

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

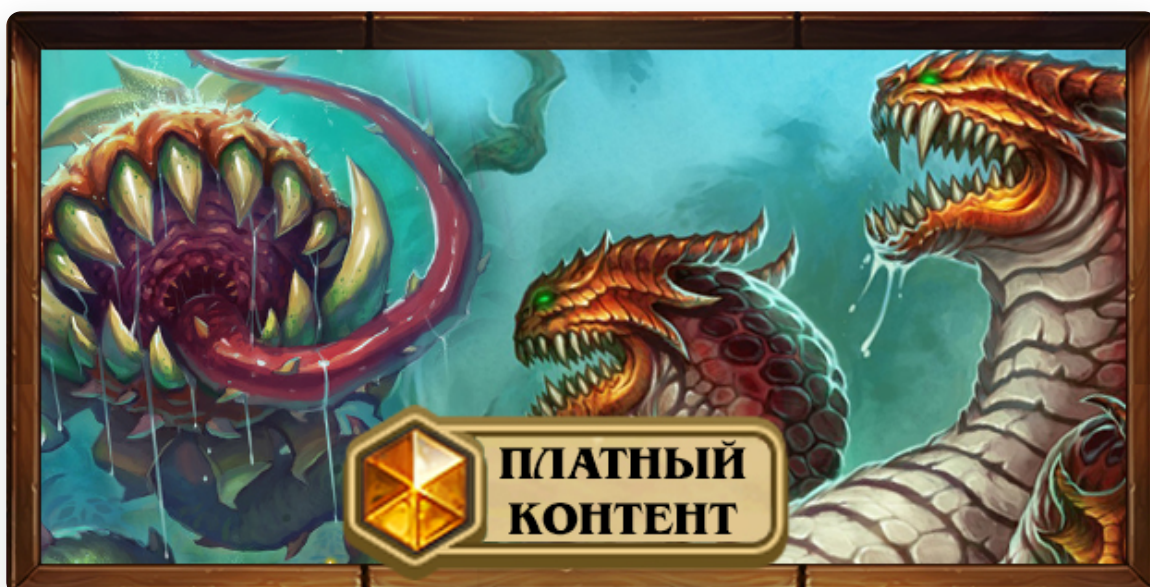
Гайд на колоду Темпо Разбойника

10.05.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Гайд на колоду Темпо Разбойника



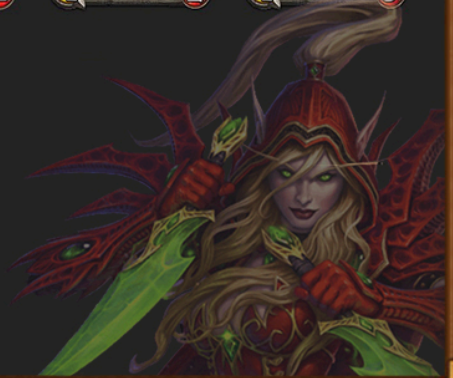
Иногда в Hearthstone складывается ситуация, когда интересная и боеспособная колода остается в тени более популярных архетипов данного класса. Именно так и случилось в Экспедиции в Ун'Горо с Темпо Разбойником. Колода заслуживает место под солнцем, но люди слишком увлечены Квест и Миракл Разбойниками, чтобы дать ей шанс. Концепция Темпо Разбойника существует в игре очень давно, и появление Кровожадного злолиста дало ей возможность вновь заявить о себе. А по-настоящему сильной эту колоду делает включение Гидры Горьких Волн. Автор статьи надеется, что колода заинтересует вас, благо, почти все карты, необходимые для нее, уже могут быть в вашей коллекции.

Версия гайда 1.1 обновление 09 июня 2017



КОЛОДА

Темпо Разбойник



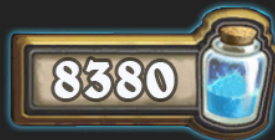
Код для игры





Варианты сборки колоды

Jalexander's Tempo Разбойник



Код для игры



Популярная сборка от Jalexander заточена на противостояние агрессии не только благодаря Смоляному стражу, но и благодаря обилию первых дропов, а также Защитнику Аргуса. Вместе с тем, пусть количество точечных ремувалов и уменьшается,

в сборке есть несколько хороших против контроль карт, например, **Шаку Собиратель** – этот третий дроп не только отлично синергирует с **Хладнокровием**, но и сам по себе является опаснейшей угрозой, от которой наверняка захочет как можно быстрее избавиться ваш оппонент. Данным Темпо Разбойником вы можете играть и чуть агрессивнее благодаря **Наге-корсару**, **Лирою Дженкинсу**, **Матросу Южных морей** и некоторым другим дополнительным источникам урона из руки – так вы не всегда завязаны на игре от стола, хотя это всё равно важный элемент вашей стратегии.



 **Код для игры** 

Еще одна версия с несколькими техническими заменами. Во-первых, можно заметить тех же **Огневинок**, **Матроса Южных морей**, **Колкого остроцвета**, **Шаку Собирателя** и

Лироя Дженкинса, которые часто включаются в сборки архетипа. Интересные карты здесь – **Шаг сквозь тень**, спектр применения которого разнится от разгона Эдвина ван Клифа или комбо с Лироем Дженкинсом до возможности дважды использовать особый эффект Агента ШРУ или Кровожадного злолиста. **Фальшивая монетка**, – несмотря на отсутствие в сборке Гоблина-аукциониста, эта карта приносит большое количество темпа на начальной и средней стадиях игры, пусть и является ужаснейшим «топ деком» с пустой рукой. **Мимикрия** – заклинание с огромным потенциалом в этой колоде, ведь дополнительная копия практически любой карты будет невероятно полезна для Темпо Разбойника, который получит дополнительный источник урона, темпа или выгоды. Некоторая непредсказуемость Мимикрии может сыграть как вам на руку, так и против вас, поэтому это заклинание используется далеко не всеми.

Темпо Разбойник от Tempo Storm

 <p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Иллюзия Вы раскалываете карту класса противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Матрос Южных морей Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>2 Pirate 1</p> <p>x2</p>	 <p>Хладнокровие Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого существа получает +4 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Пират Плазастик Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы призываете это существо из колоды.</p> <p>1 Pirate 1</p>	 <p>Пират-пройдоха Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>1 Pirate 1</p> <p>x2</p>
 <p>Смертоносный яд Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Петрощение Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Торговля Пиздерола Предсмертный хрип: вы кладете в руку случайную карту (класса вашего противника).</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>Капитан Южных морей Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>3 Pirate 3</p> <p>x2</p>	 <p>Шаки собираются Маскировка. Когда это существо атакует, вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>2 3</p>	 <p>Эдвин ван Клиф Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>2 2</p>
 <p>Обманчивый осколок Стоит на (1) меньше за каждую разыгранную вами карту другого класса.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Нага-корсар Боевой клич: ваше оружие получает +1 к атаке.</p> <p>5 Pirate 4</p> <p>x2</p>	 <p>Жуткий корсар Провокация. Стоит на (1) ману меньше за каждую единичку атаки вашего оружия.</p> <p>3 Pirate 3</p> <p>x2</p>	 <p>Лирой Дженкинс Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника духа дракончика 1/1.</p> <p>6 2</p>	 <p>Кровожадный злолист Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	









Код для игры



Интересная версия Темпо Разбойника с синергией пиратов и оружия. Преимуществом ее станет возможность эффективнее наращивать преимущество с помощью эффекта снежного кома, а недостатком – некоторая нестабильность, ведь нужные карты не всегда будут приходить в руку в нужной последовательности. В любом случае эта версия выглядит очень даже боеспособно, она еще агрессивнее предшествующих, но не настолько, чтобы превратиться в Агро или Фейс Разбойника. Вы все еще в начале и середине партии играете от стола, совершаете выгодные размены, стараетесь лишить вашего оппонента ответов на угрозы, обыгрываете AoE эффекты, и только при окончательной потере стола активируете режим максимальной агрессии.



ВЫБОР КАРТ



Хладнокровие

Хотя в колоде уйма новых и интересных карт, начать все-таки следует с Хладнокровия, поскольку крайне важно правильно использовать это заклинание за 1 единицу маны. Долгое время Хладнокровию отводилась лишь роль нанесения завершающего удара. В этом есть зерно истины, но данную карту можно использовать и по-другому. Зачастую **Хладнокровие** выступает в качестве хорошего хода для (как можно догадаться) выигрыша темпа. Большинство игроков под темпом подразумевают одновременное уничтожение угроз соперника и выставление своих собственных. Другое же определение заключается в том, что противник оказывается в положении, где у него нет удачного хода. Допустим, вы выставляете и большой стол, и Эдвина ван Клифа с характеристиками 6/6 против Паладина. **Освящение** может убрать мелких существ, но оставляет угрозу от Эдвина ван Клифа, а **Миротворец Алдор** обезвредит главу Братства Справедливости, но не поможет против остального стола – ни один из двух этих ходов не спасает.

Хладнокровие – один из лучших способов поставить противника в такую двоякую ситуацию, поскольку оно может превратить всякое существо в угрозу. Любой игрок сделает все возможное, чтобы Разбойник не наносил эти 4 урона каждый ход. Даже простой [Торговец из Подгорода 6/2](#) может быстро завершить игру. А теперь представьте, что вы выставляете Гидру Горьких Волн и усиляете [Хладнокровием](#) еще какое-нибудь существо рядом. Теперь оппонент должен каким-то образом разобраться сразу с 2 вашими существами или остаться в скором времени без здоровья. Всегда ищите возможность организовать такую «вилку», усиливайте [Хладнокровием](#) и без того большое существо только в исключительных случаях, когда это единственный способ быстро нанести много урона.



Эдвин ван Клиф

Грамотно реализовать Эдвина ван Клифа всегда было непросто, а в темпо колоде возникают дополнительные сложности. Как и в случае с [Хладнокровием](#), часто нужно извлечь из него незамедлительную выгоду, а не ждать идеального «большого» хода. И в этом плане легендарная карта Разбойника может отлично вписаться в темп, поскольку всегда можно выкроить ей место в игре по кривой маны. Во многих поединках большие неприятности противнику доставят даже два маленьких существа, выставленных одновременно с Эдвином ван Клифом 6/6. Казалось бы, ничем не примечательный ход, но у соперника может не найтись нужного ответа для такой ситуации. У многих популярных ныне классов, включая Паладина, Охотника и Квест Разбойника, ограниченный набор ремувалов. И в основном они полагаются в плане контроля стола на своих существ. В итоге, если вам удастся опередить их по темпу и выставить на него Эдвина ван Клифа, то партия остается за вами.

Чаще всего в этой колоде карта оказывается с характеристиками 6/6, но иногда удастся по-настоящему разогнать его (особенно хорошо, если такая возможность представится на третий или четвертый ход). Бывают игры, где и 4/4 Эдвина ван Клифа может быть достаточно, например, в противостоянии со Жрецом. Впечатляет еще меньше, но этого может хватить, чтобы опередить в темпе Паладина на мурлоках или Мидрейндж Охотника, после чего можно уверенно играть от стола.



Обсидиановый осколок / Торговец из Подгорода

Обсидиановый осколок – еще одна карта, которая вписывается в эту колоду, хотя ее очень просто недооценить. Казалось бы, на позицию существ за 2 маны напрашивается пара Колких остроцветов, но они недостаточно хороши, поскольку в отличие от Миракл собрата у этого архетипа нет способа извлечь дополнительную выгоду из Остроцвета с помощью Гоблина-аукциониста. Таким образом, роль вторых дропов в колоде достается старым-добрым Торговцам из Подгорода. Чаще всего карта, принесенная Торговцем из Подгорода, оказывается полезнее Остроцвета и применима в разных ситуациях. Само существо 2/2 помогает в начальной заварушке со снующими по столу мурлоками, пиратами и зверями. По сути карта является чуть более дорогим аналогом Пирата-пройдохи, и вместе они как раз и делают возможным использование в колоде Obsidian Shard.

Оружие 3/3 за 4 маны никуда не годится, но если вам удастся втиснуть его розыгрыш за 2 или даже 1 кристалл маны – это несомненно темповый ход. Ни один Разбойник еще не отказывался от лишних девяти урона, а если сюда присовокупить еще [Смертоносный яд](#), то противнику становится совсем не до шуток. Карты другого класса становятся еще лучше, если они удешевляют розыгрыш собственной. В первоначальном варианте колоды было даже два Obsidian Shard, но затем один из них уступил место Несущемуся кодо. При желании вы можете вернуть вторую копию обратно.



Кровожадный злолист

За короткий промежуток времени **Кровожадный злолист** успел полюбиться многим Разбойникам. Характеристики 3/4 на существе за 5 единиц маны выглядят непритязательно, но как же легко сейчас активировать сильнейший эффект его комбо! Убивать существ противника стало невероятно просто. **Кровожадный злолист** – едва ли не самая темповая карта всех времен в распоряжении Валиры. Кор’кронский воин, **Тирион Фордринг**, **Мурлок-полководец** – все они одинаково просто умирают от этого растения, и вам вовсе не нужно дожидаться какого-то огромного существа для извлечения максимальной выгоды. Даже убийство среднего существа, позволившее зацепиться вам за стол, уже дает значительный выигрыш по темпу.

Держать карту в руке стоит только лишь в том случае, если вы уверены, что соперник вот-вот разыграет серьезную угрозу, которая здорово осложнит вам дело. Именно эта карта вдохнула жизнь в сам архетип Темпо Разбойника и позволяет с легкостью переломить ход почти любой партии. Наверняка у вас будут игры, где розыгрыш **Кровожадного злолиста** тут же вынудит противника сдаться. В свете всего вышесказанного очень важно в любой момент игры помнить о необходимости держать на руках способ активации этой карты. К примеру, такой Разбойник очень редко разыгрывает **Иллюзию** сразу на первый ход, поскольку карта здорово сочетается с **Агентом ШРУ** на четвертый ход или **Кровожадным злолистом** на шестой. Всегда старайтесь сохранить в руке какое-нибудь дешевое заклинание, если эта великолепная карта уже у вас в руке. Порой даже **Удар в спину** приходится придержать лишний ход. Планирование наперед очень важно, и можно даже задуматься о включении в колоду **Ксарила** ради дополнительных заклинаний под активацию комбо.



Несущийся кодо / Черный рыцарь

Как уже говорилось, одно из определений темпа заключается в одновременном розыгрыше своего существа и убийстве вражеского. В **Hearthstone** множество способов добиться этого, но **Несущийся кодо** и **Черный рыцарь** – одни из самых примечательных. Колода, с которой вам придется считаться – это **Квест Воин**, и без подобных карт задача по преодолению стены из провокаций становится почти неразрешимой, если только не случилось совсем идеального захода карт с самого начала. Ситуация повлекла за собой включение технической карты в лице **Черного рыцаря**, который может пригодиться и в

других противостояниях. В зеркальном поединке он бесполезен, но здорово бьет по Паладину, Жрецу на немоте, Смолянному стражу или даже Охотнику.

Несущийся кодо также хорош в текущей мете. Первоначально он попал в колоду со все той же целью противодействия Квест Воину ([Храбрец Кровавого Копыта](#) и [Уличная бронница](#) очень уязвимы к этой карте). Но затем оказалось, что в мете полно подходящих значимых целей, которыми может поживиться [Несущийся кодо](#). [Сенопал Огнеус](#), [Грязная крыса](#), [Мурлиндзя](#), не говоря уже о Вестниках рока у вернувшихся в игру Фриз Магов. Едва ли можно отыскать противостояние, в котором [Несущийся кодо](#) будет лежать у вас в руке мертвым грузом, что всегда приятно при использовании технических карт. Вы можете в любой момент заменить Черного рыцаря на второго Несущегося кодо, если почувствуете, что в вашей локальной мете не так много Квест Воинов.





На стадии муллигана вашим приоритетом номер один всегда будет **Пират-пройдоха**, благодаря которому вы сможете призвать Пирата Глазастика. Все остальные карты будут подходить или не подходить вам в зависимости от вашего оппонента. Если ожидаете агрессию (Воин, Паладин, Охотник, Друид, Чернокнижник), оставляйте **Удар в спину**, **Потрошение**, Торговца из Подгорода, с Монеткой Агента ШРУ, Эдвина ван Клифа, **Смертоносный яд**. Если ваша рука хороша и без Монетки, можно оставить Агента ШРУ. Если архетип может использовать пиратов (Воин, Разбойник, Друид), ищите Ползуна Голакка.

Против контроль архетипов (Маг, Жрец, Шаман) подойдет тот же **Торговец из Подгорода**, **Иллюзия**. Кроме того часто вам пригодятся и некоторые наносящие урон эффекты для нейтрализации ранних существ: **Маназмей**, **Клирик Североземья** и так далее, однако одного будет достаточно. Как и в случае с агро колодами, Эдвина ван Клифа вы оставляете только при наличии Монетки. С ним же можно оставить и **Удар в спину**.

Помните, что вы играете на темповой колоде, а значит простаивание карт в руке крайне невыгодно для вас, все они должны быть использованы в короткие сроки, а не в далекой

перспективе. Выстраивая свой муллиган, в первую очередь обратите внимание на кривую маны: что вы сделаете на 1-2-3 ход? Каких опасных существ необходимо будет нейтрализовать на старте? Планируйте ваши действия наперед и подстраивайте муллиган с учетом самых вероятных вариантов развития. Не бойтесь использовать агрессивный муллиган, то есть сбрасывать не только плохие, но и приемлемые карты в поисках лучших, особенно это касается невыгодных для вас матч-апов, где крайне важно играть так, чтобы победить, а не так, чтобы не проиграть.



Архетип называется Темпо Разбойник, а не Агро Разбойник или Фейс Разбойник, а значит, несмотря на то, что колода похожа на агрессивную, вы не должны руководствоваться бездумной стратегией атаки по вражескому герою. Естественно, вам необходимо опустить здоровье оппонента до нуля, но колода опирается в первую очередь на существ, а они, не имея рывка чаще всего, могут атаковать только на следующий ход, пусть и обладают массой полезных боевых ключей и другими эффектами. Итак, ваша цель – закрепиться на столе и с помощью карт, дающих много темпа, задать скорость игры, за которой ваш оппонент не угонится.

В первые несколько ходов у вас вряд ли получится заполнить стол значительными угрозами. Это, впрочем, и не столь необходимо, способы перевернуть игровую ситуацию у вас есть, и в большом количестве. На второй ход не страшно использовать силу героя, особенно если в вашей руке есть [Смертоносный яд](#). Конечно, если вы можете «съесть» вражеского пирата с помощью [Ползуна Голакка](#) или если вы можете выставить [Торговца из Подгорода](#), упускать такую возможность нельзя. В вашей колоде всего лишь одно бесплатное заклинание, а значит активировать серию приемов на ранней стадии игры может быть непросто, берегите по возможности эту карту для синергии с [Потрошением](#), [Агентом ШРУ](#) или [Эдвином ван Клифом](#).



Вам важно понять термин «tempo swing», который можно перевести как переломный ход, ход, который отнимет преимущество на столе у оппонента и даст его вам. Tempo Разбойник – великолепная колода для подобного. Самый простой пример tempo swing'a – Ползун Голакка, вы разыгрываете существо 3/4 и уничтожаете вражескую угрозу-пирата. Так вы всего лишь за 2 кристалла маны и убрали что-то со стола оппонента и выставили что-то самостоятельно. Идентичные вещи можно проворачивать с помощью вашего оружия, Удара в спину, Агента ШРУ, Кровожадного злолиста, Несущегося кодо, Командира Авангарда, Черного рыцаря, а также при помощи Ошеломления и Потрошения. Итак, если вы отстаете и не обладаете преимуществом на столе, вам необходимо совершить один или несколько tempo swing'ов в какой-то момент, пока ваш показатель здоровья не упал слишком низко.

Когда вы получили преимущество на столе, важно его не потерять. Вам часто необходимы размены, однако лучше для них использовать оружие, заклинания, боевые кличи существ, но не их самих. В идеале ваши существа должны бить по герою оппонента, а с угрозами расправляться положено другими средствами. Другой вариант – размениваться слабыми существами, а сильными продолжать давить на оппонента.

Еще один из важных ресурсов – здоровье вашего героя. Все верно, это именно ресурс, которым вы должны мудро распоряжаться. Поскольку оружие в ваших руках будет практически всегда, вы сможете атаковать им по вражеским существам. Конечно, в процессе вы будете терять достаточное количество здоровья. Крайне важно поймать баланс между своей сохранностью и темпом, который вы извлекаете при атаке оружием по существам. Даже если вы контролируете игровую ситуацию и захватили стол, убить вас может, например, две Команды «Взять!» и сила героя Охотника в придачу, так что доводить здоровье героя до 12 единиц не стоит. Всегда рассчитывайте, сколько взрывного урона ваш оппонент может нанести вам за один или несколько ходов, в которые вы еще не сможете добить его сами. Если вы потенциально можете быть убиты в близкой перспективе, воздержитесь от атаки оружием по вражеским существам.

Нужно упомянуть Хладнокровие – многие могут не знать, когда именно использовать это важнейшее заклинание. В плохих ситуациях вы можете использовать его для размена с серьезной вражеской угрозой, например, можно усилить Хладнокровием Пирата Глазастика и при поддержке вашего оружия избавиться от угрозы с 6 единицами здоровья, дабы защитить другое ценное существо. Но чаще всего Хладнокровие следует использовать на существо, которое все-таки не умрет после атаки. И здесь важно: если у вашего существа есть хоть какой-то шанс пережить ход вашего оппонента, вы можете использовать на него Хладнокровие. Конечно, того же Пирата Глазастика с Хладнокровием сможет убить огромное количество оппонентов очень легко (Маг использует силу героя и так далее), но вот Жрецу гораздо труднее будет разобраться с существом 5/1 с помощью карт в руке. Да, у него может быть Кольцо света, Слово Тьмы: Смерть и так далее, но может их и не быть, тогда вы победите. А если ответ и будет, Жрец потратит большое количество времени на нейтрализацию существа 5/1, так вы выиграете темп и сможете разыграть следующие угрозы, на которые тоже придется искать ответ вашему оппоненту.





Вывод – ставьте противника в ситуацию, когда ему нужно иметь определенный ответ в своей руке, пусть он будет у него один раз, пусть будет и второй, но рано

или поздно они кончатся. Могут кончиться и доступные вам угрозы, но в колоде их достаточное количество.

Кстати о количестве угроз. У вас нет никакого источника перебора колоды, поэтому рассчитывать придется на ограниченный набор заклинаний и существ. Как-то компенсирует нехватку карт механика воровства, однако здесь есть риски получить совершенно бесполезные карты. В любом случае, выстраивая ваш план на игру, прикидывайте, сколько ходов она еще продлится, так вы поймете, сколько еще карт окажется в вашей руке до конца игры. Чем меньше у вас ресурсов, тем действовать нужно агрессивнее, поскольку при истощении руки и угроз вы не сможете сделать многого.



Еще один важный момент - ваше оружие. Использовать его тоже следует с умом. С одной стороны, с его помощью вы можете наносить значительное количество урона в течение партии, с другой стороны, вам часто понадобится 1-2 его заряда про запас, дабы в будущем не тратить ману на использование силы героя или Обсидианового осколка. Атакуйте по вражеским существам по необходимости, а вот по вражескому герою только в следующих ситуациях:





-  На следующий ход у вас останется неизрасходованными 2 или более кристалла маны
 -  В этом противостоянии вы редко используете оружие для контроля стола (Фриз Маг, Берн Маг, Контроль Паладин, Рамп Друид, Миракл Жрец, Хендлок, Контроль Шаман и некоторые другие)
-  Если вы близки к нанесению летального урона в течение нескольких ходов
 -  Если у вас оружие с 3 атаки и более, атакуйте им по вражескому герою, если ожидаете Кислотного слизюка или подобных ему.

Последний аспект, о котором нужно упомянуть в этом разделе, относится к грамотному расходованию ресурсов. Это очень обширная тема, и едва ли в данной статье удастся рассмотреть все возможные варианты развития событий. Речь идет о том, когда именно играть некоторые ситуативные карты.

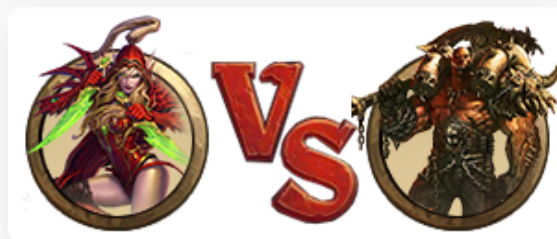
Например, следует ли разыгрывать Несущегося кодо или **Кровожадный злолист** на пустой стол? Следует ли использовать **Ошеломление** на слабую цель? Стоит ли

использовать **Потрошение** на вражеского героя просто потому, что у вас осталось 2 кристалла маны и так далее.

Подобных ситуаций очень много, вам не всегда необходимо извлекать максимум выгоды из каждой карты, иногда лучше использовать их в темп. Найти баланс очень трудно, в первую очередь ответьте себе на вопрос: для чего вам может пригодиться та или иная карта в колоде? Например, с помощью Черного рыцаря вы можете уничтожить провокатора, сколько их осталось в колоде оппонента? Конечно, легко, если это Квест Воин, у которого очень много провокаторов, легко и в случае, если вы боретесь с Разбойником, у которого провокаторов нет. Но как быть, например, с Друидом? Используйте карту в темп, не извлекая из нее максимум выгоды если:

-  У оппонента в колоде нет угроз, которые можно нейтрализовать этой картой, либо эти угрозы слишком незначительны (например, базовый тотем Шамана)
 -  У вас есть один или несколько других способов избавиться от этой угрозы в руке
 -  Это выставленное в темп существо поможет вам нанести летальный урон на следующий ход или в близкой перспективе
 -  Вас не может наказать какой-то AoE эффект

Что касается Потрошения, то использовать его на вражеского героя следует редко, только при нанесении летального урона или при ситуации, когда это потенциально возможно сделать в течение ближайших ходов. В остальных случаях лучше придержите эту карту до лучших времен, она достаточно универсальна и дешева, а значит пригодится в любой ситуации.



Воин

Колода Пират Воина очень здорово справляется с задачей нанесения 30 единиц урона «в лицо» и хороша во многих противостояниях. И все же в этом поединке перевес 60 на 40 в вашу пользу. На то есть две причины, первая из которых – **Ползун Голакка**. Сразу две копии этого краба могут показаться излишними, но в игре сейчас так много колод с Пиратом Глазастиком, что вы часто можете извлечь им много темпа, на что эта колода и направлена. Один съеденный пират – и вы настолько впереди по столу, что противнику уже трудно остановить вас. Вторая причина вашего преимущества в том, что вы с легкостью можете посоперничать с Пират Воином по количеству отгружаемого урона и

выиграть гонку по скоростному нанесению урона портрету героя, в чем Гаррош не очень-то способен помешать вам.



Пират Воину важно уметь переключаться с контроля стола на героя противника, и именно здесь вы можете его подловить, потому что его способы контроля сводятся к существам и оружию. Если Гаррош атакован существом с [Хладнокровием](#), то он вынужден либо отдавать свое существо в размен, либо принимать дополнительный урон героем. Именно здесь вы можете получить решающее преимущество, особенно если сумеете очень быстро выставить Гидру Горьких Волн. Конечно, получать по 3 единицы урона неприятно, но существа Пират Воина итак бьют не меньше: если они отвлекутся на Гидру Горьких Волн – здорово, а если оставят ее на столе – вы сможете выиграть ту самую гонку урона.

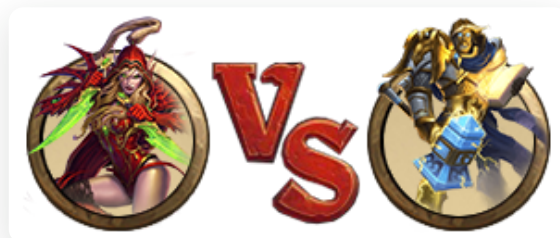
Самое сложное противостояние. Квест Воин растерял первоначальную популярность, но это не значит, что он исчез из ладдера совсем. Поединок складывается очень напряженно и сводится к тому, что закончится раньше: ваши угрозы или ответы в руках у Квест Воина. Разбойнику очень хочется начать обыгрывать конкретные карты в руках Гарроша, но правда в том, что осторожная игра не принесет вам победы. Валира вынуждена играть агрессивно. Угрозы всегда должны быть на столе, пусть им и нелегко пробиваться через всех этих провокаторов. Да, не стоит подставляться под совсем уж очевидную Потасовку или оставлять кучу существ с одной единицей здоровья для Буйного вурдалака, но в остальном нужно вынудить Воина ответить незамедлительно. Иногда этим ответом выступает [Казнь](#) или [Мощный удар щитом](#), но зачастую Квест Воин надеется на своих провокаторов. Тут-то и вступают в дело [Черный рыцарь](#), [Несущийся кодо](#) и [Кровожадный злолист](#), расчищая путь к лицу Гарроша. Если же вы замешкаетесь, то Сульфурас быстро отправит вас в коллекцию собранных Квест Воином насекомых.



Охотник

Мидрейндж Охотник является хорошим матч-апом для Темпо Разбойника в силу большого количества точечных ремувалов у последнего. Невероятно сильная карта в этом противостоянии – [Ошеломление](#), которое подарит вам огромный темп, да и не даст сработать предсмертному хрипу Высокогрива саванны или угроз поменьше. Однажды захватив стол, вам будет сложно его потерять, все-таки Охотник очень слаб в защите, зато силен в нападении, поэтому допускать пассивности не стоит. С точечными угрозами вы расправляетесь на ура, но вот масса токенов на начальной стадии игры может доставить проблемы. Избавиться от них поможет ваше оружие, пираты и другие минорные источники урона. К средней стадии игры Охотник сможет выставлять только одиночные угрозы, уничтожать которые вы сможете легко.

В процессе захвата стола старайтесь, конечно же, не потерять слишком много здоровья, дабы Охотник не успел завершить партию раньше вас. Сделать он это может, например, с помощью [Спустить собак](#), если у вас на столе есть [Гидра Горьких Волн](#) и еще несколько существ. Другой вариант для Охотника победить – наносить массу урона с помощью рывков, взрывного урона из руки и Команды «Взять!».

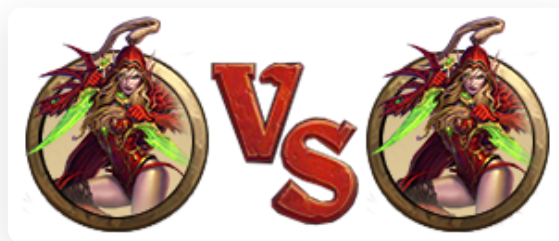


Паладин

Здорово, что Утеру удалось выбраться из забвения и показать зубы своим Мидрейндж архетипом. Но как бы он ни был силен против других колод, ваш архетип крайне неудобен для Паладина. Мидрейндж Паладин стремится выиграть поединок благодаря большим угрозам, но в вашем распоряжении так много ответов на подобную стратегию (в форме [Ошеломления](#), [Черного рыцаря](#) и [Кровожадного злолиста](#)), что Разбойник проходит через них, как сквозь масло. Вам следует с самого начала занять стол и делать все возможное, чтобы не пустить туда Паладина. В итоге единственным выходом для Утера станет выставление большого провокатора, которого вы с легкостью уберете и закончите поединок уже на седьмой или восьмой ход.

Важно четко понимать, что может сделать Паладин для перелома в игре. Их новейшие сборки напичканы картами для извлечения выгоды в конце поединка: [Хранитель Солнца Тарим](#), [Доисторический дракон](#), [Тирион Фордринг](#) и [Гребнистый скакун](#). Для них оставьте ваши ключевые ремувалы (включая [Кровожадных злолистов](#)), а для раннего контроля стола пустите в ход все остальное. Оставить стол чистым перед шестым ходом

Утера, дабы не дать ему разыграть Гребнистого скакуна – крайне важно. Но если у вас на руках уже есть [Ошеломление](#), а на столе пара крупных угроз, то, возможно, имеет смысл поступить наоборот – выманить этот бафф у Утера, тем самым отбросив его по темпу [Ошеломлением](#). И, наконец, стоит с осторожностью разыгрывать Гидру Горьких Волн, так как [Миротворец Алдоров](#) едва ли сможет найти для себя лучшую цель.



Разбойник

Хотя Квест Разбойник несомненно силен, Миракл Разбойник выглядит популярнее его. Поединок является квинтэссенцией зеркальных схваток, когда оба игрока лезут из кожи вон, чтобы зацепиться за стол и не пустить туда оппонента. Хотя некоторые сборки Миракл Разбойников используют Лироя Дженкинса, популярны Волшебные великаны. Миракл Разбойнику очень важно быть впереди по столу перед появлением своего Гоблина-аукциониста, но и у вас схожий план на игру. Поэтому бейтесь за стол любыми доступными способами и переключайтесь на героя противника, только когда задача по его захвату будет выполнена. После этого следует поторопиться, поскольку выгоды для поздней стадии игры у Миракл Разбойника больше.

У Валиры нет провокаторов и лечения, поэтому если вам удастся захватить стол и угрожать большим количеством урона, соперник может отвлечься от выставления Гоблина-аукциониста на 6 ход, чтобы разобраться с вашими существами. Именно это время вам и нужно для доведения поединка до логического завершения. Упомянутые ранее «вилки» с использованием Хладнокровия особенно хороши именно в этом матч-апе. А с Гидрой Горьких Волн Миракл Разбойник может разобраться только [Ошеломлением](#). Она тоже здорово помогает сохранить вам инициативу. Последний совет в том, чтобы всегда раскапывать дополнительный урон или ремувал из Иллюзии, угрожая скорым летальным уроном.

Матч-ап с Квест Разбойником сводится к гонке – кто сможет быстрее убить своего оппонента. У вас есть преимущество на старте и до момента выполнения соперником легендарной задачи – причем преимущество значительное. У Квест Разбойника получится быстро уничтожить вас после выполнения задачи, хотя шансы отбиться все-таки есть. Ваши точечные ремувалы очень сильны, но часто их окажется недостаточно для получения преимущества на столе. Аккуратнее с [Ошеломлением](#) – эта карта может навредить вам, выбирайте его целью до выполнения задачи только Пылкого элементаря или Вестника рока, а после – существ без рывка и, желательно, других полезных эффектов. Ползуна Голакка лучше приберечь для уничтожения пирата 5/5, но можно использовать его и ранее при необходимости.

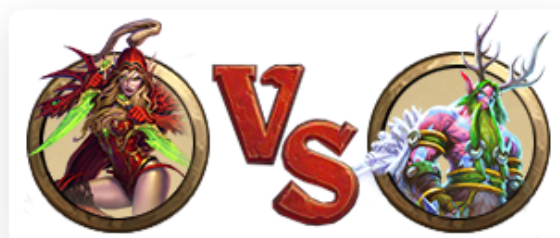


Шаман

Элем Шаман – трудное противостояние из-за огромного спектра ответов на любые ваши угрозы. Выставили множество мелких угроз? У Шамана есть масса AoE эффектов. Выставили больше существо? Получаете [Сглаз](#). Старайтесь грамотно обыгрывать хотя бы AoE эффекты, и будьте готовы, что первую значительную угрозу вы потеряете, точнее получите вместо нее лягушку 0/1 с провокацией.

Популярная в медленных сборках Шамана карта – [Вулкан](#). Это заклинание может наказать вас, если вы разыграете Гидру Горьких Волн, но часто у вас не будет другого выхода и придется рисковать, надеясь, что [Вулкана](#) у Шамана не будет.

Токен Шаман – тяжелейший оппонент, который начнет очень быстро заполнять стол мелкими существами. Ваша главная цель в этом противостоянии – не дать оппоненту реализовать Жажду крови, то есть, начиная с пятого хода, необходимо считать урон со стола Токен Шамана с +3 атакой каждой угрозы. Если так вы сможете получить летальный урон, бросайте все силы на борьбу с токенами оппонента. Впрочем, иногда, если ситуация совсем тяжелая, вы просто не сможете обыгрывать Жажду крови и придется играть с допущением того, что ее в руке у оппонента просто нет.



Друид

Агро Друид – не самый просто противник для вас, ведь Темпо Разбойник силен в борьбе с одиночными целями, а ваш оппонент берет массой мелких существ, делая их все сильнее и сильнее. Впрочем, вы можете достаточно эффективно избавляться от угроз Друида с помощью дешевых точечных ремувалов, Ползуна Голакки, оружия и ваших существ. Конечно же, многое будет зависеть от стартовой руки вашего оппонента и вашей собственной.

Рамп Друид и Джейд Друиды – противники намного проще, так как с помощью темповых точечных ремувалов вы сможете долгое время избавляться от угроз оппонента. Даже изрядное количество исцеления не является проблемой, ведь ваш оппонент не имеет эффективных точечных и AoE ремувалов. Не забывайте обыгрывать [Размах](#) и Доисторического дракона.



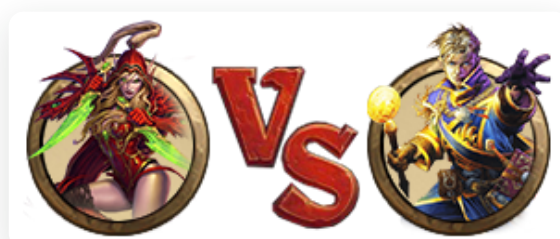
Маг

Поставлен на колени, но не сломлен – это как раз про Фриз Мага, который вновь нашел в себе силы вернуться в игру. Даже без Ледяных копий эта комбо колода способна удерживать стол противника во льдах, попутно снижая его здоровье до нуля. Это самый сложный поединок, в котором вам нужно выжать из колоды каждую единицу урона. Ваш шанс в максимально возможной степени агрессии. **Ледяная глыба** обязана быть расколота любой ценой, а у Мага не должно быть ни секунды для передышки. Используйте все ресурсы для решительного натиска, с единственным исключением для Гидры Горьких Волн – ее лучше ввести в игру позже, если есть возможность повременить. Будучи выставленной на 5 ход, **Гидра Горьких Волн** слишком удобно для Мага ложится под Снежную бурю.

Игра развивается в известном ключе: выставляете угрозы, а Фриз Маг их замораживает. Но Джайна во многом полагается на своих Вестников рока, для которых у вас подготовлено **Ошеломление**, **Несущийся кодо** и **Кровожадный злолист**. Всегда держите существ на столе, даже если придется выставлять их без способности. Ваши существа всегда должны угрожать снятием Ледяной глыбы перед розыгрышем Алекстразы Джайной. Если Маг может себе позволить безнаказанно разыграть Алекстразу – ваша песенка спета.

Аналогичная ситуация и с Берн Магом. Архетип будет стараться всеми силами нанести с помощью взрывного урона 30 единиц урона вашему герою. Предотвратить это вы часто, к сожалению, не сможете, разве что **Пират-пройдоха**, **Иллюзия** и **Шаку Собиратель** что-то дадут вам. Выход из ситуации – начинать активное давление со старта, вынуждать оппонента тратить взрывной урон из руки для того, чтобы избавляться от ваших опаснейших угроз. Не забывайте о правильном позиционировании существ вокруг **Метеорита**.

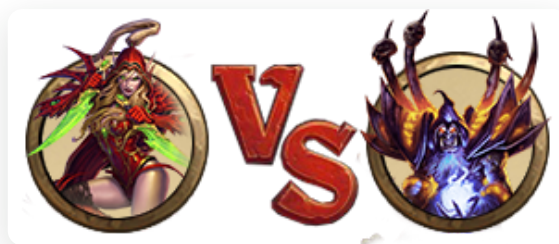
Секрет Маг будет руководствоваться теми же целями, однако этот архетип в первую очередь будет пытаться перегнуть вас по темпу. У вас, благо, много дешевых заклинаний и существ, с помощью которых можно относительно безболезненно обыграть Антимагию и Отраженную сущность. Не позволяйте существам Секрет Мага атаковать по вашему герою, потому что чуть позже в таком случае ему хватит взрывного урона из руки, чтобы добить вас.



Жрец

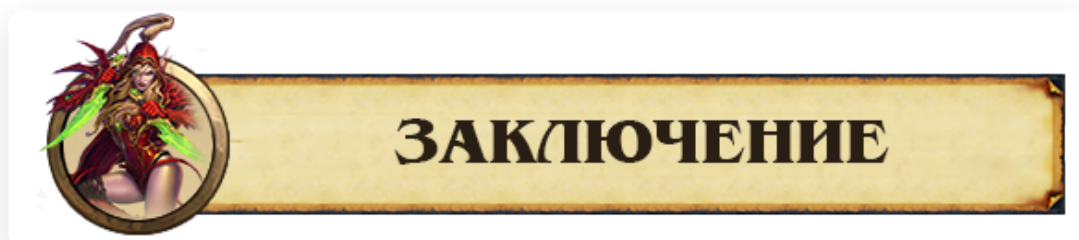
Жрец неприятен тем, что большая часть его существ даже на ранней стадии обладает внушительным запасом здоровья. Незаменимой картой станет [Ошеломление](#), а также другие ультимативные ремувалы. Делайте ставку на существ с 4 единицами атаки, которых будет трудно нейтрализовать вашему оппоненту. Помните, что Миракл Жрецы редко играют [Зелье драконьего огня](#), а Жрецы на драконах используют две копии этого заклинания. Вы можете использовать [Хладнокровие](#) без активации серии приемов, дабы ваш, например, [Ползун Голакка](#) получил 2 дополнительные единицы атаки.

Не забывайте о [Зелье безумия](#), с помощью которого Жрец может активировать предсмертный хрип Торговца из Подгорода на своей стороне стола, не допускайте подобной ситуации.



Чернокнижник

Чернокнижник – самый редкий класс в нынешней мете, что хорошо, поскольку с тем же Зоолоком у вас могут возникнуть проблемы, схожие с проблемами в матч-апе с Агро Друидом. Зато с Хендлоком все намного проще: обилие точечных ремувалов не даст вашему оппоненту возможности закрепиться на столе и защититься от ваших угроз. Не забывайте, конечно же, обыгрывать AoE эффекты Чернокнижника.



На этом гайд по Темпо Разбойнику подошел к концу. Конечно, эта колода сейчас находится в тени двух более популярных архетипов Валиры: Миракл и Квест Разбойников. Но она все равно хорошо смотрится в текущей мете и может полюбиться вам своим стилем игры. Пусть [Кровожадный злолист](#) откроет перед вами все пути!

Удачи и высоких рангов.