

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Разбойник на предсмертных хрипах — претендент на лидерство после нерфов. Гайд по архетипу.

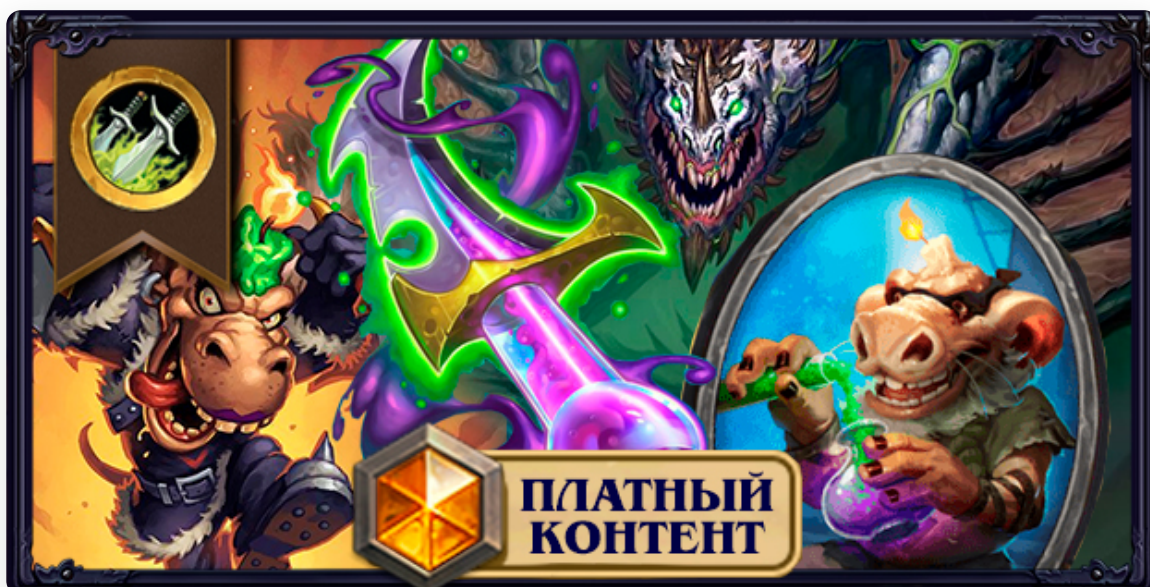
13.12.2019

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Разбойник на предсмертных хрипах гайд

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Разбойник на хрипах — не новый архетип, он уже появлялся после выхода [Склянки с некрием](#) и [Некриевого клинка](#). Однако те сборки были слишком медленными и оправдывали себя только в контроле поединках.

Но с выходом [Натиска драконов](#) все изменилось. Появление [Экспериментатора с некрием](#) сделало колоду более темповой: теперь вы можете призывать сильных существ с 4 хода, а это делает Валиру устойчивой даже в агро матч-апах.







Разбойник на хрипах — хороший выбор для первых дней [Натиска драконов](#). Он побеждает большинство противников, хотя его проблемой остаются Воин и Шаман. Но совсем недавно Blizzard объявила о грядущих нерфах [Тралла](#) — это хорошие новости для

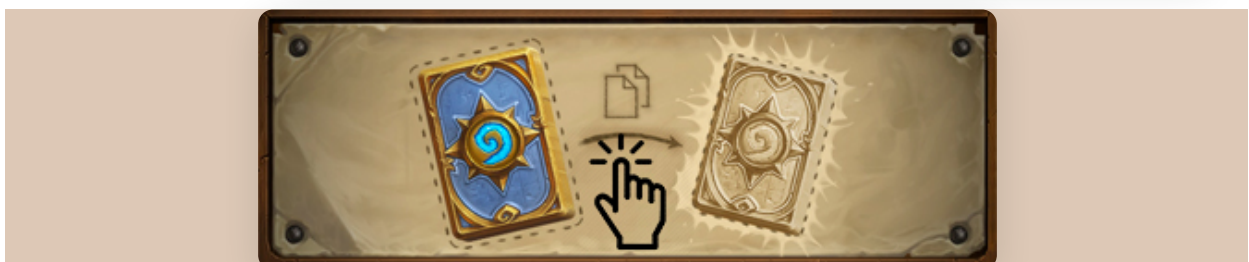
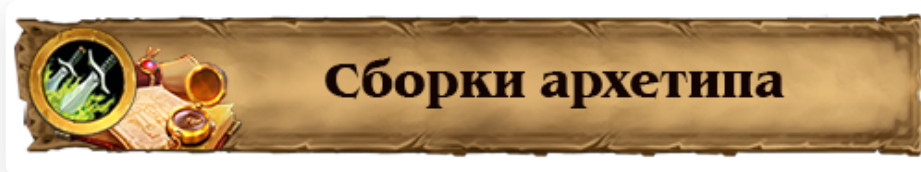
Разбойника, который потеряет одного плохого оппонента. Возможно, герой статьи станет лидером меты после изменений баланса.

Разбойник на хрипах экспериментирует с разными сборками: в каких-то есть Галакронд, в других — [Зефрис Великий](#). Особенно отличился Voarcontrol со своим Разбойником с [Октосари](#). В статье вы найдете несколько разделов, посвященных конкретно этой колоде.



















В гайде вы познакомитесь с актуальными сборками Разбойника на хрипах, научитесь составлять свою колоду, узнаете об особенностях муллигана, стратегии и матч-апов. Приятного чтения.


### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  - *- Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
  - *- Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - *- Суть архетипа*
    - *- Агро и контроль поединки*
    - *- Ключевые комбинации и карты*
    - *- Как играть оружие*
- - *Карты со случайными эффектами*
  - *Общие полезные советы*
  - *Как играть Разбойником с Октосари*
-  Матч-апы
  -  Заключение




## Разбойник на хрипах от takas


 <p><b>Огонек</b> 0 1 1 x2</p>	 <p><b>Удар в спину</b> 0 x2</p>	 <p><b>Шаг сквозь тень</b> 0 x2</p>	 <p><b>Кошка фараона</b> 1 1 2 x2</p>	 <p><b>Полуприрученный фанатик</b> 1 1 1 x2</p>	 <p><b>Ошеломление</b> 2 x2</p>
 <p><b>Потрошение</b> 2 x2</p>	 <p><b>Эдвин ван Клиф</b> 3 2 2 x2</p>	 <p><b>Некривый клинок</b> 3 3 2 x2</p>	 <p><b>Негодяй ЗЛД</b> 3 1 4 x2</p>	 <p><b>Летящий зорыш</b> 4 2 5 x2</p>	 <p><b>Лирой Дженкинс</b> 5 6 2</p>
 <p><b>Эдлинкс</b> 5 3 2</p>	 <p><b>Натиск</b> 5 5 4 x2</p>	 <p><b>Кари Кровавое Кольцо</b> 6 4 5</p>	 <p><b>Кироль Ворон Выхват</b> 6 5 5</p>	 <p><b>Фанк Заточка</b> 6 4 4</p>	 <p><b>Механик с инаправлением</b> 6 2 2 x2</p>

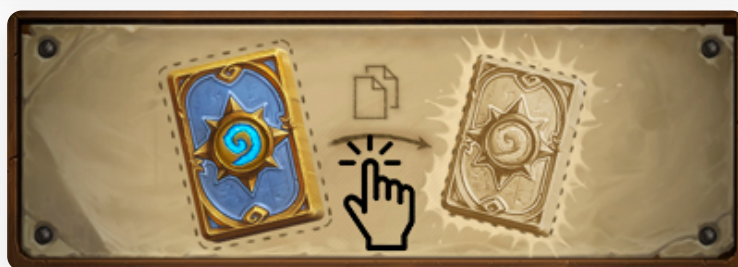


MANACOST  
kolodaearthstone.ru

11480





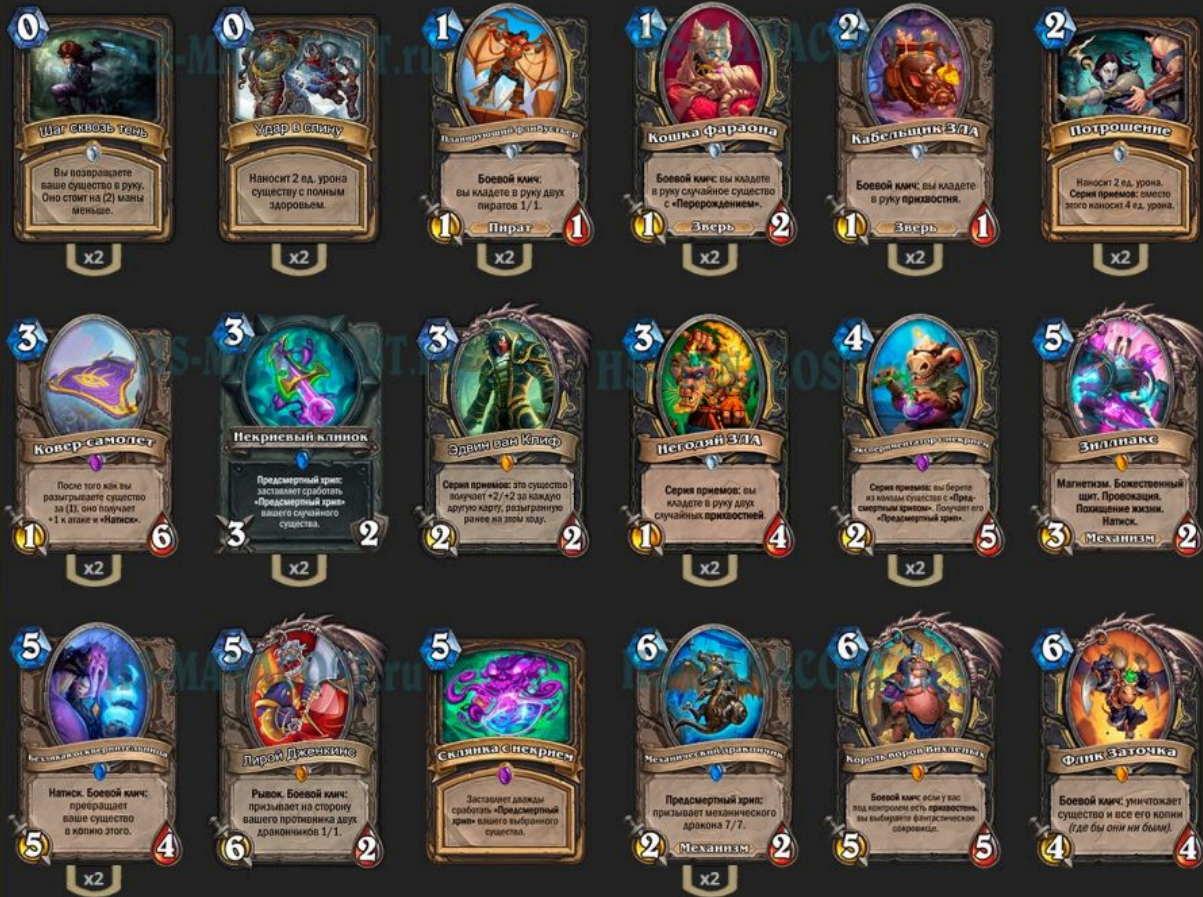


Классическая версия Разбойника на хрипах из топ-1 Легенды. Чаще всего вам будет попадаться именно эта сборка: она проста, не выделяется ничем необычным и оптимальна для меты.




Разбойник на предсмертных хрипах от Jalexander

# Разбойник на хрипах от Jalexander



-  Огонек, Ошеломление, Кэрн Кровавое Копыто

-  Кабельщик ЗЛА, Ковер-самолет, Слянка с некрием

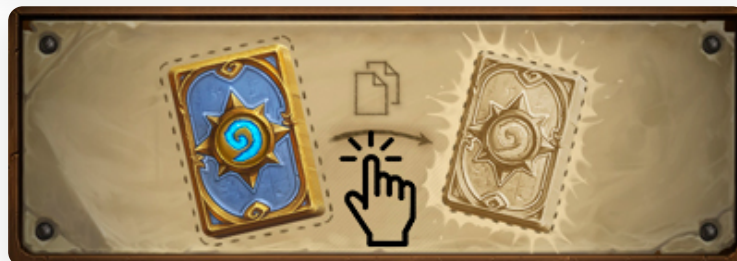
Еще одна сборка из топ-1 от одного из лучших Разбойников в игре. Jalexander говорит, что **Механических дракончиков** достаточно для колоды, и **Кэрна Кровавое Копыто** можно не брать. Тем более 7/7 лучше, чем 4/5, если призывать их на 4 ходу. Игрок даже добавляет **Слянку с некрием** — опция медлительна, но хороша в контроль поединках.



**Ковер-самолет** поможет в агро матч-апах: в колоде много существ за 1 ману, не считая прихвостней.



Разбойник на хрипах от DrBoom

## Разбойник на хрипах от DrBoom

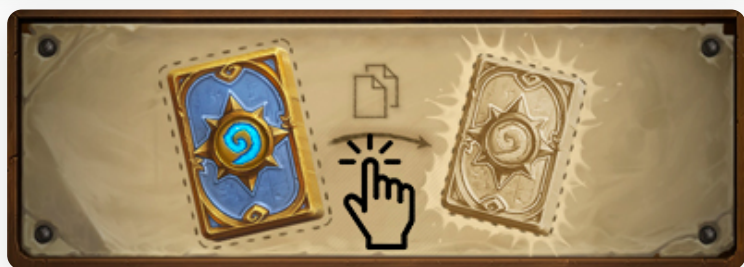


-  Огонек x1, Кэрн Кровавое Копыто, Флик Заточка
-  Воскожуй, Заступница син'дорай x1, Ковер-самолет x1
- Интересное решение — добавить в колоду Воскожуй, которая также будет синергировать с Экспериментатором с некрием и другими картами. Эффект Воскожути влияет на игру не сразу, однако противник всегда будет

в напряжении: невозможно предвидеть взятие свечи из колоды, а чем чаще вы реализуете предсмертный хрип дракона, тем выше вероятность найти свечу. **Заступница син'дорай** поможет в агро матч-апах. У Разбойника мало провокаций, а дать таунт драконам 7/7 — хорошая задумка.



### Зефрис Разбойник на хрипах от Jambre



- Эта сборка будто вместила в себя все существующие архетипы Разбойника на сегодняшний день: здесь и Галакронд, и Предсмертные хрипы, и драконы, и **Зефрис Великий**. Такая сборка хороша в медленных противостояниях благодаря своему «сноуболльному» стилю игры.



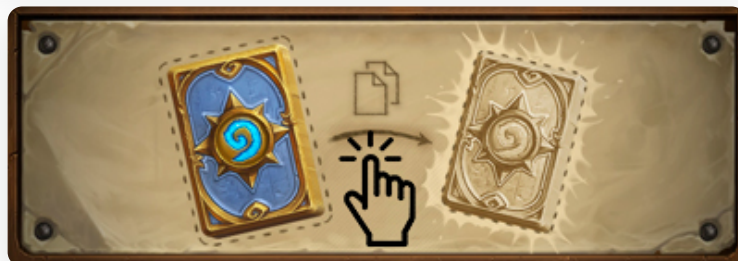
Разбойник на предсмертных хрипах от Toastmonster

## Разбойник на хрипах от Toastmonster

<p>Огонек</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) мане меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Шаг сквозь тень</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	<p>Удар в спину</p> <p>Вызывает к Галакроду!</p> <p>Выбранное существо получает +1 х атаку. Вы вызываете к Галакроду.</p> <p>x2</p>	<p>Хвала Галакроду!</p> <p>Боевой кинж: вы кладете в руку двух пиратов 1/1.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>Планирующий Фаллахаст</p> <p>Боевой кинж: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>Кошка фараона</p> <p>Боевой кинж: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>
<p>Ошеломление</p> <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>x2</p>	<p>Предрешенность</p> <p>Наносит 3 ед. урона персонажу с полным здоровьем. Вы вызываете к Галакроду.</p> <p>Предсмертный хрип: заставляет работать «Предсмертный хрип» вашего опущенного существа.</p> <p>x2</p>	<p>Некривый влинок</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных призывов.</p> <p>x2</p>	<p>Негодяй 31А</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>x2</p>	<p>Эдвин ван Клифф</p> <p>Серия приемов: вы берете из колоды существо с «Призываемыми тенью». Берется по «Предсмертному хрипу».</p> <p>x2</p>	<p>Зверь</p> <p>Серия приемов: вы берете из колоды существо с «Призываемыми тенью». Берется по «Предсмертному хрипу».</p> <p>x2</p>
<p>Безумная ведьма</p> <p>Натиск. Боевой кинж: превращает ваше существо в кошку этого.</p> <p>x2</p>	<p>Зип-пакс</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Натиск. Механизм.</p> <p>x2</p>	<p>Король морей Вилхельм</p> <p>Боевой кинж: если у вас под контролем есть призываемый, вы выбираете фантастическое существо.</p> <p>x2</p>	<p>Кромх. Дрыковос Кромх</p> <p>Боевой кинж: вы берете Галакродом. Если вы уже стали Галакродом, применяет «Опустошение».</p> <p>x2</p>	<p>Механический призывник</p> <p>Предсмертный хрип: призывает механического дракона 7/7.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Галакрод Кошкарь</p> <p>Боевой кинж: вы берете карту. Она стоит (0). (Дел вызвано до уничтожения.)</p> <p>x2</p>

MANACOST  
kolodahearthstone.ru

8440

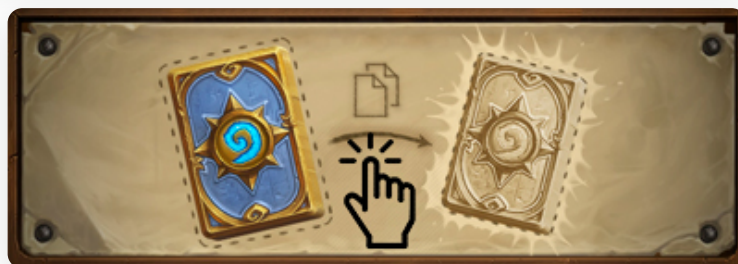


- **Галакронд Кошмарный** открывает возможности для интересных комбинаций и взрывного потенциала. Его боевой клич напоминает Волшебную палочку **Короля воров Вихлепыха**. Многие карты Разбойника дороги, и взять их за 0 маны — значит получить огромное преимущество в темпе. А если вам удастся улучшить Галакронда до последней стадии, то вы получите еще и клинок 5/2, который также поможет добить соперника.



Разбойник с **Октосари** от Boarcontrol

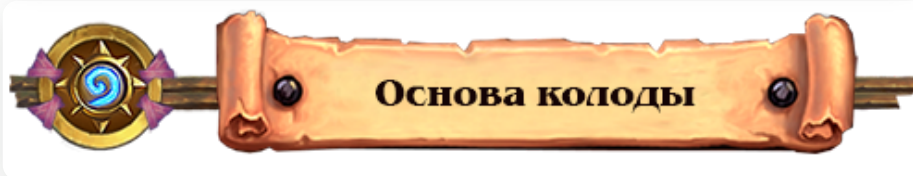
## Разбойник с Октосари от Boarcontrol



- Необычная и выделяющаяся среди всех колода, которая рассчитывает быстро победить оппонента, реализовав предсмертный хрип Октосари на 4-5 ходу. Сборка

очень агрессивна и авантюрна. Подойдет тем, кто любит быстро побеждать и так же быстро и безболезненно проигрывать.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

### Основа колод - Разбойник на хрипах (25/30)

Стоимость основы колоды - 8080 пыли

<p>Огонек</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>Патрициан Флибустьер</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку двух пиратов 1/1.</p> <p>1</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>Кошка фараона</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>1</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>Потрошение</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
<p>Ошеломление</p> <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Негодяй ЗЛА</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных прикостей.</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>x2</p>	<p>Эдвин ван Клифф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p>Некривый клинок</p> <p>Предсмертный хрип: заставляет сработать «Предсмертный хрип» вашего случайного существа.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Экспериментатор-скарикс</p> <p>Серия приемов: вы берете из колоды существо с «Предсмертным хрипом». Получает его «Предсмертный хрип».</p> <p>2</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>Зиппакс</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск. Механизм.</p> <p>3</p> <p>2</p>
<p>Лирой Дженкинс</p> <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6</p> <p>2</p>	<p>Механический дракончик</p> <p>Предсмертный хрип: призывает механического дракона 7/7.</p> <p>2</p> <p>Механизм</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>Король воров Вихлепых</p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть прикостель, вы выберете фантастическое сокровище.</p> <p>6</p> <p>5</p>			

Основа колоды состоит из предсмертных хрипов (Механический дракончик) и синергий с ними, ремувалов и темповых угроз. В колоде всегда будут Король воров Вихлепых и

Эдвин ван Клиф, а также Лирой Дженкинс и Зиллиакс. Последний хорош, как единственная провокация и способ исцеления.

**Вопрос:** Почему во многих колодах есть *Огонек*?

**Ответ:** *Огонек* — это отличный активатор серии приемов. Вы хотите разыграть *Экспериментатора с некрием* как можно раньше, а карты за 1 ману позволят реализовать его эффект только на 5 ходу. *Огонек* же делает это на 4 ходу. Заклинания за 0 маны не всегда придут вам в руку, и не всегда их удастся реализовать: для *Удара в спину* и *Шага сквозь тень* уже нужны цели. К тому же он синергирует с *Безликой осквернительницей*. Теперь это просто хорошая, многофункциональная карта.

В колоде много дешевых карт (0 и 1 мана), которые помогают активировать серию приемов.

Популярны *Флик Заточка* и *Кэрн Кровавое Копыто*. Без последнего вы легко обойдетесь, да и функцию Флика может выполнить простое *Ошеломление*.



**Галакронд + карты воззвания** — герой хорош в медленных поединках. Он помогает совершать мощные комбинации с бесплатными картами и сетать летальный урон. Для Разбойника на хрипах Галакронд — не ключевой персонаж, но он усиливает комбинационный потенциал колоды.

**Воскожут** — удивите соперника необычным предсмертным хрипом. Лучше всего сыграет в медленных матч-апах.



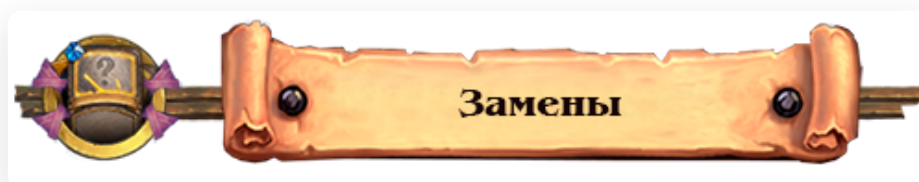
**Флик Заточка** — сильный ремувал, но все же опциональный. Если у вас нет этой карты, вы можете обойтись классическими картами Разбойника — *Ошеломлением* и *Потрошением*. Полезен против *Безликой осквернительницы* и тяжелых существ.

**Кэрн Кровавое Копыто** — добавьте для дополнительной синергии с Экспериментатором с некрием и Некриевым клинком. Полезен в медленных поединках.

**Заступница син'дорай** — подойдет для агро матч-апов, сильна в связке с механическим драконом 7/7. Берите, если часто проигрываете агрессорам.

**Ковер-самолет** — еще одна антиагро опция. В колоде много существ за 1 ману, а также много способов их сгенерировать. В самых быстрых матч-апах они помогут вам бороться за стол, пока не вышли сильные существа.

[к оглавлению](#)



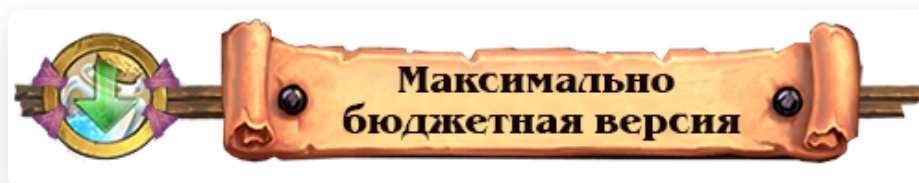
**Экспериментатор с некрием** — незаменим. Не собирайте Разбойника на хрипах без этой карты.

**Зиллиакс** — лучше всего скрафтить эту карту, но если у вас ее нет, добавьте Заступницу син'дорай, чтобы были провокации в колоде.

**Лирой Дженкинс, Король воров Вихлепых, Эдвин ван Клиф, Флик Заточка** — тоже лучше всего создать, но можно заменить на любые другие опции.

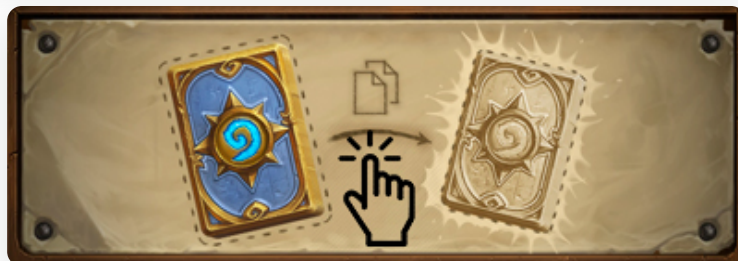
**Кэрн Кровавое Копыто** — не обязателен.

Если вам не хватает много дорогих карт, возьмите в колоду Галакронда Кошмарного и карты воззвания. Они все стоят недорого и помогут не потерять силу колоды.



Максимально бюджетный Разбойник на хрипах

# Максимально бюджетный Разбойник на хрипах



Бюджетный Разбойник на хрипах берет в колоду бесплатного Галакронда и отказывается от всех других дорогих карт, кроме Экспериментатора с некрием. В первую очередь добавьте в колоду Эдвина ван Клифа, Зиллиакса и Лироя Дженкинса. Затем можно создать Короля воров Вихлепыха и Флика Заточку. При желании можно добавить Кэрна Кровавое Копыто.

[к оглавлению](#)

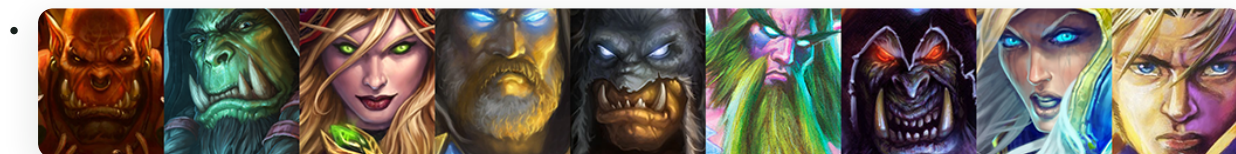


Всегда оставляйте Экспериментатора с некрием. Если нашли — оставляйте Некриевый клинок и Огонька, чтобы реализовать комбинацию на 3-4 ходах.

С Монеткой оставляйте Негодяя ЗЛА в темповых матч-апах. В медленных он не так важен и силен.

Если нашли Эдвина ван Клифа и дешевые карты, оставляйте и рассчитывайте победить быстро, раскрутив Эдвина. Актуально в агро матч-апах и против колод без ремувалов.

Если вы играете сборкой с Октосари, сбрасывайте все карты в поисках Экспериментатора с некрием.



**Воин:** Кошка фараона, Планирующий флибустьер, Экспериментатор с некрием, Некриевый клинок. С Монеткой — Негодяй ЗЛА. С хорошей рукой и Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Паладин:** Кошка фараона, Удар в спину, Экспериментатор с некрием. С Монеткой — Негодяй ЗЛА. С хорошей рукой — Некриевый клинок.

**Охотник:** Кошка фараона, Экспериментатор с некрием, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Планирующий флибустьер. С хорошей рукой — Некриевый клинок. С Монеткой и хорошей рукой и Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Друид:** Негодяй ЗЛА, Некриевый клинок, Экспериментатор с некрием, Планирующий флибустьер. С хорошей рукой и Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Разбойник:** Кошка фараона, Экспериментатор с некрием, Планирующий флибустьер, Некриевый клинок, Негодяй ЗЛА, Удар в спину. С хорошей рукой — Эдвин ван Клиф.

**Шаман:** Кошка фараона, Некриевый клинок, Экспериментатор с некрием, Негодяй ЗЛА, Планирующий флибустьер, Удар в спину. С хорошей рукой и Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Маг:** Экспериментатор с некрием, Кошка фараона, Некриевый клинок. С хорошей рукой и Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Жрец:** Экспериментатор с некрием, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Кошка фараона, Планирующий флибустьер, Некриевый клинок.

**Чернокнижник:** Негодяй ЗЛА, Кошка фараона, Удар в спину, Экспериментатор с некрием, Планирующий флибустьер. С хорошей рукой и Монеткой — Эдвин ван Клиф.

[к оглавлению](#)



### Суть архетипа

Разбойник на хрипах — мидрейндж колода, которая более комфортно чувствует себя в медленных матч-апах, чем в быстрых.

У него сложный, вариативный геймплей, много интересных комбинаций, о которых вы узнаете в этом разделе.

Ключевая карта колоды — [Экспериментатор с некрием](#), вокруг которого строится почти вся сборка. Но он не единственное мощное звено Разбойника: у него есть и другие карты, которые сильны как по отдельности, так и в связках с другими.

Разбойник всегда стремится победить одним способом: нанести много урона тяжелыми существами, которые появятся из предсмертных хрипов, а затем добить оппонента взрывным уроном ([Лирой Дженкинс](#), [Потрошение](#), оружие). Как много понадобится «берна» и какие существа дадут вам больше выгоды, зависит от ситуации, захода и вашего навыка игры.

Существует много разных версий колоды, что неудивительно для первых дней дополнения. Играют Разбойники с Галакрондом и даже Зефрис Разбойники. Пока не ясно, какая из них самая эффективная. Особого внимания заслуживает колода с [Октосари](#) от Voarcontrol — о ней вы узнаете в отдельном подразделе.

[к оглавлению](#)



### Агро и контроль поединки

Агро матч-апы сложны для Разбойника на хрипах, поэтому не пытайтесь обыгрывать все карты противников, искать сложные комбинации и планировать поединок далеко вперед. Часто вы будете рассчитывать на то, что у оппонента нет идеальной руки, ответов и способов наступления.

Вы часто будете отставать с первых ходов матча. Цель — продержаться до 4 хода, когда в идеале нужно разыграть карту за 0 маны + [Экспериментатора с некрием](#), а затем разбить [Некриевый клинок](#), экипированный ходом ранее. Это ключевой ход матча, когда вы можете совершить темповый переворот. Но даже в случае успеха ваш стол все равно не окажет никакого влияния на игру: у существ нет провокации, натиска и похищения жизни, поэтому их легко проигнорировать. Желательно, чтобы к выходу [Экспериментатора с некрием](#) оппонент не успел засетапить летал.

Всегда силен [Зиллиакс](#). Помните, что его можно намагнитить на механизм 7/7, чтобы восполнить больше здоровья, но этот пятый дроп силен и сам по себе.

В контроль поединках Валира чувствует себя свободнее. А это значит, что играть нужно осторожно, не рисковать понапрасну и с умом тратить каждую карту.

Вам не так страшны AoE ремувалы, как другим мидрейндж и агро колодам, потому что ваш стол защищают мощные хрипы. Всегда можно поставить такое существо, чтобы предотвратить розыгрыш массовой зачистки.

Существа с хрипами — не только защита от AoE, но и ключевое звено ваших комбинаций. Раскручивайте их [Некриевым клинком](#) и [Экспериментатором с некрием](#), чтобы создать больше присутствия на столе и давить на оппонента большими характеристиками.

В медленных матч-апах можно придержать один [Шаг сквозь тень](#) для [Лироя Дженкинса](#), чтобы добить его комбинацией на 12 урона. Об этой и других комбинациях Разбойника читайте в следующем подразделе.

Разбойнику важно уметь распоряжаться взрывным уроном. В агро матч-апах зачастую правильно отдавать заклинания, оружие и [Лироя Дженкинса](#) в размены, чтобы сохранить стол. В контроль поединках можно придержать эти карты, чтобы засетапить

летальный урон или реализовать сильную комбинацию. Можно и размениваться, чтобы сохранить стол, но часто в контроле матч-апах вы будете игнорировать вражеские угрозы.

[К оглавлению](#)



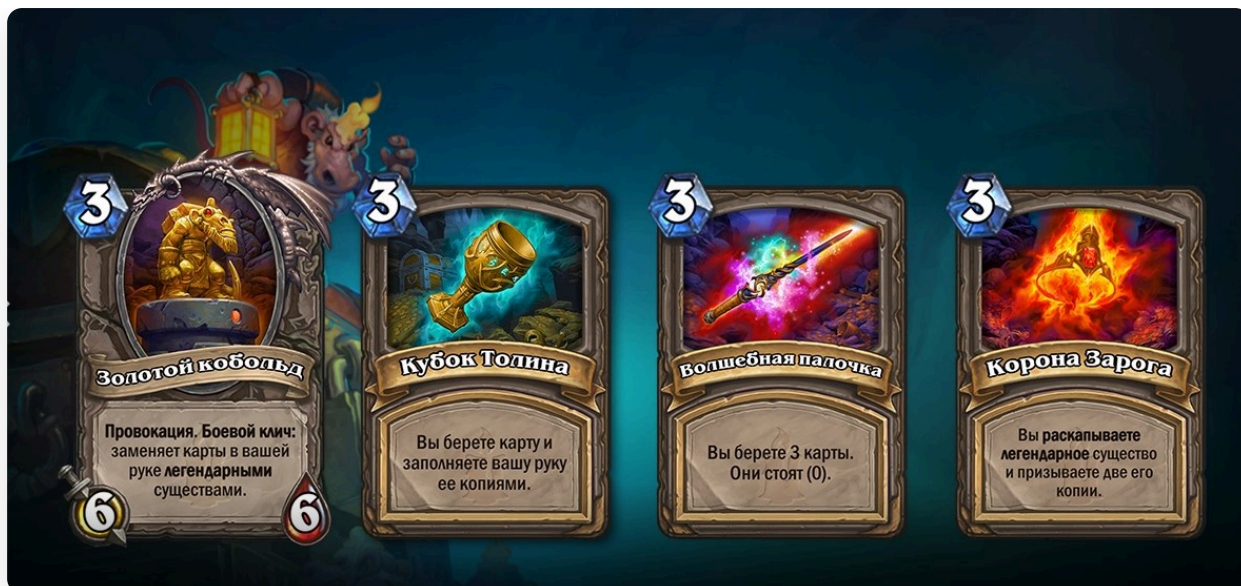
### Ключевые комбинации и карты



**Набор предсмертных хрипов:** Экспериментатор с некрием, Некриевый клинок, Механический дракончик, Кэрн Кровавое Копыто. Идеальное развитие событий — выход Экспериментатора с некрием на четвертом ходу после активации серии приемов картой за 0 маны (Огонек, Удар в спину). Следите за колодой, чтобы знать, какие хрипы в ней остались. У вас их немного, поэтому Экспериментатора с некрием лучше разыгрывать как можно раньше. Следите за порядком действий: сначала ставьте предсмертный хрип, затем ломайте Некриевый клинок. Не забывайте и о серии приемов.



**Король воров Вихлепых и прихвостни.** Выбор среди сокровищ у Темпо Разбойника не особенно интересный. В большинстве случаев вас интересует Волшебная палочка: в колоде много дорогих карт, которые хотелось бы удешевить до 0 маны. Корону Зарога можно выбрать в самых тяжелых ситуациях и надеяться на то, что вы призовете пару Лироев Дженкинсов, Рагнаросов или Малигосов для комбинации с Потрошением. Это сокровище также пригодится в ситуациях, если в колоде осталось мало полезных карт, но много дешевых существ и заклинаний.



Кубок Толна и Золотой кобольд слишком медленные для большинства игровых ситуаций.

Берегите прихвостня в руке или на столе, рассчитывая на то, что противник его не убьет.

➤ **Эдвин ван Клиф + дешевые карты.** Классический ранний способ победы Разбойника. Если хорошо зашло и вы уверены, что у оппонента нет ремувалов (актуально против Шамана, Воина, Друида), то отдавайте все и рассчитывайте убить противника огромным Эдвином. Но иногда, даже если у соперника может быть ремувал, нужно рисковать, если других хороших карт в руке не предвидится.

➤ **Шаг сквозь тень.** Комбинируйте с:

- - Лироем Дженкинсом для комбинации на 12 урона;
- - Эдвином ван Клифом для раскрутки его до еще больших размеров;
- - Негодяем ЗЛА в агро матч-апах;
- - Экспериментатором с некрием, если он в немоте;
- - Фликом Заточкой, если очень нужно;
- - Зиллиаксом для исцеления;
- - Королем воров Вихлепыхом для большей выгоды;
- - Безликой осквернительницей для мощной зачистки стола.

➤ **Флик Заточка.** Убивает ВСЕ копии существа — и ваши тоже. Полезно играть на Безликую осквернительницу, больших существ с невосприимчивостью к магии, провокации и любые другие цели, которые мешают вам здесь и сейчас.

➤ **Галакронд Кошмарный.** Очень силен в последней форме, но не всегда удается улучшить его максимально. Его боевой клич похож на Волшебную палочку Короля воров Вихлепыха: 4 карты за 0 маны дадут вам огромное преимущество.

➤ **Зиллиакс.** Единственный способ исцеления и провокация. Хорош сам по себе, но особенно силен в связке с механическим драконом 7/7.



## Как играть оружие

Оружие играет важную роль в геймплее любой колоды Разбойника. Даже оружие 1/2 не стоит недооценивать. Если в какой-то партии вам не хватило 1-2 единиц урона до летала, часто их можно было нанести ранее, оптимально используя силу героя Разбойника.

В первую очередь Разбойник использует оружие не для нанесения урона по герою противника, а для контроля стола. Если вы можете забрать существо с 1 единицей здоровья, делать это нужно в первую очередь с помощью оружия, а не заклинаниями и существами. Здоровье важно для вас, особенно в агро матч-апах, но не первых стадиях гораздо важнее преимущество в темпе.

Задача Разбойника — оптимизировать 1/2 оружие, то есть всегда использовать 2 заряда перед использованием силы героя для разменов с существами, а если их нет, то для нанесения урона по герою противника.

Если в руке есть Галакронд, улучшенный до максимальной стадии или другое оружие, то не держите базовый клинок, тратьте последний заряд до розыгрыша героя или оружия. Если же вы планируете разыграть Галакронда не в последней форме, то сохраните оружие 1/2 — оно может вам пригодиться, а с новой силой героя вы уже никак не экипируете его.

Правильно играйте и **Нечриевый клинок**. Оставляйте оружие на последнем заряде, если в руке есть предсмертный хрип. Иногда можно ломать **Нечриевый клинок** базовой силой героя, если хрип уже есть на столе, а вы еще не потратили первый заряд оружия. Отдавайте оружие за 3 маны в темп, если хрипов нет и не предвидится, но нужно контролировать стол. А если игра уже подходит к концу и вы сетаете летальный урон, то используйте **Нечриевый клинок** как **Огненную секиру**.

Даже если на столе несколько предсмертных хрипов, это не страшно: все они сильные. Испортить ситуацию могут только случайно сгенерированные хрипы, например, **Защитник Хартута**, полученный с **Кошки фараона**. Но это редкие случаи.

[к оглавлению](#)



### Карты со случайными эффектами

У Разбойника много карт со случайным эффектом, что делает его геймплей еще более веселым и разнообразным, но и более сложным. Обыгрывайте неблагоприятные исходы, если у вас все хорошо получается, и рискуйте, рассчитывая «нароллить» что-нибудь полезное, в самых тяжелых случаях.

**Кошка фараона** — даст одно из 13 существ с перерождением. В новом дополнении не появилось новых существ с этим эффектом.



Обратите внимание, что **Защитник Хартута** и **Заботливая мумия** обладают предсмертными хрипами. Это может испортить вам **Некриевый клинок**, потому что их эффекты намного слабее тех, что у вас в колоде.

## Прихвостни



Негодяй ЗЛА и новая сила героя (если вы играете Галакронда Кошмарного) будут давать вам случайных прихвостней. Все они хороши, потому что помогают активировать серию приемов существ, но каких-то вы захотите видеть чаще. Эфириал-прихвостень хорош, так как может дать вам дополнительный взрывной урон для добивания, лишний Шаг сквозь тень и другие опции.

Ниже представлены все заклинания Разбойника:

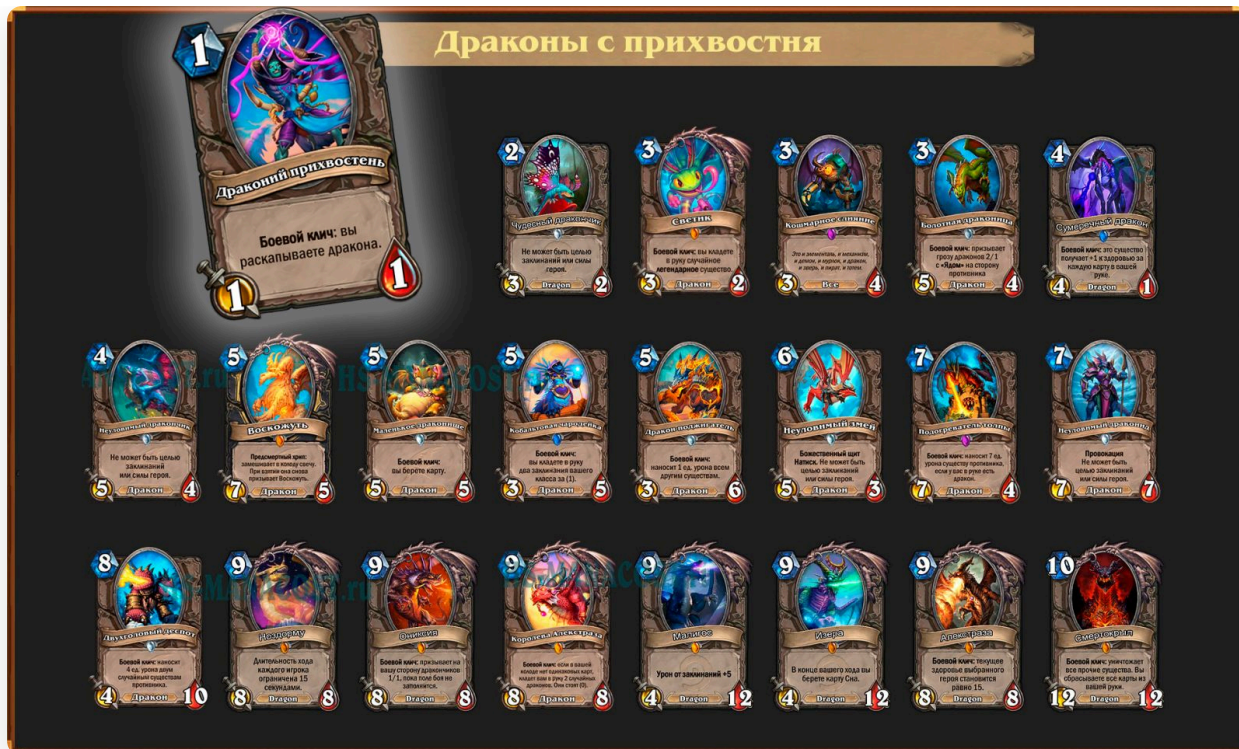
## Все заклинания Разбойника



В самых медленных матч-апах можно взять **Козни Вихлепых**. Можно применить их на **Лироя Дженкинса**, а затем взять с помощью **Галакронда** или **Волшебной палочки** сразу несколько копий.

Гоблином-прихвостнем можно давать натиск **Экспериментатору с некрием**, чтобы сразу разбить его о вражеское существо. Также можно добивать его **Кобольдом-прихвостнем**, если у него осталось 2 или меньше здоровья.

**Драконий прихвостень** даст вам раскопку дракона. Из классовых у Разбойника только **Воскожуть**.





Большинство драконов — медленные и тяжелые. В агро матч-апах пригодится **Неуловимый драконид** для защиты вашего героя. Выбирайте тех, что принесут вам больше выгоды или удивят оппонента.

[к оглавлению](#)



### Общие полезные советы

-  Не бойтесь играть карты в темп, даже не извлекая из них максимум выгоды. Даже **Безликую осквернительницу** иногда можно ставить в одиночку. Или **Лирия Дженкинса**, если вы убьете дракончиков оружием и другими картами.
-  Отслеживайте колоду, чтобы знать, какие предсмертные хрипы остались, сможете ли вы в ближайшее время «топдекнуть» взрывной урон и так далее. Это помогает рассчитывать шансы на победу и планировать действия.

- ▶ Сначала играйте добор и генерацию ресурсов, а затем совершайте другие действия. Эти карты могут изменить ваш план на ход.
- ▶ Не забывайте активировать серию приемов!
- ▶ В медленных матч-апах берегите **Ошеломление** для провокаторов. В темповых отдавайте его даже на средние угрозы, но старайтесь одновременно с ним ставить что-то на стол, чтобы получить преимущество в темпе. То же и с **Потрошением**, и с другими заклинаниями.
- ▶ Ставьте Эфириала-прихвостня слева от других существ, чтобы обыграть **Вожака лютых волков**.

[к оглавлению](#)



### Отдельный раздел "Как играть Октосари Разбойником"

Сборка от Voarcontrol тоже на хрипах, но она отличается от других версий. Колода авантюрна и зависит от захода: если вы получили хорошие карты — вы победили, если нет — все ужасно.

Всегда агрессивно муллиганьте **Экспериментатора с некрием**. Исключение — вы нашли **Эдвина ван Клифа** с тремя заклинаниями за 0. Если нашли **Экспериментатора с некрием**, оставляйте **Некриевый клинок**, ранние ремувалы в агро матч-апах и дешевые карты, которые можно рано разыграть и активировать серию приемов существа.

Если агрессивно муллиганить карту, то шансы найти ее с **Монеткой** — 55-60%. Без **Монетки** — 50-55%.

Старайтесь разыграть **Экспериментатора с некрием** как можно раньше и взять много карт. Если он стоит на столе или пришел вам в руку, не бойтесь разыгрывать другие карты.



*Boarcontrol играет **Коварный удар** на первом ходу, хотя это и нецелесообразный ход для любой другой колоды Разбойника. Он делает это, чтобы опустошить руку, потому что уже нашел **Экспериментатора с некрием** и **Некриевый клинок**.*

Вы можете даже выбрасывать **Удар в спину** на своих существ, лишь бы освободить место.

Играть агрессивно — правильный вариант в большинстве случаев. Если есть возможность ударить по лицу, делайте это. Если все хорошо, вы просто убьете оппонента раньше, чем он вас. Сначала старайтесь атаковать оружием и рывками, а заклинания отдавайте, когда противник закрыется провокациями.

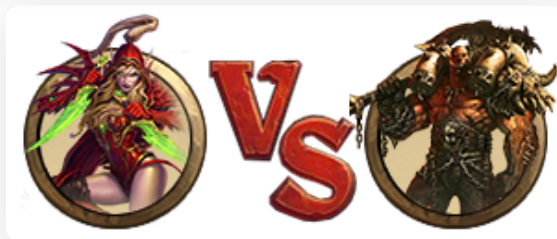
Если **Октосари** зашла вам в руку, то вы скорее всего проиграете — такова уж особенность колоды. Впрочем, вы можете понадеяться на **Ангу Погребенную** и разыграть **Октосари** за 1 ману, но если этого не случится, то шансы на победу минимальные.

**Октосари** напоминает **Новый элемент Мира**: вы берете много карт и пытаетесь быстро добить противника, пока он или усталость не убили вас.

Берите сборку от Boarcontrol, если любите быстрые победы и поражения.

[к оглавлению](#)

## Матч-апы

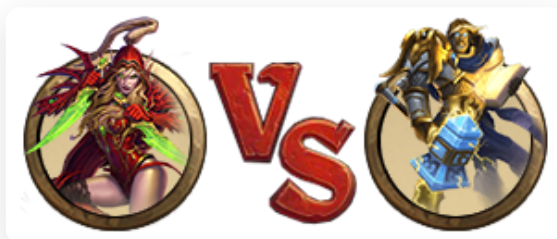


**Пират Воин** — агрессивный, сложный соперник. На первых порах отбивайтесь Ударом в спину и оружием, потом на помощь придет Экспериментатор с некрием, который поможет совершить темповый поворот. Сильна и Безликая осквернительница.

Рассчитывайте на победу, но не стремитесь обыгрывать все подряд. Много будет зависеть от хорошего захода и вашей удачи. Вы никак не сможете избежать взрывного урона: у вас только одна провокация (Зиллиакс) и инструмент исцеления (он же).

Смело отдавайте Лироя Дженкинса в размен, никогда не жалейте карты и не готовьте комбинации. Экспериментатора с некрием ставьте без Некриевого клинка, если он не пришел вовремя.

Попробуйте раскрутить Эдвина ван Клифа, если старт позволяет. У Гарроша нет сильных ремувалов, которые сразу бы убрали его со стола.



У Паладина царит неопределенность: вы можете встретить Холи Паладина, Мидрейндж Паладина и Зефрис Паладина.

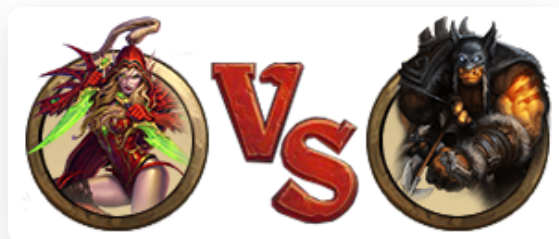
**Холи Паладин** медлителен в начале партии, поэтому его нужно побеждать быстро и уверенно. Не затягивайте партию. В середине игры опасайтесь комбинаций с Равенством и Уменьшающим лучом.

Вы можете разрушить главное комбо оппонента Фликом Заточкой. Убейте Ширваллу лоа-тигрицу, если оппонент оставит ее на столе, и все ее копии уничтожатся.

**Мидрейндж Паладин** играет драконов и синергии с ними. В колоде много баффов, а также Янтарный дозорный, который помешает вам быстро закончить партию взрывным уроном. Поэтому в матч-апе важно играть от стола и полагаться на существ.

Разменивайтесь с его угрозами, чтобы он не реализовал баффы. Но не зацикливайтесь: даже если есть риск нарваться на Печать королей, но у существа нет провокации или похищения жизни, а вы близки к леталу, то лучше отправить весь урон в лицо. К тому же у вас всегда есть Ошеломление и Флик Заточка.

**Зефрис Паладин** может принимать самые разные обличья. Вы можете наткнуться даже на версию с **Гневом небес**. В любом случае это будет достаточно неторопливая мидрейндж колода с драконами. Играйте так же, как в случае с Мидрейндж Паладином, но будьте готовы получить **Превращение**, **Сглаз**, **Потасовку** или **Круговерть Пустоты** с **Зефриса Великого**. Однако обыгрывать эти карты всегда не нужно, только в максимально благоприятных условиях, когда есть время и возможность.



**Секрет Зефрис Охотник** опасен, потому что играет более агрессивно благодаря набору секретов. Будьте аккуратны с **Ловушкой для крыс** — это всегда был камень преткновения для Разбойника. Активируйте ее, если у вас есть ответ в виде **Ошеломления** или другого ремувала, или если появление Крысы б/б никак не повлияет на ваш план.

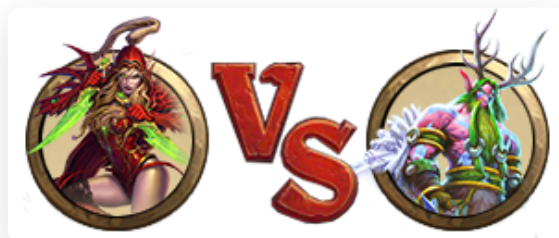
Но еще опаснее **Плита-ловушка** и **Морозная ловушка**. Поставьте предсмертный хрип, прежде чем играть заклинание, чтобы обыграть первый секрет, и атакуйте сперва существами без хрипов (или не атакуйте вовсе), чтобы обыграть второй.

Будьте готовы к тому, что **Зул'джин** повторит всю «елочку» секретов.

Как и в случае с Паладином, не зацикливайтесь на опциях, которые даст противнику **Зефрис Великий**.

**Дракон Зефрис Охотник** медленнее, а его сборки нестабильны. Опасная угроза — **Веранус**. Постарайтесь не подставлять под нее крупных существ, лучше обыграйте ее предсмертными хрипами или разменяйтесь с существами противника, чтобы этого не сделал он после выхода дракона.

Не затягивайте партию, иначе можете не справиться с **Королевой Алекстразой**, **Зул'джином** и другими поздними угрозами.



**Дракон Друид** полагается на быстрый разгон по мане и поздних драконов. Однако у него нет сильных ремувалов, чтобы противостоять вашим хрипам. Вы можете победить его даже большим **Эдвином ван Клифом**: оппонент вряд ли найдет быстрый способ от него избавиться.

**Токен Друид** с **Усилением** довольно опасен, но его существа будут стоить дороже, а это означает серьезную потерю темпа. Избавляйтесь от древней, чтобы не дать Малфуриону реализовать ключевые синергии.



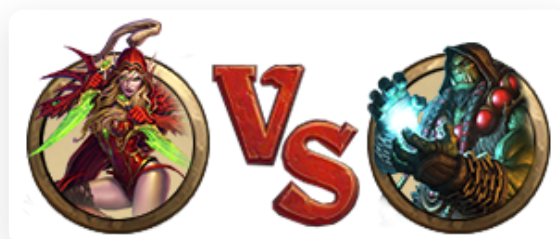
В **зеркальном матч-апе** важно первым реализовать комбинации с предсмертными хрипами. Кто быстрее захватит стол, тот победит. Если это удалось вам, то вражеские угрозы можно игнорировать. Атакуйте героя соперника и не обращайте внимания на хрипы на его столе, особенно если в руке хорошие карты для сетапа летального урона. Он все равно будет отставать от вас.

Если есть возможность, не оставляйте предсмертный хрип противника на столе. Лучше активировать его самостоятельно, чем позволить ему реализовать комбинацию с **Некриевым клинком**.

Аккуратней с **Фликом Заточкой**: если вы убьете существо противника, которое есть где-либо и у вас, то оно тоже погибнет.

Не оставляйте в живых прихвостней, чтобы Разбойник не сыграл **Короля воров Вихлепыха**.

Если вам встретился Разбойник с **Октосари**, будьте готовы защищать своего героя. Лучше разменяться с вражескими угрозами, если у вас 15-20 здоровья, чтобы не дать ему засетапить летал. Если оппонент выставит **Экспериментатора с некрием**, убейте его, чтобы он взял еще 8 карт и сжег большую часть.



**Галакронд Шаман** — тяжелый соперник. В матч-апе важно быстро найти **Экспериментатора с некрием** и поставить его рано, в идеале под **Некриевым клинком**. Если вы рано захватите темп, то заставите Тралла понервничать.

Ошибкой Тралла будет розыгрыш существ, об которые вы легко разобьете **Экспериментатора с некрием**. Если он ее допустит, не упустите момент и активируйте хрип существа.

Тралл может раскопать **Земной шок** или **Сглаз** с Эфириала-прихвостня, но в самой колоде противника эти заклинания вряд ли будут.

Можно попытаться победить с помощью **Эдвина ван Клифа**. Шаман вряд ли уберет его со стола сразу же.

Отметьте, что скоро уже состоятся изменения баланса, и Шаман станет слабее. Это хорошая новость для Разбойника, ведь Тралл — одна из немногих причин, почему Разбойнику не так просто подниматься по ладдеру.

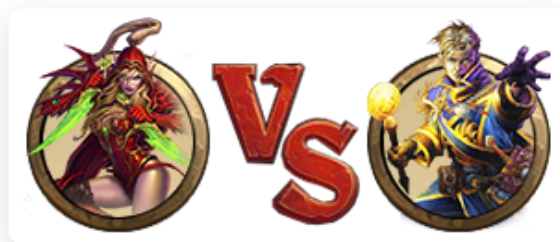


**Рено Маг** опасен **Превращением**, однако не стоит держать в руке **Экспериментатора с некрием**, если у вас намечается отличный четвертый ход. **Превращение** в колоде Мага одно, и вовсе не факт, что он его найдет. К тому же не все сборки его играют.

Старайтесь поставить больше 10 здоровья на стол перед 6 ходом оппонента или разыграть предсмертный хрип. Так вы защититесь от **Реликвиоведа Рено**.

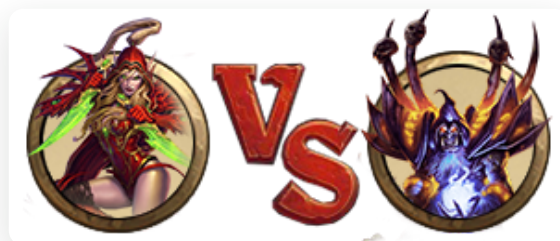
Некоторые Маги играют **Катящееся пламя**, поэтому есть смысл правильно позиционировать существ.

Однако, кроме **Превращения**, у Мага нет способов нейтрализовать ваши хрипы. Все АоЕ зачистки можно обыграть, поставив **Экспериментатора с некрием**, **Механического дракончика** или **Кэрна Кровавое Копыто**.



**Галакронд Жрец** — мощный контроль архетип, который может играть комбинации с **Лироем Дженкинсом** и **Могильной рукой**, а может обходиться и без них. В любом случае его колода наполнена ремувалами всех мастей: **Слово Тьмы: Смерть**, **Временной разрыв**, **Всеобщая истерия**, **Галакронд Невыразимый** и другие. Не подставляйте важные угрозы под них.

Обыгрывайте **Кару гибельную** только в благоприятных случаях. Это заклинание есть далеко не во всех сборках Жреца, так что бояться ее не нужно.



**Хэндлок** пока нестабилен, но это всегда контроль колода с тяжелыми существами и заклинаниями. Чем дольше тянется матч, тем больше шансов у Чернокнижника. Многие сборки играют **Малигоса** и **Алекстразу**, так что старайтесь до этого не доводить.

Чернокнижник может защититься **Заступницей син'дорай**, старайтесь не оставлять две угрозы с большим здоровьем на столе. Приберегите **Ошеломление** и **Флика Заточку** для таких случаев.

У Чернокнижника нет способов превратить ваших существ, поэтому ранний [Экспериментатор с некрием](#) должен дать вам преимущество.

[к оглавлению](#)



Разбойник на хрипах — сильный и уверенный архетип первых дней Натиска драконов. Если вы любите Разбойника и красивые комбинации, но хотите не только веселиться, но и побеждать, то это идеальный выбор. Ему непросто играть против лидеров меты — Пират Воина и Галакронд Шамана, но он справляется с большинством других колод, которых в первые дни великое множество. К тому же и Шаман скоро отойдет на второй план. Учитесь играть Разбойником на хрипах сейчас, чтобы после изменений баланса почувствовать себя еще увереннее.