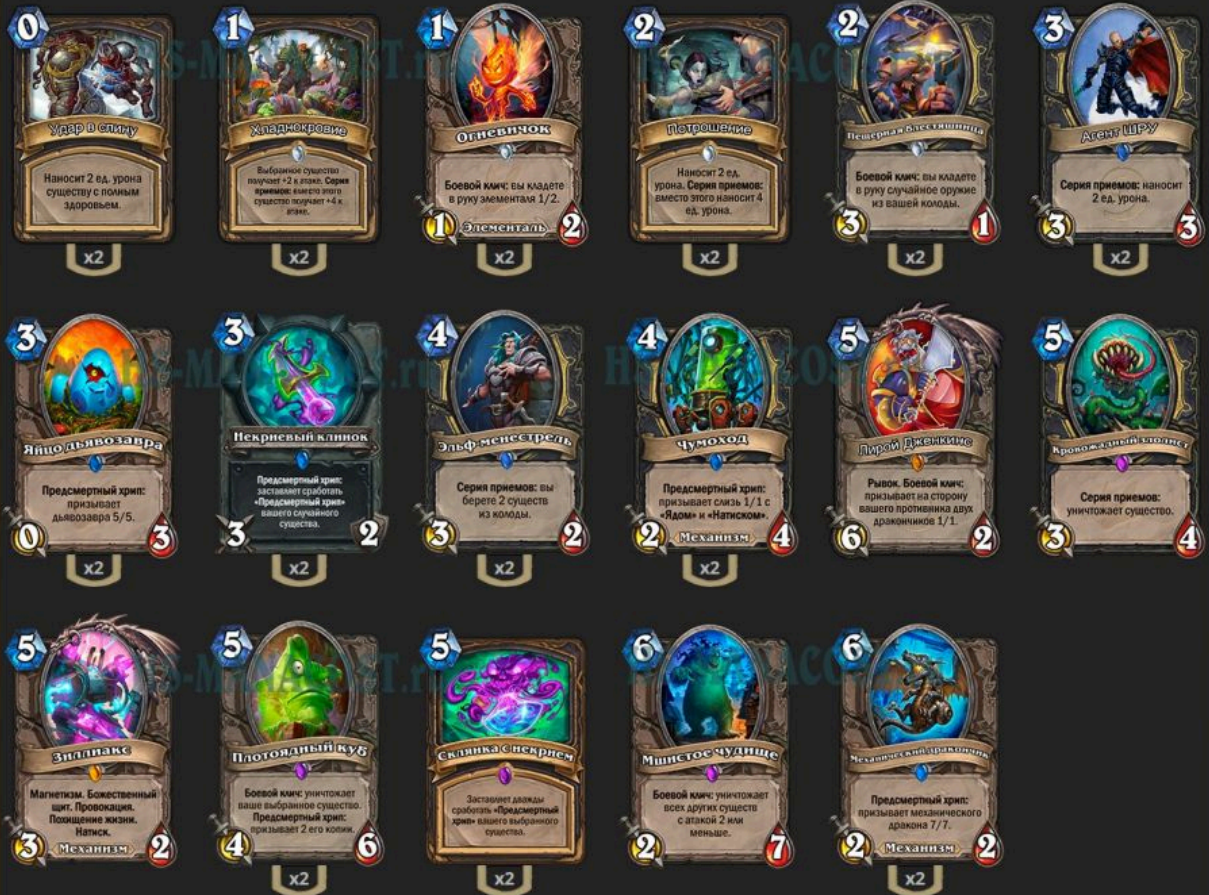


Версия из топ-14 легенды примечательна из-за **Похитительницы трупов** и общей анти-агро направленности: в сборке появляется **Жуткий корсар**, **Сквайр Авангарда** и **Зиллиакс**, отлично взаимодействующие с **Похитительницей трупов**, но мощные и сами по себе.

Сам BoarControl считает, что **Похитительница трупов** — важнейшая карта в колоде, без которой архетип не может обойтись.

Классический Разбойник на предсмертных хрипах




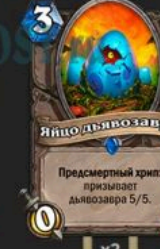
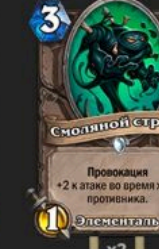


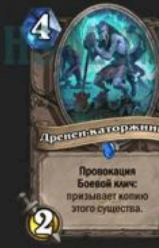




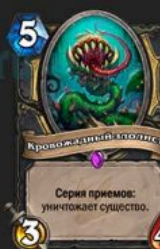

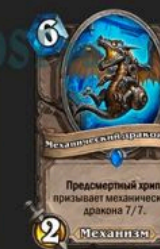

Классический Куб Разбойник




Самая распространенная версия Куб Разбойника, которую вы должны ожидать при встрече с этим архетипом. Вместо двух копий Потрошения можно взять Ошеломление, а вместо одного Чумохода — вторую копию Кроважадного злолиста.


Разбойник на предсмертных хрипах с Принцем Келесетом


Куб Разбойник с Келесетом

 <p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с помним здоровьем.</p> <p>0 x2</p>	 <p>Огневик Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>1 1 2 x2</p>	 <p>Хладнокровие Выборочное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке.</p> <p>1 x2</p>	 <p>Принц Келесет Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>2 2 x2</p>	 <p>Яйцо дьявозавра Предсмертный хрип: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>3 0 3 x2</p>	 <p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>3 1 5 x2</p>
 <p>Агент ШРУ Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3 3 x2</p>	 <p>Соня Тепелая После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p> <p>3 2 2 x2</p>	 <p>Некривый клинок Предсмертный хрип: заставляет работать «Предсмертный хрип» вливого случайного существа.</p> <p>3 3 2 x2</p>	 <p>Дрепид-касторжанин Провокация Боевой клич: призывает копию этого существа.</p> <p>4 2 3 x2</p>	 <p>Чумоход Предсмертный хрип: призывает ослика 1/1 с «Ядом» и «Натиском».</p> <p>4 2 4 x2</p>	 <p>Грибомант Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>5 2 2 x2</p>
 <p>Плотоядный куб Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p> <p>5 4 6 x2</p>	 <p>Зиплиакс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционно жизни. Натиск.</p> <p>5 3 2 x2</p>	 <p>Кроважадный злолист Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>5 3 4 x2</p>	 <p>Саданка с искриком Заставляет диалогом работать «Предсмертный хрип» вливого выбранного существа.</p> <p>5 x2</p>	 <p>Механический дракончик Предсмертный хрип: призывает механического дракона 7/7.</p> <p>6 2 2 x2</p>	 <p>Мишкетное чудовище Боевой клич: уничтожает всех других существ с атакой 2 или меньше.</p> <p>6 2 7 x2</p>



8620







Сборка отказывается от Пещерной блестяшницы в пользу Принца Келесета. Также в ней появляется больше инструментов Темпа Разбойника: Смоляной страж, Грибомант и Дренеи-каторжники.

Разбойник предсмертных на хрипах с Королем-личом

Куб Разбойник с Королем-личом

Удар в спину 0 Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.	Огневинов 1 Боевой клич: вы кладете в руку экипировку 1/2.	Хладнокровие 1 Выбранный существо получает +2 к атаке. Следующее выходящее существо получает +4 к атаке.	Бронированный тул 2 Предсмертный хрип: вы получаете +3 к броне.	Пещерная блестяшница 2 Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды.	Ментальный тактик 3 Боевой клич: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранное оружие.	Соня Тенспине 3 После того как ваше существо доживает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).
Яйцо дьяво-забра 3 Предсмертный хрип: призывает дьяво-забра 5/5.	Некрявиль и ленок 3 Предсмертный хрип: заставляет сражаться «Предсмертный хрип» выбранного существа.	Грибомант 4 Боевой клич: восстанавливает 4 ед. здоровья.	Чумоход 4 Предсмертный хрип: призывает сиять 1/1 с «Флора» и «Ирисисом».	Зиппакс 5 Магический. Божественный вид. Проклятие. Позиционные жизни. Матисс.	Летучий Джинни 5 Рыбак. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника дух дракончика 1/1.	Протодачный куб 5 Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: восстанавливает 2 его жизни.
Святыня с искрием 5 Заставляет дважды сражаться «Предсмертный хрип» выбранного существа.	Механический дракончик 6 Предсмертный хрип: призывает механического дракона 7/7.	Министр чуднице 6 Боевой клич: уничтожает всех других существ с атакой 2 или меньше.	Король-лич 8 Проклятие. В конце вашей хода вы кладете в руку случайную карту из вашей колоды.	Костяная кобыла 8 Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Проклятие».		



Самая тяжелая сборка, нацеленная на матч-апы с контролем колодами. Помимо Короля-лича и Костяной кобылы, этот Разбойник на хрипах использует больше исцеления (Грибомант, Бронированный жук), Ментального техника и Соню Тенепляс.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды – карты, используемые в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Разбойника на предсмертных хрипах 16 основных карт, на которых и держатся ключевые синергии архетипа.

Основа колоды Куб Разбойника

16/30

<p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p>	<p>Хладнокровие Выбранное существо получает 2 к атаке. Серая ярмо: вместо этого существо получает +4 к атаке.</p>	<p>Яйцо дьявовазвара Предсмертный хрип: призывает дьявовазвара 5/5.</p>	<p>Некривый клинок Предсмертный хрип: заставляет сражаться «Предсмертный хрип» вашего случайного существа.</p>	<p>Чумоход Предсмертный хрип: призывает слизь 1/1 с «Ядом» и «Натиском».</p>	<p>Зиппакс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционные явки. Натиск.</p>
<p>Плотоядный куб Боевой клещ уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p>	<p>Склянка с искрием Заставляет даже работать «Предсмертный хрип» вашего выбранного существа.</p>	<p>Механизм вин дьявовазвара Предсмертный хрип: призывает механического дракона 7/7.</p>			

В сборку обязательно нужно добавить вторые дропы (Принц Келесет или Пещерная блестяшница), а также целый ряд других анти-агро и анти-контроль опций, о которых речь пойдет далее.

Технические карты

Набор заклинаний (Подготовка, Ошеломление и Потрошение) – Ошеломление и Потрошение – классические инструменты класса, к которым можно обратиться всегда: они дают много темпа и вариантов действий. Не все Разбойники на хрипах используют их, поскольку в колоде не хватает места, а также из-за недостатка перебора колоды ресурсы в руке закончатся чуть быстрее, если обратиться к набору заклинаний.

Подготовка держится особняком, так как она предназначена в первую очередь для **Склянки с некрием**, но, если нужен темп, комбинируйте **Подготовку** с заклинаниями за 2 маны. Брать **Подготовку** без **Ошеломления** и **Потрошения** нецелесообразно, ведь в колоде будет только одно заклинание, которое хочется удешевить.

Агент ШРУ – темповая анти-агро опция, обращайтесь к ней, если часто приходится бороться с темповыми колодами.

Соня Тенепляс – жадная и медленная опция, которая реализует себя лишь тогда, когда Разбойник на хрипах впереди. Если вы хотите улучшить медленные матч-апы и у вас есть **Соня Тенепляс**, возьмите ее в сборку.

Эльф-менестрель – помогает перебрать колоду и найти больше ресурсов. Один из немногих (и, безусловно, сильнейший) способ перебора колоды в распоряжении архетипа.

Кровожадный злолист – еще одна классическая темповая опция, вписывающаяся в любой архетип Разбойника. Обычно для **Кровожадного злолиста** не хватает места, но кто-то все-таки умещает одну копию в сборке.

Мира Гниллинг – необычная и, вероятно, более фановая опция. Если у вас уже есть эта карта и вы хотите повеселиться или поэкспериментировать, возьмите ее в сборку. **Мира Гниллинг** крайне вариативна, непредсказуема и эффектна.



Огневичок – отличная анти-агро опция, хорошо синергирующая также с серией приемов. Используется большинством сборок.

Собиратель сокровищ – в колодах Разбойника на хрипах мало способов перебора колоды, и, если это проблема для вас – обратитесь к Собирателю сокровищ. Едва ли его стоит комбинировать с другими картами, но в условиях нехватки ресурсов делать можно и это. Чаще всего **Собиратель сокровищ** – просто хороший второй ход.

Потрошитель Бездны – помогает «прокнуть» **Яйцо дьявозавра** или совершить выгодные размены. Гибкая и популярная техническая карта, особенно полезная в медленных матч-апах, если у вас нет **Ошеломления** или **Кровожадного злолиста**.

Смоляной страж – традиционная анти-агро опция, достаточно слабая в контроль матч-апах, особенно без **Грибоманта** в сборке.

Бандюга – хорош в первую очередь в медленных матч-апах, но избавиться от него захотят и агро колоды.

Волхвица Умбра – можно добавить в сборку для улучшения синергий и комбинаций. **Волхвицу Умбру** трудно за ход скомбинировать с чем-то серьезным, чаще всего ее нужно просто ставить в темп на средних этапах игры и рассчитывать, что оппонент не сможет ответить на нее. Улучшает в первую очередь медленные матч-апы.

Похитительница трупов (+ **Страж бурь**, **Жуткий корсар**, **Сквайр Авангарда**) – универсальная опция, хорошо работающая и в агро матч-апах, и в контроль за счет синергии с **Хладнокровием**. Как и всегда, **Похитительница трупов** сильна при розыгрыше на 3-5 ходов, но к поздним этапам становится слабее.

Грибомант – помогает давить в медленных матч-апах, но слаб при встрече с агро колодами, поскольку на вашей половине стола редко будет два существа к 5 ходу.

Мшистое чудище – улучшает матч-апы с **Нечетным Паладином**, **Малигос Друидом**, **Вихлепых Друидом** и другими. Также помогает уничтожить союзные угрозы с предсмертными хрипами. **Мшистое чудище** хорошо вписывается в колоду Разбойника.

Другие менее популярные опции: **Шаг сквозь тень**, **Бронированный жук**, **Маг крови Талнос**, **Принц Келесет**, **Бандюга**, **Веер клинков**, **Защитник Аргуса**, **Кобольд-иллюзионист**, **Новый элемент Миры**, **Кэрн Кровавое Копыто**, **Спринт**, **Костяная кобыла**, **Король-лич**, **Валира Иссохшая** и прочие.



В основе Разбойника на хрипах не так много дорогостоящих карт:





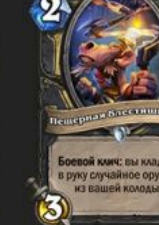


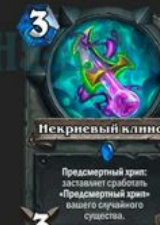





- **Плотоядный куб** и **Склянка с некрием** незаменимы, создать их нужно обязательно, если вы хотите играть этим архетипом.
- **Лирой Дженкинс** и **Зиллиакс** сильны и крайне эффективны, благодаря ним возможны опаснейшие комбинации, не говоря уж о том, что эти существа сильны сами по себе. Но если у вас нет этих существ или каких-то из них, не отчаивайтесь: Разбойника на хрипах можно собрать и без них, пусть очевидной альтернативы им не найти. Не

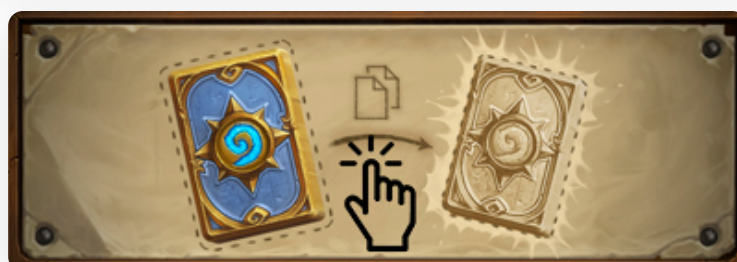
бойтесь тратить чародейную пыль на [Лироя Дженкинса](#) и [Зиллиакса](#) – они используются целым рядом других метовых архетипов.

Лучшие карты в качестве замены отсутствующих у вас: [Потрошение](#), [Подготовка](#), [Ошеломление](#), [Мшистое чудище](#), [Потрошитель Бездны](#), [Кровожадный злолист](#), [Похитительница трупов](#), [Ментальный техник](#), [Костяная кобыла](#), [Король-лич](#).



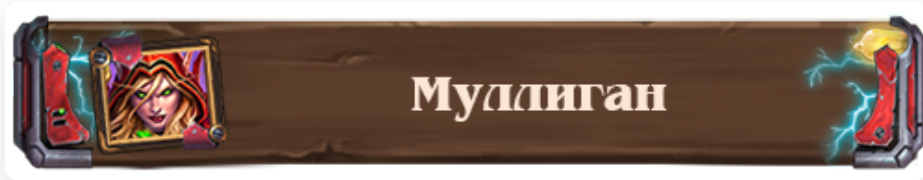
Максимально бюджетный Куб Разбойник

 <p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с помехой здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Скайр Авангарда Божественный щит</p> <p>x2</p>	 <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалю 1/2.</p> <p>x2</p>	 <p>Хладнокровие Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого о существо получает +4 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Петрошение Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Пещерная блещущица Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды.</p> <p>x2</p>
 <p>Бандюга Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>x2</p>	 <p>Агент ШРУ Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Яйцо дьявозавра Предсмертный крик: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>x2</p>	 <p>Некривый клинок Предсмертный крик: заставляет сражаться «Предсмертный крик» вашего случайного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Эльф-мистраль Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Чумоход Предсмертный крик: призывает сиять 1/1 с «Ядом» и «Натиском».</p> <p>x2</p>
 <p>Сгнившая яблоня Провокация Предсмертный крик: восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Грибомант Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>x2</p>	 <p>Плотовый куб Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>x2</p>	 <p>Сиданка с искрием Заставляет дважды сражаться «Предсмертный крик» вашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Механический дракончик Предсмертный крик: призывает механического дракона 7/7.</p> <p>x2</p>	



Максимально бюджетная версия архетипа стоит 2560 чародейной пыли, так что позволить себе собрать ее может практически каждый. Приятно то, что такая колода не так слаба и отличается от лучших сборок лишь несколькими картами.

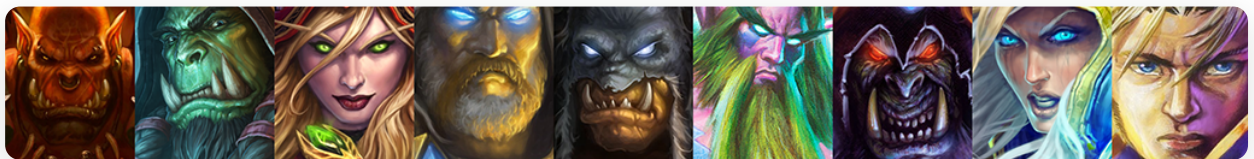
С таким максимально бюджетным Разбойником на предсмертных хрипах вы сможете взять 5 ранг и понять, нравится ли вам эта колода или нет.



Разбойник на предсмертных хрипах ищет в стартовую руку 4 ключевые карты: **Яйцо дьявозавра**, **Пещерная блестяшница**, **Похитительница трупов** и **Некриевый клинок**. Ожидаете медленный матч-ап, и в руке уже есть **Яйцо дьявозавра** или доступ к оружию — оставляйте **Механического дракончика** и другие тяжелые опции. Также могут пригодиться **Хладнокровие** и некоторые другие опции.

Если ожидается темповое противостояние, задуматься можно об **Ударе в спину**, **Огневичке** и некоторых других опциях.

Далее вы узнаете, что нужно искать на муллигане при встрече с конкретным классом.



Воин: Пещерная блестяшница, Некриевый клинок, Яйцо дьявозавра, Похитительница трупов, Эльф-менестрель. С Монеткой — Хладнокровие, Эльф-менестрель. С хорошей рукой — Склянка с некрием, Механический дракончик.

Паладин: Огневичок, Яйцо дьявозавра, Пещерная блестяшница, Похитительница трупов, Удар в спину, Некриевый клинок. С Монеткой — Агент ШРУ, Мшистое чудище. С очень хорошей рукой — Зиллиакс.

Охотник: Яйцо дьявозавра, Чумоход, Пещерная блестяшница, Огневичок, Ошеломление, Некриевый клинок, Похитительница трупов. С Монеткой и хорошей рукой — Зиллиакс, Удар в спину.

Друид: Пещерная блестяшница, Некриевый клинок, Яйцо дьявозавра, Похитительница трупов. С Монеткой — Хладнокровие. С хорошей рукой — Механический дракончик, Мшистое чудище.

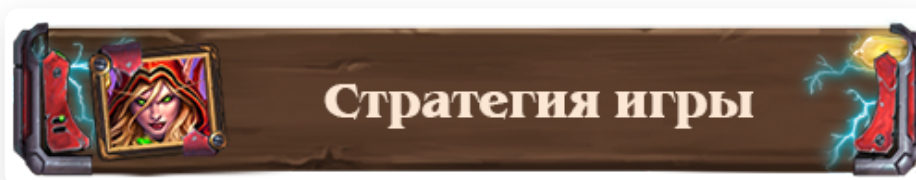
Разбойник: Пещерная блестяшница, Огневичок, Яйцо дьявозавра, Некриевый клинок, Похитительница трупов. С Монеткой — Удар в спину, Агент ШРУ.

Шаман: Пещерная блестяшница, Похитительница трупов, Некриевый клинок, Яйцо дьявозавра, Огневичок. С Монеткой и Огневичком — Хладнокровие. С хорошей рукой — Чумоход, Механический дракончик, Агент ШРУ.

Маг: Яйцо дьявозавра, Пещерная блестяшница, Огневичок, Удар в спину, Некриевый клинок, Похитительница трупов. С Монеткой – Эльф-менестрель. С очень хорошей рукой – Зиллиакс, Чумоход.

Жрец: Пещерная блестяшница, Некриевый клинок, Яйцо дьявозавра, Похитительница трупов. С Монеткой – Эльф-менестрель. С хорошей рукой – Кровожадный злолист, Чумоход, Плотоядный куб, Слякка с некрием.

Чернокнижник: Пещерная блестяшница, Яйцо дьявозавра, Некриевый клинок, Огневичок, Удар в спину, Похитительница трупов. С Монеткой – Чумоход.



Разбойника на предсмертных хрипах можно назвать мидрейндж колодой: архетип хорош в медленных матч-апах, но уступает агрессии. Геймплей при встрече с этими противоположными стратегиями противника кардинально меняется, о чем вам и предлагается поговорить в начале раздела.



Агро матч-апы сложны для Разбойника на предсмертных хрипах, что важно понимать и действовать соответственно: рискуйте и рассчитывайте, что у противника нет идеальной руки, идеальных ответов и способов наступления.

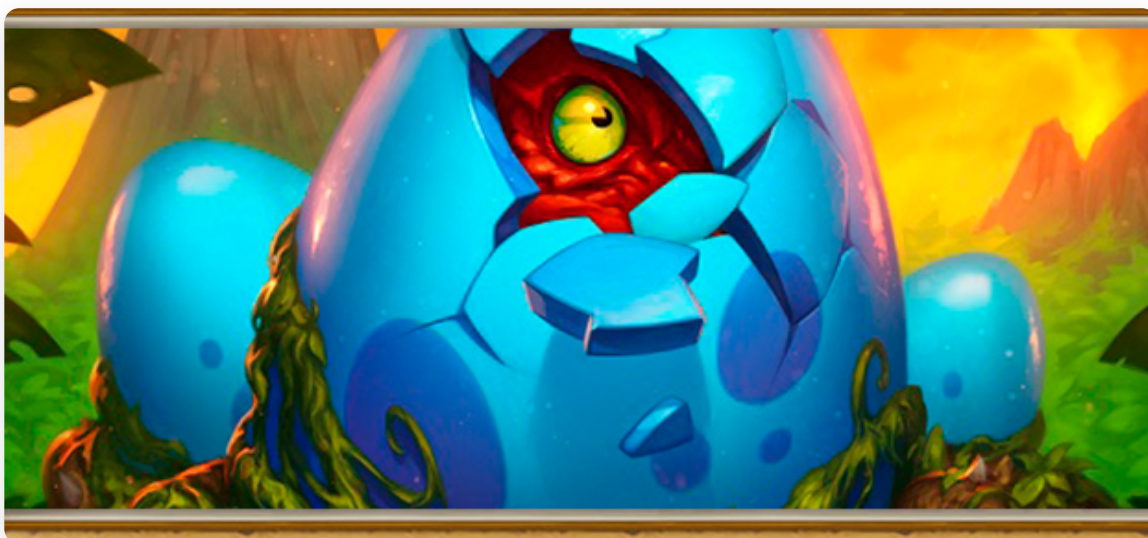
Разбойник на предсмертных хрипах начинает отставать уже с первых ходов: в его распоряжении есть только Огневичок, сила героя, Удар в спину и некоторые другие инструменты. В идеале этого хватит, чтобы продержаться 1-4 ходы, но нужные карты не всегда будут приходить в руку.

Старайтесь навязать борьбу за стол со старта, но если этого не получится, ваша цель – совершить темповый переворот на средних этапах игры. Способов сделать это несколько: помогают Зиллиакс, Агент ШРУ, Удар в спину, комбинации с Подготовкой, Некриевый клинок, Кровожадный злолист и Мшистое чудище. С этими картами вы можете и уничтожить какие-либо угрозы противника, и поставить свои, что и нужно для захвата стола.

Разбойник также может захватить стол и просто с помощью синергий предсмертных хрипов: **Яйцо дьявозавра** в комбинации с **Некриевым клинком** или **Склянкой с некрием** создадут огромное преимущество. Проблема в том, что это преимущество медленное и неповоротливое – у ваших угроз нет провокаций, так что существа с любыми характеристиками могут быть проигнорированы. Если оппоненту повезет, он продавит вас, пока вы создаете стол. Но в благоприятных для вас ситуациях присутствие на столе получится реализовать или для разменов, или даже для контрнаступления.

Зиллиакс крайне силен в агро матч-апах по нескольким причинам: это единственная провокация в колоде, единственный способ исцелить героя, а также это просто мощный темповый инструмент. Играть **Зиллиакса** можно или самостоятельно (если другого хода нет), или в синегрии с механизмами. Последний ход особенно хорош, поскольку вы получите намного больше здоровья.

Зиллиакс силен не только в комбинации с другими механизмами, но и с **Хладнокровием**. Если герой нуждается в исцелении, а стол – в зачистке, проворачивайте эту комбинацию.



В контроль матч-апах Разбойник на предсмертных хрипах чувствует себя куда комфортнее, отсюда и играть вы должны осторожнее: не рисковать в благоприятных ситуациях, стараться обыгрывать потенциальные ремувалы и другие неприятные ответы, коих у контроль колод куда больше.

В отличие от многих других метовых колод, Разбойник на предсмертных хрипах не так боится большинства АоЕ эффектов из-за самих предсмертных хрипов. **Яйцо дьявозавра**, **Механический дракончик** или **Плотоядный куб** с чем-то внутри оставят после себя опаснейшие угрозы, так что противник не обойдется только АоЕ способностями.

Предсмертные хрипы не только защищают от АоЕ, но и помогают создавать присутствие на столе. **Некриевый клинок**, **Склянка с некрием** и **Плотоядный куб** – ключевые карты в медленных матч-апах, с помощью которых вы будете «раскручивать» угрозы с предсмертными хрипами. Идеальные цели – **Механический дракончик** и **Яйцо дьявозавра**, но порой полезен **Чумоход** для уничтожения крупной угрозы противника.

Хладнокровие играет другую роль в матч-апе с медленными колодами: использовать его можно и для усиления **Яйца дьявозавра**, чтобы разбить его, и для генерации

дополнительных опасных угроз, на которые противник будет вынужден ответить. Баффнуть можно даже **Огневичка** или **Эльфа-менестреля**, если есть шанс, что они переживут ход противника.

В агро матч-апах важен **Зиллиакс**, а в контроль куда эффективнее **Лирой Дженкинс**. Он хорош и сам по себе, но комбинации с другими картами делают его намного сильнее. Самая простая связка – с **Хладнокровием**, но возможны и другие, читайте о них далее.



Разбойник на предсмертных хрипах – колода с целым рядом **комбинаций и мощных синергий**. Вы должны знать о них и понимать, когда к ним прибегать.

Существо + Хладнокровие – лучшие цели для Хладнокровия, конечно же, те, что могут атаковать в этот же ход. Это всегда **Зиллиакс** и **Лирой Дженкинс**, которых можно использовать для борьбы за стол или добивания противника соответственно, но также и другие существа, пережившие ход противника. Баффать **Хладнокровием** можно, например, **Яйцо дьявозавра** или **Механического дракончика**, чтобы совершить выгодный обмен – оставлять их в живых с баффом рискованно, если вы опасаетесь немоты или АоЕ эффекта. С другой стороны, уже получившее немоту угрозы становятся неплохими целями для баффа.

Некриевый клинок + Плотоядный куб – одна из мощнейших комбинаций, если вам удастся «съесть» почти любую угрозу на столе. Сила **Некриевого клинка** – темповость: в первый ход, разыгрывая оружие, вы получаете достаточно слабый эффект, но в последующие ходы мощнейший эффект «срабатывание хрипа на столе» не потребует от вас маны, только атаку героем. Поэтому уже на пятый ход вы можете заставить сработать **Плотоядный куб**, **Яйцо дьявозавра**, а чуть позже и **Механического дракончика**.

Самая мощная комбинация доступна на 10 ходу, если у вас есть **Некриевый клинок** с одной прочностью: **Лирой Дженкинс**, атака, **Плотоядный куб**, атака оружием, атака двумя **Лироями Дженкинсами**. Так вы в сумме нанесете 21 урона за ход с пустого стола.

Не забывайте, что разбить **Некриевый клинок** в крайнем случае можно и в тот же ход, что вы его разыграли: для этого используйте силу героя после **Некриевого клинка**. Не забывайте сначала атаковать им, чтобы нанести 3 урона, а не 1.

Предсмертный хрип + Слякка с некрием – успешно реализовав подобную комбинацию с любым существом в колоде, вы существенно приблизите себя к победе в

матч-апе: **Склянка с некрием** крайне сильна, даже если ее цель – **Яйцо дьявозавра** или **Чумоход**, что уж и говорить про **Механического дракончика** и **Плотоядный куб**.

Склянка с некрием – дорогое и трудно реализуемое заклинание, поэтому многие сборки берут **Подготовку** для неожиданной и темповой реализации заклинания.



Немаловажный элемент геймплея **Разбойника** на предсмертных хрипах – **обыгрывание ключевых эффектов в распоряжении противника**. Определив архетип оппонента, внимательно изучите его колоды в **последнем мета-отчете**, так вы узнаете, какие опасные для вас карты могут быть в его арсенале. Конечно, многие эффекты взять может почти каждая колода, но делают они это далеко не всегда, поэтому не обыгрывайте все варианты и возможности противника: следите за метой и самыми распространенными версиями архетипов.

Эффекты немоты (**Железноклюв**, **Разрушитель чар**, **Немота**, **Земляной шок**) – опасны для **Яйца дьявозавра**, **Механического дракончика** и **Плотоядного куба**, а также для **Зиллиакса** и угроз с **Хладнокровием** на любом этапе игры. Если угроза с предсмертным хрипом получила немоту, вы можете вернуть ее в первоначальное состояние с помощью **Плотоядного куба** (сам **Плотоядный куб** без своего боевого клича – просто существо 4/6).

Эффектов немоты в мете **Проекта Бумного дня** не так много, что хорошо, поскольку для **Разбойника** они опасны. Если вы ожидаете немоту, старайтесь не делать ставку на одну угрозу с мощным предсмертным хрипом (**Плотоядный куб**, **Механический дракончик**) и уже при розыгрыше активировать их эффекты **Склянкой с некрием** или **Некриевым клинком**.

Эффекты превращения и возвращения (**Сглаз**, **Превращение**, **Мехмастер Замыкалец**, **Ошеломление**, **Ментальный крик**) – опасны, как и немота, и даже хуже, поскольку вы не сможете вернуть полезный эффект с помощью **Плотоядного куба**.

Как и в случае с немотой, обыгрываются эти эффекты теми же способами. В тяжелых ситуациях рискуйте, надейтесь, что нужной карты у противника нет, и идите ва-банк.

Ремувалы оружия – опасны, поскольку лишают эффекта **Некриевого клинка** в ваш ход. В идеальной ситуации на столе должна стоять какая-либо угроза с предсмертным

хрипом, так что даже уничтоженный ремувалом **Некриевый клинок** принесет выгоду. Но добиться подобного можно не всегда.

В любом случае бояться ремувалов оружия не стоит: они не так популярны в мете и тем более редко встречаются в двух экземплярах. Приятно и то, что никто не оставляет ремувал оружия против Разбойника на муллигане.

Если вы ожидаете ремувал оружия, не держите **Некриевый клинок** с одним зарядом слишком долго, а если архетип противника редко обращается к **Кислотному слизнюку** и им подобным, наклейте и ждите с **Некриевым клинком** до удобного момента.




Крадущийся упырь – уничтожит **Хладнокровие** в руке или колоде. Обыграть очень просто: если в руке есть **Хладнокровие** и вы уверены, что у противника будет время использовать **Крадущегося упыря** на 6 мане или позднее, тратьте **Хладнокровие** ранее – сделать это часто легко.

Крадущийся упырь распространен в сборках Биг Спелл Мага, Контроль Чернокнижника и Четного Чернокнижника. Куда реже его используют другие архетипы.

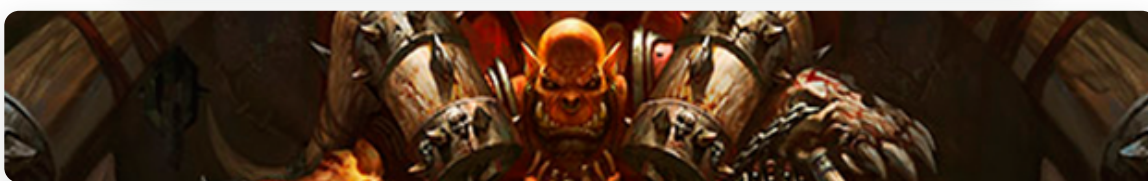
АоЕ эффекты – узнайте, какие АоЕ способности есть в колоде оппонента, и старайтесь обыгрывать их с помощью предсмертных хрипов или высокого запаса здоровья угроз. Если это невозможно, но обыграть АоЕ все-таки необходимо, не разыгрывайте слишком много угроз и приберегите что-то для второй волны атаки.



Общие советы, которые помогут вам освоить Разбойника на предсмертных хрипах:

-  Если в руке есть карта с серией приемов, постарайтесь оставить что-то дешевое (**Монетка**, **Огневичок**, **Удар в спину** и т.п.) для легкой реализации этой карты.
-  Используйте оружие преимущественно для борьбы за стол. Если атаковать, кроме героя, нечего, бейте лишь в случаях, если в ближайшее время вы сможете использовать силу героя или надеть **Некриевый клинок**.
-  Играйте не только от карт в руке, но и от потенциальных «топдеков» как в начале хода, так и с **Эльфа-менестреля**. В тяжелых ситуациях надейтесь на конкретные «топдеки» и отыгрывайте так, как будто нужная карта уже есть в руке.

- ▶ Следите за порядком действий: сначала старайтесь добрать карты в руку, и только после совершать другие действия. Думайте и о других важных моментах, как размены, атака оружием и розыгрыш карт.
- ▶ **Потрошение** можно использовать и на ваши угрозы с предсмертным хрипом, чтобы активировать его, хотя это и достаточно неэффективная трата ресурсов, необходимая лишь в критичных ситуациях.
- ▶ Разыгрывайте **Пещерную блестяшницу** как можно быстрее, чтобы не «топдекнуть» последний **Некриевый клинок**.



Нечетный Воин – медленный противник, но не такой простой, как большинство остальных. У оппонента есть целый ряд точечных и массовых зачисток, которые сами по себе не так страшны для угроз с предсмертным хрипом. Самые опасные карты Воина – **Железноклюв** и **Ментальный техник**, которые могут помешать Разбойнику реализовывать ключевые комбинации.

Старайтесь играть жадно и на максимум реализовывать **Плотоядный куб**, **Склянку с некрием** и другие карты. Лучше всего применять их на **Механического дракончика** или **Яйцо дьявозавра**, как и **Некриевый клинок**.

Выманивайте ремувалы Воина на не столь опасные угрозы, например, на существо с баффом Хладнокровия.

Обыгрывайте АоЕ, держа на столе не только существ с большой атакой, но и что-то с предсмертным хрипом, чтобы после зачистки не остаться с пустым столом. Воину не всегда просто и дать АоЕ, и сделать что-то еще.

Обыгрывайте **Шквал гнева** и **Мощный удар щитом**, сбивая Воину броню. 4 единицы минимум у него будет каждый ход, но этого не всегда хватит.



Нечетный Паладин постарается обогнать вас по темпу с первых же ходов. Старайтесь как можно быстрее использовать силу героя (можно даже через **Монетку** на первый ход, если нет **Огневичка**), чтобы избавляться от одного существа за ход. Рассчитывайте перехватить инициативу с помощью **Агента ШРУ** и первых синергий хрипов. На средних этапах незаменимо **Мшистое чудище**, однако к 6 ходу Паладин может усилить свои

мелкие угрозы Новым уровнем! и Грибомантом – старайтесь этого не допустить любой ценой.

Ошеломление постарайтесь оставить на существо с баффом (магнетизм, Печать могущества, Грибомант, Новый уровень!) и другие.

Матч-ап невыгоден для вас, так что идите на риски и рассчитывайте, что Утер не получил идеальной руки.

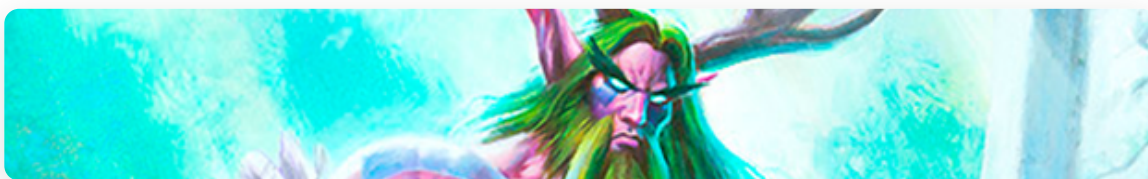


Матч-ап с **Охотником на предсмертных хрипах** напряженный, но выгодный для вас. Ключевую роль в нем играют темповые карты: **Чумоход**, **Ошеломление** и **Кровожадный злолист**, с помощью которых вы сможете перегнать противника и захватить стол. Важен также **Некриевый клинок**, с помощью которого вы начнете «раскручивать» предсмертные хрипы, параллельно уничтожая опасных существ Охотника.

Когда на столе оппонента появится **Яйцо дьявозавра**, уничтожьте его незамедлительно, даже если с 5/5 угрозой справиться тут же не получается. Не давайте Рексару возможности «раскручивать» его предсмертные хрипы. Идеальный ответ – **Ошеломление**, но подойдут и другие карты (**Чумоход**, **Потрошитель Бездны**, **Мшистое чудище**, **Удар в спину** + атака оружием и так далее).

Матч-ап со **Спелл Охотником** и **Секрет Охотником** сложнее, поскольку очевидного ответа на **Оберег: малый изумруд** у Разбойника нет. Старайтесь к этому времени создать хоть какое-то присутствие на столе, а также вооружиться **Некриевым клинком**.

Не атакуйте по Охотнику на начальных этапах, если активированы секреты, чтобы не активировать **Блуждающего монстра** и **Взрывную ловушку**.



Малигос Друид и **Вихлелых Друид** – хорошие матч-апы, поскольку вы намного быстрее, а у противника нет эффекта немоты или другого способа помешать предсмертным хрипам сработать. Не стесняйтесь «съесть» опасные угрозы **Плотоядным кубом**, не разбивая его тут же, а также ставить в темп других существ с предсмертным хрипом.

Друиды могут использовать **Ментальных техников**, поэтому старайтесь обходиться 3 угрозами на столе.

Не переполнять стол важно и из-за **Ползучей чумы**, если в руке нет **Потрошителя Бездны** или **Мшистого чудища**. 1/5 Скарабеи могут надолго задержать вас, если вы не найдете контр-карты, так что не ставьте лишние мелкие угрозы (**Огневичок**, **Агент ШРУ**, **Пещерная блестяшница**) к 6 мане Друида.



Нечетный Разбойник – трудный противник, поскольку защититься от атак оружием и существ с рывком трудно, да и по темпу со старта вы можете просесть. Вы можете понадеяться на **Зиллиакса**, но чаще всего победить можно, рано захватив стол с помощью существ с предсмертным хрипом и синергий с ними. Как только стол захвачен, дважды подумайте, есть ли у вас возможность сыграть от защиты и разменяться, или нужно играть на победу и действовать агрессивно самостоятельно, игнорируя некоторые угрозы противника и допуская, что в его руке нет **Хладнокровия/Лироя Дженкинса** и других способов добить вас.

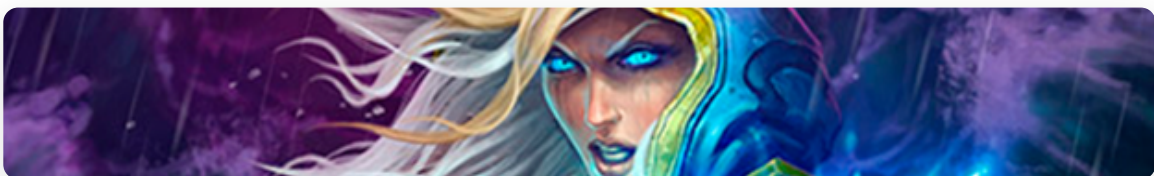
Для **Квест Разбойника**, **Малигос Разбойника** и **Разбойника с Погибелью королей** вы не настолько темповы и агрессивны, особенно учитывая **Исчезновение**. Это невыгодные матч-апы, в которых часто нужно надеяться, что ключевая АоЕ зачистка не пришла в руку противника.



Классический **Дрыжеглот Шаман**, несмотря на **Сглаз**, не столь опасен. Его массовые зачистки (**Вулкан**, **Гроза** и **Ведьма Хагата**) слабы, когда дело доходит до существ с предсмертным хрипом. Помните про **Ментального техника** (берется всегда) и опциональный **Земной шок** – заклинание может нарушить ваши планы, но вернуть предсмертные хрипы даже после немоты поможет **Плотоядный куб**.

Мидрейндж Шаман с Дрыжеглотом тоже обращается к **Сглазу**, **Ментальному технику**, **Грозе**, **Ведьме Хагате**, а также к **Электре Бурешквал** и **Калимосу Первородному**. Этот противник намного быстрее и темповее, так что вовремя найденный **Сглаз** в сочетании с борьбой за стол может полностью расстроить планы. В тяжелых ситуациях не обыгрывайте **Сглаз**.

Аналогично и с **Четным Шаманом** – если со старта идет активная и тяжелая для вас борьба за стол, надейтесь, что противник не нашел **Сглаз**. Тем более нынешние сборки часто берут лишь одну копию этого заклинания.



В матч-апе с **Биг Спелл Магом** важно помнить про **Превращение**. Это единственное действительно опасное заклинание в арсенале противника. Не экономьте **Хладнокровие**, так как его уничтожит **Крадущийся упырь**.

Справиться с Биг Спелл Магом не так сложно, но действуйте быстро, не давая Магу времени разыграть [Ледяного лича Джайну](#).

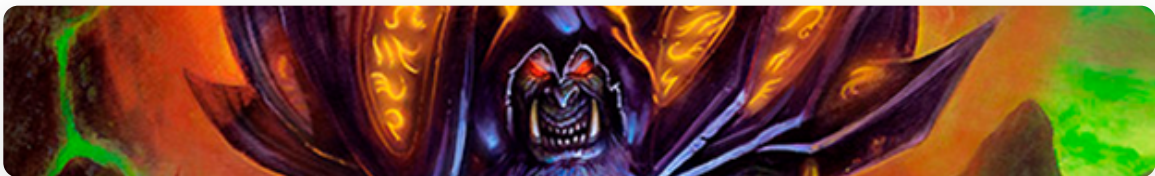
Обыгрывайте [Метеорит](#), позиционируя крупные угрозы с краев.

Мурлок Маг начнет агрессивно уже с первых ходов. Не давайте пережить ваш ход ни одному мурлоку с помощью оружия, Удара в спину и ранних существ. Играть медленно вы не сможете, отдавайте все ресурсы в темп.



У всех архетипов Жреца будет [Ментальный крик](#) – это идеальный ответ на все угрозы Разбойника, поэтому к седьмому ходу постарайтесь или закончить партию, или оставить в руке что-то для второй волны атаки.

Если перед вами **Жрец на воскрешении**, полезен [Чумоход](#), с помощью которого можно ликвидировать любую угрозу оппонента. Еще лучше, если в вашей сборке есть [Ошеломление](#), которое нужно оставить на Пророка Велена или [Малигоса](#).



Зоолок – агрессивный, следовательно, невыгодный матч-ап для Разбойника. Сдержать эту колоду в первые несколько ходов будет трудно, как и перехватить инициативу после. В долгосрочной перспективе вы способны захватить стол, но для этого требуется часто слишком много времени.

Старайтесь уничтожать угрозы Чернокнижника за один ход, но не оставлять их с неполным здоровьем, чтобы Гул'дану было сложнее реализовать [Гриба-чародела](#). Также не бейте по Гул'дану с 30 здоровья в начале партии. [Ошеломлением](#) не возвращайте в руку Стража ужаса, [Веселого вурдалака](#), [Дренеев-каторжников](#) и [Двоящегося беса](#).

Все медленные архетипы класса (**Четный Чернокнижник**, **Контроль Чернокнижник**, **Куболок**) – легкие цели для вас. [Адское пламя](#) – не проблема, да и [Осквернение](#) далеко не всегда сможет убрать со стола все, что вы поставите. У Четного Чернокнижника всегда будет [Разрушитель чар](#), а некоторые могут играть двух [Кислотных слизнюков](#), но это редкий случай.



Разбойник на предсмертных хрипах – красивая и эффектная колода, которая удивит вас приятным геймплеем и, пусть и не высшим, но достойным процентом побед при хорошем обращении.

Спасибо за прочтение статьи, удачи в ладдере!