

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд: Миракл Разбойник

29.07.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Гайд: Миракл Разбойник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Миракл Разбойник - один из старейших архетипов в Hearthstone.

Он появился в мете еще на заре любимой всеми игры, но несмотря на многие обновления и нерфы карт остается актуальным и по сей день.

Миракл Разбойник - это комбо колода, основная задача которой грамотно обороняться и копить ресурсы, а в последствии прокручивать колоду при помощи Гоблина-аукциониста или же разгонять заклинаниями других существ. Это даст огромное преимущество перед соперником или по количеству ресурсов в руке, или по темпу, так или иначе Миракл Разбойник окажется далеко впереди своего оппонента, что и принесет ему победу.

Играя за Миракл Разбойника вам нередко придется принимать сложные для себя решения. Например, стоит ли отдать в данный ход тот или иной ремувал, сыграть ли Монетку или оставить ее под раскрутку колоды. Для ответа на эти вопросы необходимо знание архетипов оппонентов и их составляющие, знание ключевых карт и ввиду этого необходимость грамотно вести поединок. Отсюда вывод, что Миракл Разбойник не

подойдет для новичков, так как даже если вы обладаете достаточным количеством пыли или карт, для того, чтобы умело играть на нем, вам нужно хорошо понимать мету относительно вас, знать особенности архетипов, и главное, знать ключевые карты оппонентов.

С выходом дополнения Экспедиция в Ун'Горо Валира приобрела множество хороших карт, многие из которых идеально подошли для Миракл Разбойника. Такими картами стали [Иллюзия](#), [Колкий остроцвет](#), [Мимикрия](#), [Шеразин](#) и [Кровожадный злолист](#), но о них чуть позже.

Июль стал невероятно важным месяцем для Миракл Разбойника. Если ранее архетип пребывал в относительной стагнации, проигрывая и по мощи, и по популярности Квест Разбойнику, то сейчас после нерфа Подземных пещер все изменилось: Миракл Разбойник стал безоговорочным лидером класса, да и очень хорошей колодой для нынешней меты.



Содержание:

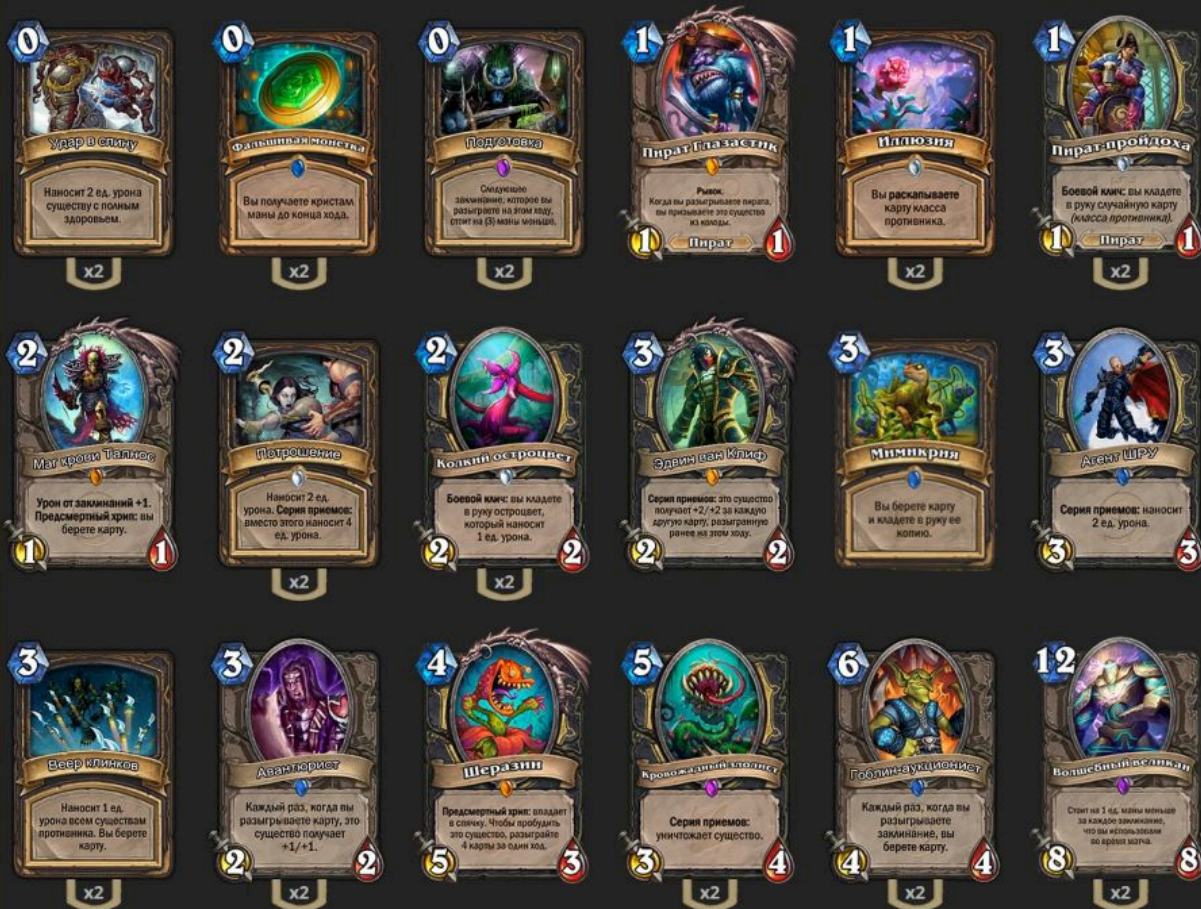
- Колоды
- Выбор карт
- Дополнительные карты
- Муллиган
- Комбинации
- Стратегия
- Матч-апы
- Бюджетная колода
- Заключение



Существует множество различных редакций Миракл Разбойника, потому что многие карты подходят под этот архетип, но далеко не все помещаются в колоде. Поэтому многие профессиональные игроки создают сборки, которые идеально сбалансированы по их мнению, и вот самые эффективные из них. Большая часть представленных ниже колод использовалась игроками на высших рангах Легенды в июльском рейтинговом сезоне 2017 года.

Колода от TempoStorm

Миракл Рога от TempoStorm



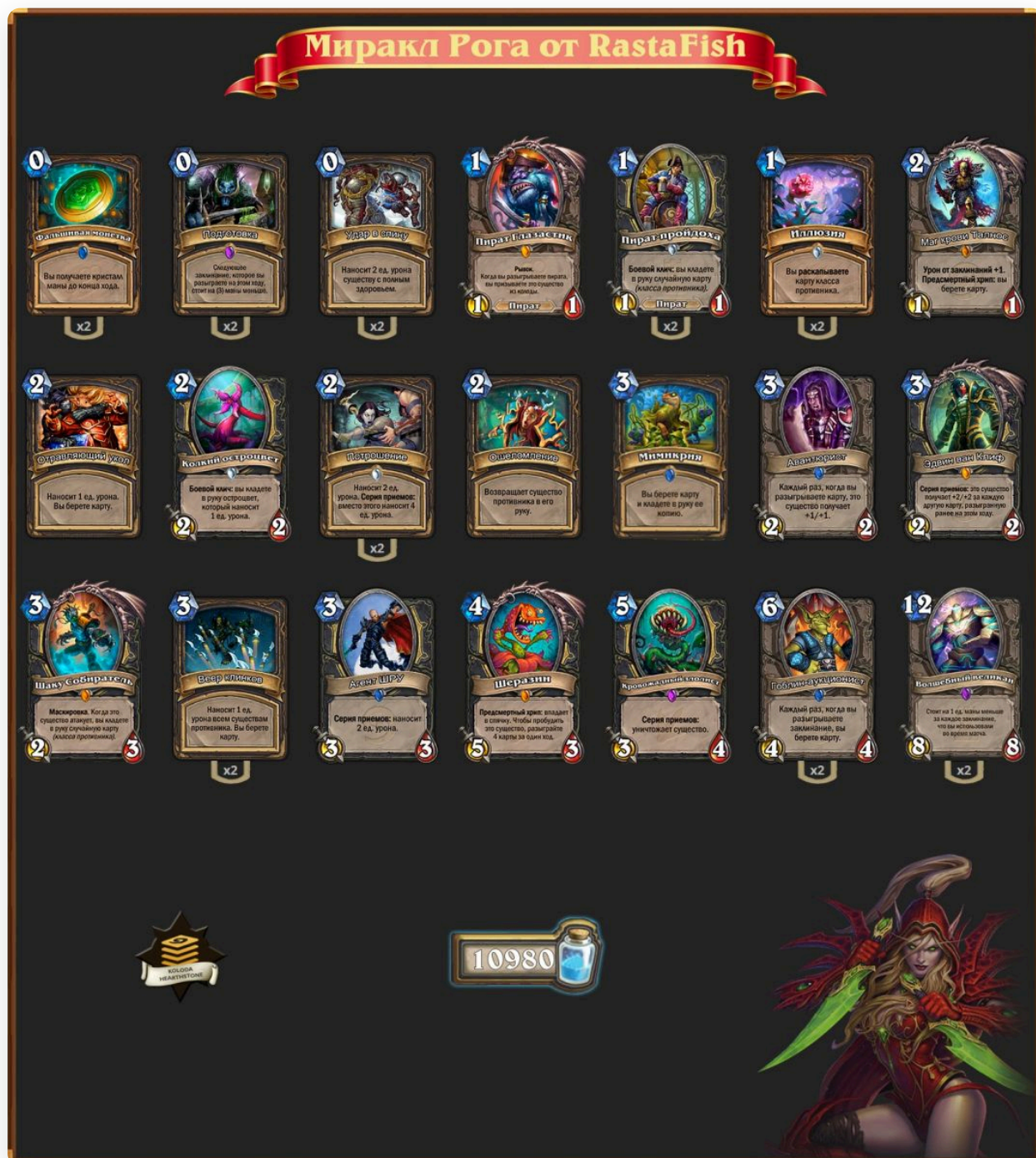
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Однако это не относится к самой первой колоде, которая приведена здесь скорее как самый типичный представитель архетипа. Именно такую версию вы встретите чаще всего: в ней есть Волшебные великаны, троица пиратов, **Авантюристы** и далее по списку. Главный выбор, который встает перед любым Миракл Разбойником: какие именно трети дропы играть и в каком количестве? Все следующие версии по-разному

отвечают на эти вопросы, попутно добавляя и убирая и некоторые карты иной манастоймости.

Колода от RastaFish

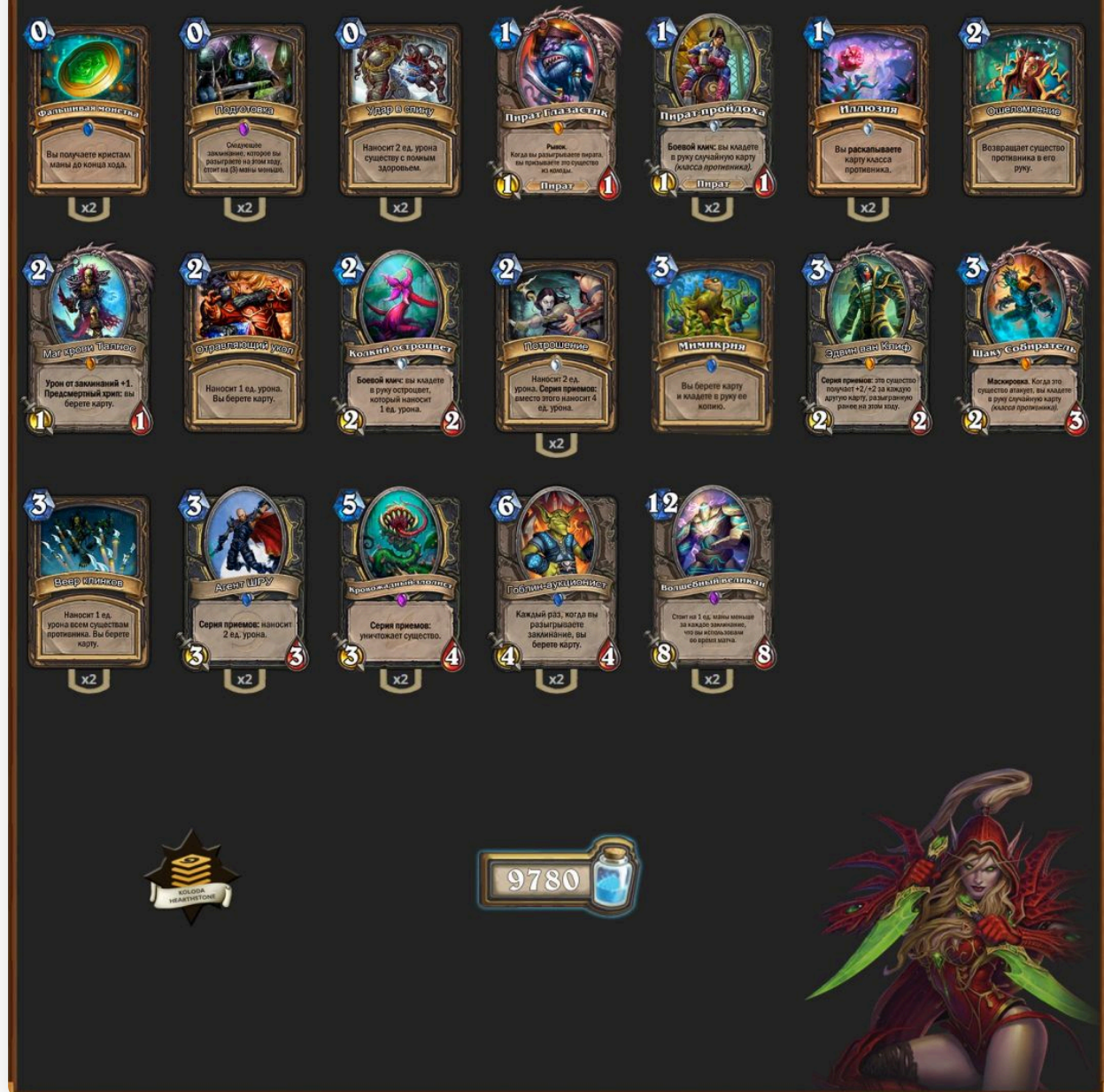


КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
 нажми чтобы скопировать в буфер

Эта версия Миракл Разбойника привела своего создателя в топ-1 легенды, а карты в ней достаточно оригинальны: используется Отравляющий укол и разнообразные «тройки» по одной копии каждой. Любопытно исключение второй копии Кроважидного злолиста, что облегчает колоду и делает ее быстрее.

Колода от Asmo

Миракл Рога от Asmo



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Схожей версией играл в топ-50 легенды норвежский стример Asmo. Интересная особенность его сборки – отсутствие Шеразина. Если у вас вдруг нет этой карты, знайте, что она, конечно, хороша, но не необходима. Порой Asmo добавляет в свои версии Миракл Разбойника Пожирателя секретов, если на его пути встречается слишком много Магов.

Колода от Fideyontilt

Миракл Рога от fideyontilt



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Этот Миракл Разбойник примечателен не только тем, что попал в топ-7 легенды, но и тем, что вовсе отказывается от Колкого остроцвета в пользу большего количества третьих дропов. Действительно, зачем Разбойнику много существ на второй ход, если у него есть замечательная сила героя?

Колода от Gy0ng



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Не все Миракл Разбойники останавливаются на Волшебных великанах – это отличные существа, однако порой очень медленные. А данная вариация рассчитана на скорость, агрессию и темп в большей степени, чем на планомерное извлечение выгоды и быстрый перебор колоды. Миракл Разбойник от Gy0ng привел своего создателя в топ-6 легенды, сам автор отмечает, что его версия лучше классической показывает себя в противостояниях с Пират Воинами, Мурлок Паладинами и другими Миракл Разбойниками, однако сильнее страдает в матч-апах с Берн Магом, Квест Воином и Контроль Паладином.

Миракл Рога от Purple



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

А этот Миракл Разбойник наоборот ставит Волшебных великанов во главу угла, добавляя к ним необычайных Заступниц син'дорай. Помимо очевидного усиления провокацией Волшебных великанов эти вторые дропы могут стать просто неплохими существами на второй ход, которые разменяются с одной или двумя картами агрессивного оппонента, а еще они могут навязать оппоненту невыгодные размены. Так или иначе никто не

ожидает от Разбойника провокаторов, чем и пользуется Purple, достигший топ-25 легенды со своей колодой.



В данном разделе речь пойдет об основных и опциональных картах для Миракл Разбойника, которые вы можете взять или исключить в своей собственной сборке. Сперва следует уделить внимание основным картам архетипа:

1. **Гоблин-аукционист** - ваш основной инструмент для победы. Именно с его помощью начинается настоящее чудо, когда за один ход можно прокрутить более трети колоды, тем самым приблизить победу и создать огромную угрозу на столе, поскольку ваш оппонент не сможет проигнорировать ключевое для вас существо.
2. **Удар в спину** - дешевое и очень эффективное заклинание, которое, безусловно, поможет сдержать натиск агрессивной колоды в начале матча, а также идеально подойдет под раскрутку колоды через Гоблина-аукциониста.
3. **Фальшивая монетка** - заклинание, идеально подходящее для активации серии приемов, игры не по кривой маны, прокрутки колоды с Гоблином-аукционистом, разгоном **Авантюристов**, Эдвина ван Клифа и так далее. Универсальное и очень полезное заклинание, единственный минус которого - высокая синергичность. Так **Фальшивая монетка** невероятно слаба сама по себе, ужасный «топдек», если у вас кончились ресурсы в руке.
4. **Подготовка** - многое, что было сказано о Фальшивой монетке, актуально и для **Подготовки**, разве что это заклинание помогает сгенерировать невероятно много темпа. Не всегда его следует комбинировать именно с Гоблином-аукционистом, **Авантюристом** или Эдвином ван Клифом, у карты намного больше возможностей: например, можно совершать «темпо свинги», то есть за один ход выставлять сильное существо за доступные вам кристаллы маны, а одновременно с этим избавляться от вражеских угроз с помощью комбинации **Подготовка** + ремувал.
5. **Пират-пройдоха** - отличное существо за 1 единицу маны, несмотря на свои обычные характеристики 1/1, однако главная цель Пирата-пройдохи - уменьшить количество карт в вашей колоде, призвав Пирата Глазастика из нее совершенно бесплатно.
6. **Пират Глазастик** - пока это существо доступно Разбойникам, они всегда будут им пользоваться. Одна из немногих незаменимых легендарных карт Миракл Разбойника, невероятно сильна просто потому, что появляется из колоды совершенно бесплатно, помогает бороться с агрессией или совершать агрессивные действия самостоятельно.
7. **Иллюзия** - опциональное и многофункциональное заклинание, хорошее чаще всего именно как активатор серии приемов или способ разогнать/раскрутить другое существо. Но вдобавок к этому предоставляет вам выбор их трех карт класса оппонента: часто

хотя бы одна из них будет достаточно хороша. **Иллюзия** – ваша способность удивлять и играть неожиданно.

8. **Потрошение** – пока существует Разбойник, **Потрошение** всегда будет с ним. Сила карты очевидна, пожалуй, для любого игрока в Hearthstone.

10. **Эдвин ван Клиф** – невероятно сильная легендарная карта, которая, во многих случаях почти самостоятельно принесет вам победу в партии. Особенно хорош этот третий дроп в трудных матч-апах, в которых выиграть иначе бывает непросто (например, против Пират Воина).

11. **Веер клинков** – на первый взгляд заклинание выглядит дорогим. Но с другой стороны, это ценный источник перебора колоды, который идеально комбинирует с Гоблином-аукционистом, Магом крови Талносом и Подготовкой. А в нынешней мете, в которой достаточно агрессивных архетипов с мелкими существами, **Веер клинков** довольно ценный ремувал.

13. **Кровожадный злолист** – это существо по стоимости и эффекту является аналогом базовой карты **Ликвидация**. Однако оно может выманить на себя размены или ремувалы со стороны оппонента, поскольку он не сможет оставить **Кровожадный злолист** без внимания. И несмотря на то, что его эффект срабатывает только при серии приемов, добиться его можно легко из-за наличия дешевых карт за одну или ноль единиц маны. Таким образом, получается за 5 единиц маны существо 3/4, на которое оппонент потратит ресурсы, а также наличие эффекта карты **Ликвидация**, что является очень сильным сочетанием относительно стоимости.



Поскольку основные карты не меняются в сборках, их смело можно назвать "костяком" колоды, а дополнительные карты каждый подбирает для себя по тем или иным причинам, и о них сейчас пойдет речь.

Маг крови Талнос – частый гость в последних версиях Миракл Разбойника из-за обилия спам архетипов в мете. У Разбойника не очень хорошо с AoE ремувалами, и лишь комбинация **Маг крови Талнос** + **Веер клинков** как-то исправляет эту ситуацию. Плюс ко всему этот второй дроп почти всегда принесет пользу так или иначе: усилит **Удар в спину** или просто даст другу карту, отведя на себя даже минорную атаку оппонента.

Авантюрист – это существо отлично вписывается в концепцию комбо сборки с массой дешевых и бесплатных заклинаний, особенно хорош он против оппонентов без очевидных ремувалов, так **Авантюрист** станет альтернативой Эдвину ван Клифу, хотя часто он и не так хорош. Но в любом случае **Авантюрист** на столе – своеобразная красная тряпка для вашего оппонента, в редких случаях они проигнорируют этот третий дроп даже с характеристиками 2/2.

Колкий остроцвет – по началу этот второй дроп был невероятно популярен, его использовали почти все Миракл Разбойники, но со временем они пришли к тому, что карта неплоха, однако не обязательна именно потому, что вторые дропы Разбойнику не столь необходимы.

Мимикрия – интересное и авантюрное заклинание, которое иногда будет давать вам невероятно полезные карты в двух копиях, а иногда совсем бесполезные. Так или иначе одну копию Мимикрии используют практически всегда, а часто и две.

Агент ШРУ – раньше **Агент ШРУ** был обязательной картой в любой сборке Миракл Разбойника, теперь же у него появились конкуренты. Сила этого третьего дропа – темп на ранней стадии игры, очень важный в матч-апах с агрессивными оппонентами.

Шеразин – единственный четвертый дроп Миракл Разбойника. Но это не значит, что **Шеразин** является обязательной картой, Валира способна прожить и вовсе без «четверок». Сила **Шеразина** в медленных матч-апах против оппонентов, не использующих механику превращения или использующих ее редко (Маг, Жрец, Квест Воин, Джейд Друид, Паладин).



Волшебный великан – уже почти обязательное дополнение Миракл Разбойника, по крайней мере классических его неагрессивных версий. Это невероятно неудобное для многих существо: Шаманы не могут ослабить его Инволюцией, Друидам и Магам не хватает урона заклинаний, чтобы легко убрать со стола существо с 8 единицами здоровья. Для многих других оппонентов неожиданное выставление бесплатно или почти даром пары Волшебных великанов тоже может стать проблемой, так как Миракл Разбойник часто намного быстрее своего противника получает необходимые ресурсы.

Матрос Южных морей и Хладнокровие – чаще всего эти карты используются вместе в агрессивных версиях Миракл Разбойника, который старается как можно быстрее уничтожить своего оппонента. И существо 2/1 с рывком и дополнительные +4 единицы атаки существенно помогают в этом. Плюс ко всему дополнительный пират помогает стабильнее призывать Пирата Глазастика уже на первый ход, дабы атаковать или бороться за стол.

Ошеломление – в последнее время **Ошеломление** встречается не так часто: используется или 1 копия этого заклинаний, или вовсе ни одной. Связано это с

особенностями меты и наличием у Миракл Разбойника других



эффективных карт с похожими функциями (*Кровожадный злолист*, например).

Шаку Собиратель - в последнее время часто встречающийся гость в колодах Миракл Разбойника. *Шаку Собиратель* призван в первую очередь улучшить матч-ап с медленными архетипами, почти любой оппонент обязан уничтожить его сразу после выхода из маскировки, иначе *Шаку Собиратель* принесет слишком много выгоды.

Пожиратель секретов - поскольку мета полна Магов и Паладинов, некоторые игроки решают использовать это существо для удаления всех секретов противника и, как следствие, разрушения его плана на игру. Кроме того, "наевшись" секретами, это существо уже не будет столь безобидным, и соперник обязательно будет вынужден потратить ремувал или разменяться существами. *Пожиратель секретов* хорош и в матч-апе с Паладинами, хотя основная его цель всё-таки Маги и их Ледяные глыбы.

Огневичок - Он будет служить активатором для серии приемов, а также неплохим инструментом для борьбы за стол на старте игры. В какие колоды только не попадает *Огневичок*!



Для того, чтобы управлять колодой правильно, необходимо обращать внимание на каждый этап игры, в частности муллиган. Относительно разных соперников и наличия Монетки муллиган играется по-разному, и вот как именно.

Первое универсальное правило: вы всегда ищите одну копию Пирата-пройдохи, порой важно сбрасывать все остальные даже приемлемые карты в его поисках, особенно если вы ходите первыми. Этот дроп крайне важен на старте, чем быстрее вы поставите пирата, тем меньше вероятность вытянуть Пирата Глазастика, не говоря уж о том, что на первый ход иметь пару существ на столе - хорошая перспектива.



- **Воин** – не сможет, если это Пират Воин, с трудом сможет, если это Квест Воин (на муллигане **Казнь** он точно не оставит в руке)
- **Паладин** – не сможет, если он использует мурлоков, или сможет несколькими способами, если это Контроль Паладин (**Миротворец Алдоров** или **Равенство** и любой источник 1 единицы урона)
- **Охотник** – скорее всего не сможет
- **Друид** – не сможет
- **Шаман** – сможет Инволюцией (используется всеми архетипами) или **Сглазом**
- **Разбойник** – сможет **Ошеломлением** на старте или **Кровожадным злолистом** на 4-5 кристаллах маны
- **Маг** – скорее всего не сможет
- **Жрец** – сможет **Словом Тьмы: Смерть**
- **Чернокнижник** – не сможет

Так, зная класс оппонента и его возможности, вы можете решить, стоит ли идти ва-банк и тратить все ресурсы для выставления огромного Эдвина ван Клифа на старте игры. Следует заметить, что иногда Эдвина ван Клифа можно не разгонять до запредельных показателей, расходуя все карты в руке, порой можно поставить его и 4/4 через Монетку или **Удар в спину**, особенно если оппонент легко может справиться с вашей одиночной угрозой.

Во-вторых, если вы решите оставить Эдвина ван Клифа, вам нужно подобрать карты в руке таким образом, чтобы они синергировали с этим существом. Например, вы встретили Друида, который точно не избавится просто от угрозы 8/8 на старте, тогда вы ищите все дешевые и бесплатные карты в вашей колоде: **Фальшивая монетка**, **Удар в спину**, **Подготовка** (если есть **Подготовка**, оставляйте любое заклинание от 1 до 3 кристаллов маны), **Иллюзия** и так далее.

Третье правило муллигана – решение оставить **Удар в спину** и **Агента ШРУ**, эти существа хороши во многих матч-апах, но не во всех. **Агента ШРУ** почти всегда можно оставлять при наличии **Монетки**, а в остальном лишь если вы ожидаете агрессивных действий от вашего оппонента. Так же и **Удар в спину** поможет вам противостоять агрессии. **Удар в спину** и **Агент ШРУ** нужны вам почти всегда против **Воина**, **Паладина**, **Охотника**, **Друида**, **Шамана**, **Мага** и **Чернокнижника** – в противостоянии с ними скорее всего придется бороться с давлением.



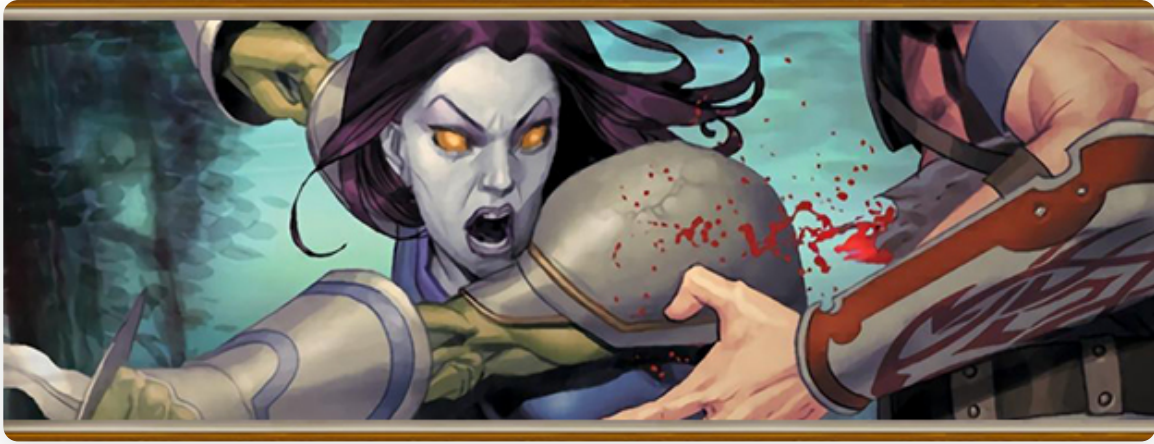
Если вы начинаете муллиган с **Монеткой**, очень хорошо: можно задуматься о многих других картах, например, о **Колкем остроцвете**, **Авантюристе** и даже **Шеразине** (последняя пара пригодится лишь тогда, когда вы не ожидаете быстрого старта от противника). Можно оставлять и некоторые комбинации с **Магом крови Талносом** в руке.

Подытожив все вышесказанное: Пират-пройдоха – приоритет номер один. При его наличии или с Монеткой – Колкий остроцвет станет отличным выбором. С Монеткой оставляйте Агента ШРУ, Удар в спину – если ожидаете агрессивных действий. Остальные карты – лишь при наличии вышеперечисленных или в специфичных ситуациях (например, при возможности поставить тяжелого Эдвина ван Клифа).



Как и говорилось ранее, **Миракл Разбойник** – это комбо колода, поэтому в ней присутствует множество различных комбинаций, которые можно разделить на группы.

Комбинации с картами Серия приемов



К таким картам в колоде относятся [Хладнокровие](#), [Потрошение](#), [Агент ШРУ](#) и [Эдвин ван Клиф](#). Конечно, для полного эффекта карты с серией приемов необходимо разыграть какую-то другую карту.

Порой бывает необходимо избавиться от опасного вражеского существа, или же начать продавливать своего оппонента, и в этом вам помогут ваши карты с серией приемов. Для того, чтобы их активировать, необходимо разыграть что-то, что вам может не пригодиться в будущем, поэтому в приоритете розыгрыш карт [Иллюзия](#) или [Остроцвет](#). Но не всегда может хватать на лишний кристалл маны, поэтому в таких случаях активатором для серии приемов могут послужить [Удар в спину](#) или [Фальшивая монетка](#), хотя [Фальшивая монетка](#) является одним из основных инструментов перебора колоды через Гоблина-аукциониста, поэтому без видимой причины не стоит ее использовать. Если у вас есть более двух лишних кристаллов маны, вы можете сыграть [Веер клинков](#) или [Мимикрию](#) в качестве активатора, но в иных случаях не стоит разыгрывать [Подготовку](#), потому что как и в ситуации с [Фальшивой монеткой](#), это один из основных источников раскрутки ваших ключевых существ.

Следует отметить, что не всегда серия приемов должна быть активирована. Самый яркий пример – [Агент ШРУ](#), часто вы будете просто ставить его на стол, не нанося никому двух единиц урона, порой темп и присутствие на столе важнее, чем выгода и использование карт на максимум. Особенно если в вашей руке не очень много «активаторов» серий приемов или они важны для будущих комбинаций, что-то вы можете разыгрывать просто так.

Комбинации с Гоблином-аукционистом



Гоблин-аукционист однозначно является ключевой картой в любой колоде Миракл Разбойника, потому что именно с его помощью ускоряется процесс перебора колоды и, соответственно, приближение победы.

Итак, для того, чтобы грамотно начать перебор колоды, необходимо понимать, с каких карт стоит начать перебор, какими продолжать, а какими заканчивать.

1. Карты, с которых следует начать перебор колоды - Монетка (при наличии), **Фальшивая монетка**, **Удар в спину**, **Подготовка** (особенно в комбинации с Веером клинков или Мимикрией).

2. Если у вас в руке нет вышеперечисленных карт, то следует воспользоваться такими картами как **Остроцвет**, **Иллюзия**, **Потрошение**, **Подготовка** (без комбинации с Веером клинков и Мимикрией).

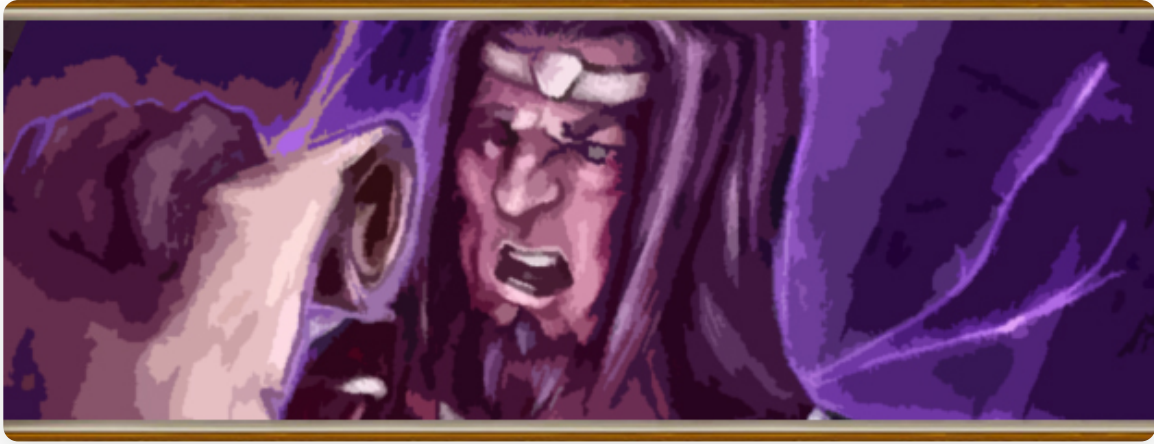
Стоит понимать, что выставив на стол Гоблина-аукциониста, вам придется быстро принимать решение, поскольку его анимация не самая быстрая, а вам предстоит, возможно, совершить большое количество действий, поэтому не стоит медлить при его розыгрыше.

Перебирая колоду, обращайте внимание на ваше количество карт в руке, поскольку в комбинации с Гоблином-аукционистом оно будет минимум неизменно, а иногда и вовсе будет увеличиваться. Так, в комбинации **Гоблин-аукционист + Веер клинков** вы получите две карты, вместо одной, а при комбинации **Гоблин-аукционист + Мимикрия** и вовсе три карты, поэтому стоит следить за их количеством, чтобы избежать перебора и не потерять важную.

Следует избегать ситуаций, в которых вы используете **Подготовку**, но у вас в руке еще нет заклинания, которое можно было бы удешевить. Порой иного выхода и не будет, придется рассчитывать на удачный «топдек», однако делать это стоит лишь в критических ситуациях. Две **Подготовки** подряд не удешевят заклинание на шесть кристаллов маны, также никакого эффекта **Подготовка** не окажет на **Монетку**, **Фальшивую монетку**, **Удар в спину** – их следует использовать раньше **Подготовки** по возможности.

В крайне редких ситуациях вам нужно будет ставить двух Гоблинов-аукционистов на стол, чаще всего это приведет к сожжению карт в вашей руке или получению урона от усталости, так что дважды подумайте, прежде чем ставить два этих шестых дропа вместе. Плюс ко всему в какой-то момент даже один **Гоблин-аукционист** будет играть против вас, так как ваша колода не бесконечна. При приближении к усталости вы должны или одерживать верх в партии, или убивать своего же Гоблина-аукциониста.

Комбинации с **Авантюристом**



Изначально **Авантюрист** не выглядит столь угрожающим существом, однако он идеально вписывается в концепцию архетипа **Миракл Разбойник** по той причине, что такой **Разбойник** обладает огромным количеством дешевых карт, которые позволяют раскрутить его до весьма внушительных размеров, и если оппоненту нечем на него ответить, как правило, партия не затянется надолго. Но для того, чтобы его хорошо усилить, нужно понимать, когда его лучше поставить и какими картами начинать усиливать.

Безусловно, игра по кривой мане выглядит достаточно эффективной, и в случае с **Авантюристом** это будет выглядеть сильно. Конечно, не всегда стоит ставить **Авантюриста** в темп, потому как даже на пустом столе существо с характеристиками 2/2 будет смотреться слабо и, скорее всего, легко уберется оппонентом. **Авантюриста** лучше всего выставлять на игровое поле уже с наполненной рукой, потому что так его будет легче раскрутить и реализовать весь его потенциал.

Начинать раскрутку **Авантюриста** лучше с карт, которые вряд ли понадобятся вам в дальнейшем, а именно как можно меньше затронуть заклинания, которые следует беречь под **Гоблина-аукциониста**. поэтому не стоит без нужды разыгрывать **Подготовки** и **Фальшивые монетки**. Лучше начинать усиливать **Авантюриста** через маленьких существ, например **Пират-пройдоха**, **Пират Глазастик** (если он оказался у вас в руке), **Колкий остроцвет**, **Маг крови Талнос**. Также можно использовать некоторые другие заклинания, такие как **Иллюзия**, **Остроцвет** или **Удар в спину**.

Вы можете пойти ва-банк и отдать большую часть ресурсов в вашей руке для того, чтобы «разогнать» **Авантюриста**, делать это нужно в следующих ситуациях:

- 1. *Оппонент физически не может ответить на существо с большими характеристиками*
- 2. *В руке оппонента вряд ли есть ответ на существо с большими характеристиками (он мог потратить его ранее)*
- 3. *Вы не выиграете в этой партии, если не пойдете ва-банк сейчас в надежде на то, что нужные карты оппоненту просто не зашли*

С последним пунктом – труднее всего, так как чувство «если я не рискну, я проиграю в любом случае» вырабатывается по получению очень большого игрового опыта. Непросто и с пунктом 2, вам потребуются навыки чтения руки оппонента, а также безукоризненное знание сборок архетипа, которому вы противостоите. Пожалуй, именно

данные аспекты игры – самые трудные для понимания игроками, но и самые важные, если вы хотите играть Миракл Разбойником. А ведь в начале статьи было сказано, что архетип весьма трудный.

Комбинации с Эдвином ван Клифом



Об этом существе уже многое было сказано в разделе муллигана. Плюс ко всему почти все, что описано про комбинации с [Авантюристом](#), актуально и для Эдвина ван Клифа – их механика идентична. Только вот [Эдвин ван Клиф](#) всегда останется таким, каким вы его разыграете, он не сможет «разогнаться» позже, так что порой использовать его и тратить на это все ресурсы – еще больший риск. Опять же, не забывайте, что даже с характеристиками 4/4 [Эдвин ван Клиф](#) уже окупает свою стоимость, особенно они хороши против Жреца.



Считается, что основной ключ к победе Миракл Разбойника – это прокрутить колоду через Гоблина-аукциониста и добраться до карт, которые увеличивают атаку вашим существам, дадут дополнительный урон, который можно направить в лицо оппонента, а также попутно раскрутив Эдвина ван Клифа до огромных размеров. Эта основная задача Миракл Разбойника была неизменна на протяжении всего существования этого архетипа. С последним дополнением появилось множество существ и заклинаний, благодаря которым можно выстроить несколько стратегий на игру. Например, появилось хорошее легендарное существо [Шеразин](#). Вы просто можете выставлять его и постоянно воскрешать, а сопернику постоянно придется отдавать свои ремувалы и существ, чтобы ликвидировать ваш цветок. Также, имея в руках достаточно ресурсов, можно разогнать Эдвина ван Клифа или [Авантюристов](#) до огромных размеров, если оппонента не будет ответа – ваш ждет легкая победа.

Итак, выбрать план на игру – очень важно, так как у вас их несколько: пойти ва-банк почти со старта и задавить одним огромным существом или же перегнать оппонента по количеству ресурсов и темпу чуть позднее с помощью Гоблина-аукциониста, ваших заклинаний и Волшебных великанов. Выбрать нужный план на игру вы сможете, исходя

из вашей руки. Аналогично придется выбирать и время, когда вы бросите большую часть ваших ресурсов в бой, когда вы перейдете от обороны в наступление. А оборона – частое явление для вас со старта игры:

Первые несколько ходов вы должны защищаться от мелких существ с помощью вашей силы героя, а именно оружия с двумя единицами прочности, а также пиратов и ремувалов вроде Удара в спину, Потрошения, Агента ШРУ, Веера Клинков.



Когда вы решаете, стоит ли бить оружием в лицо, стоит понимать, когда это можно сделать, а когда нет. Например, всегда обращайтесь внимание на свою руку. Если она, отнюдь, не самая насыщенная, и на следующий ход вы, скорее всего, сможете потратить две единицы маны на смену оружия, то можете ударить по герою оппонента. Также, если вам не хватает летального урона в следующие несколько ходов, вы можете ударить оружием в лицо оппонента, поскольку в таких случаях каждая единица урона на счету. В остальных случаях, вы должны действовать аккуратнее и беречь ваше оружие, если использовать силу героя в ближайшее время не получится.

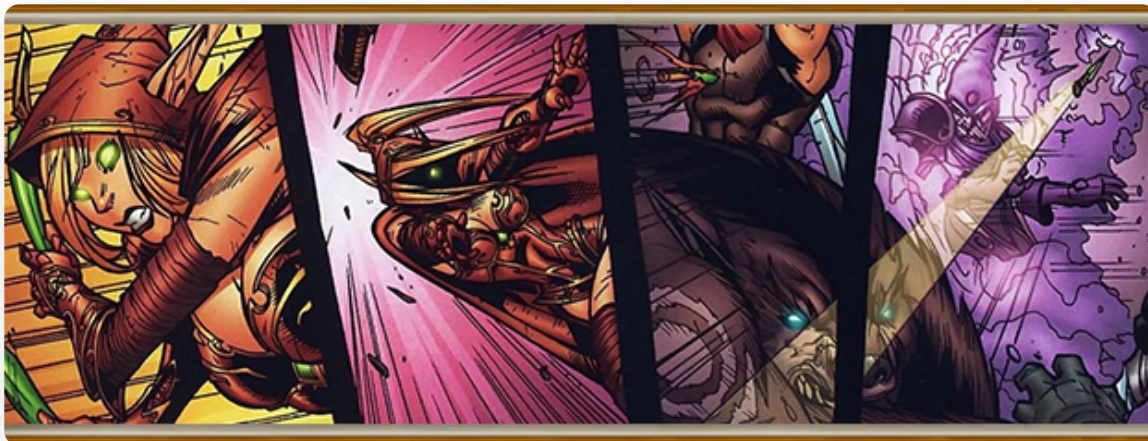
Часто вам придется атаковать оружием по существам, и получать урон. Делать это всегда неприятно, однако порой необходимо. Не забывайте, что ваше здоровье – один из ваших ресурсов. Если, пожертвовав здоровьем, вы получите много темпа или выгоды, — отлично, действуйте. Но, конечно же, заигрываться не стоит, многие оппоненты только и ждут, когда вы дойдете до низкого показателя здоровья, чтобы добить вас.

Итак, вы часто будете защищаться на старте, однако в какой-то момент вы сможете взять инициативу в свои руки с помощью огромного количества темповых инструментов в вашей колоде. Проблема в том, что высокий темп всегда означает потерю большого количества карт в руке. Поможет бороться с этим [Гоблин-аукционист](#), однако не всегда вы сможете и поставить на стол его, и переломить игровую ситуацию (к этому нужно стремиться, впрочем). Неплохо завладеть инициативой и чуть раньше хода с прокруткой колоды, дабы разыграть Гоблина-аукциониста на пустой стол: так оппоненту придется еще потратить ресурсы на его уничтожение (порой у них и вовсе не получится этого сделать).

Финальный способ повести в темпе – Волшебные великаны, в какой-то момент вы сможете разыграть их бесплатно, то есть совершить невероятно сильный ход, выставив несколько угроз, попутно избавившись от существ оппонента. Следует помнить, что для выгодного розыгрыша Волшебных великанов их следует удешевить и как можно больше. Множество заклинаний помогут сделать это уже к средней стадии игры, но

если у вас в руке не будет этих гигантов, то можете рассчитывать на помощь остальных сильных существ.

Когда инициатива наконец-то будет за вами, игра будет близка к завершению. Тут или вы продавите оппонента опаснейшими существами и взрывным уроном из руки, или же он найдет способ добить вас своим взрывным уроном из руки. Хотя есть еще и третий вариант – оппонент будет бороться за стол и избавляться от ваших угроз своими ремувалами. Так будут действовать контроль колоды, против них важно не переполнять стол, всегда иметь возможность поставить новые угрозы после опаснейших ремувалов оппонента. Впрочем, контроль колоды – подарок для Миракл Разбойника, особых проблем из-за массы угроз, скорости и точечных ремувалов у вас возникнуть не должно.

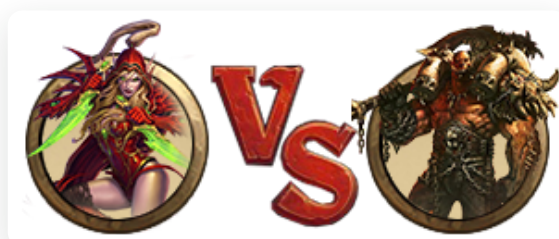


Важный совет

*Всегда следите за состоянием своей руки. Если у вас она совершенно не подходит для розыгрыша существ или каких-либо выгодных действий, старайтесь приблизить нужные карты путем перебора колоды. Например, в совершенно грустной ситуации вы можете сыграть **Веер клинков** на пустой стол, либо выставить **Мага крови Талноса** в темп. Конечно, поскольку вы играете на комбо колоде, вам следует извлекать выгоду из большинства карт, но, как и с любой комбо сборкой, в руку могут зайти не совсем те карты, которые хотелось бы видеть в данный момент, нет ничего страшного в том, чтобы перебирать колоду и использовать часть ресурсов не на максимум.*



Воин



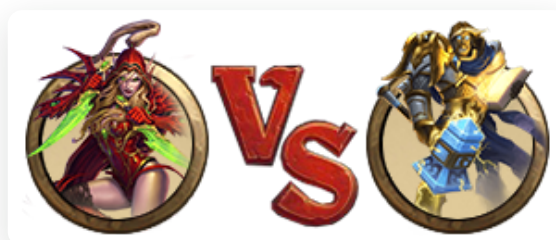
Квест Воин – выгодный матч-ап для Миракл Разбойника, хотя и не без своих трудностей, конечно же. Главная – ремувалы вашего оппонента, все они представляют угрозу для ваших существ. **Потасовка** – серьезный источник беспокойства, пока Воин не разыграл две копии этого заклинаний, выставлять слишком много тяжелых угроз на стол слишком рискованно. Но не только Потасовкой силен Квест Воин: **Казнь** поможет ему избавиться от Эдвина ван Клифа или Волшебных великанов, лучше выманить этот ремувал раньше на существ послабее. Прочие AoE эффекты наносят от 1 до 5 единиц урона (пять в самом худшем случае – комбинация Доисторического дракона и **На корм рыбам**), опять же под все это необходимо не подставляться.



В остальном помимо обыгрывания ремувалов оппонента матч-ап будет относительно легким. Через массу провокаторов вы легко пробьетесь точечными ремувалами и вашими существами, сильного давления со старта не встретите, а к ключевому ходу с Гоблином-аукционистом сможете обеспечить или преимущество на столе, или хотя бы его чистоту с обеих сторон. Ответить уже на одного Гоблина-аукциониста с пустого стола Квест Воину может быть достаточно непросто, он, вероятно, потратит на это много ресурсов, как и на многие другие ваши угрозы. Так вашим главным преимуществом станет истощение руки оппонента.

Пират Воин – полная противоположность, матч-ап с ним – самый трудный для Миракл Разбойника. У вас просто нет никаких защитных средств для того, чтобы избежать получения 30 единиц урона. Ваша главная надежда – обогнать по темпу Пират Воина с самого начала партии и убить его раньше, чем он убьет вас. Лучший способ сделать это – огромный **Эдвин ван Клиф**, однако, конечно же, не всегда вы сможете пойти по такому сценарию. Победить можно и без него, но сделать это будет куда труднее: потребуется много темпа сначала, а еще незаход лучших карт вашему оппоненту. Помните о Пирате-пройдохе и Иллюзии – эти карты могут дать вам хоть какие-то защитные инструменты, чего, конечно, не всегда будет достаточно, однако это уже шаг в нужном направлении.

Паладин

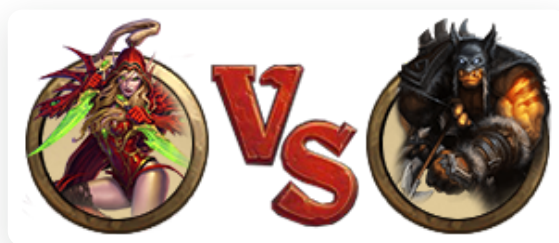


Мурлок Паладин часто будет действовать агрессивно, однако его агрессия базируется на нескольких ключевых существах и их баффах. Справиться и с тем и другим помогут ваши мощные точечные ремувалы, а всякие Гребнистые скакуны, Печати королей и Тирионы Фордринги вам не столь страшны из-за Ошеломления и Кровожадного злолиста. Естественно, есть угроза, что вас сметет волна дешевых мурлоков под баффами в самом начале партии – здесь вы не застрахованы, как и большинство классов в ладдере, но без идеального старта Паладину будет достаточно трудно справиться с вами.

Владение столом – очень важный показатель для любого Паладина, ваши существа будут в относительной безопасности лишь тогда, когда на противоположной стороне не будет даже токена, которого Паладин мог бы усилить. Пользуйтесь этим, и старайтесь всегда избавляться от всех существ противника, даже самых маленьких. Благо, ваша сила героя позволяет сделать это легко. Особенно обращайте внимание на мурлоков – они представляют двойную угрозу.

Контроль Паладин точно не продавит вас мурлоками на старте игры – и это отличная новость. Правда и не очень хорошие новости тоже есть – вам придется обыгрывать AoE эффекты, в особенности пару заклинаний **Равенство**. Еще Контроль Паладины точно используют Миротворцев Алдоров, постарайтесь выманить их из его руки раньше, чем разыграете Волшебных великанов. Впрочем, ваш оппонент вообще имеет много возможностей ответить на них, так что не рассчитывайте на легкую игру. Как и в случае с Квест Воином, старайтесь истощить руку вашего оппонента, заставить его совершать невыгодные размены, тратить карты не эффективно. Так, рано или поздно его ресурсы закончатся, тогда-то вы и должны пойти в последнюю атаку, которая принесет вам победу.

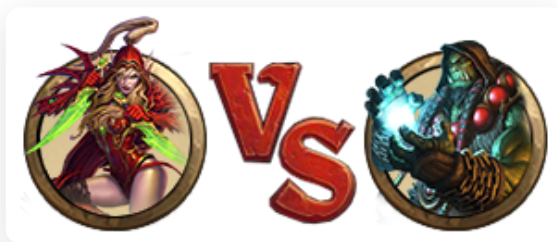
Охотник



Матч-ап с Мидрейндж Охотником очень интересный и напряженный, а исход его непредсказуем. Невероятно полезной картой в нем станет **Ошеломление**, если вы используете ее в вашей сборке и нашли ее к 4-6 ходам, победа станет к вам значительно ближе, так как можно вернуть в руку усиленного Псарем зверя или Высокогрива саванны. Но, конечно же, не одно **Ошеломление** важно, необходимо пережить старт игры, навязать Охотнику борьбу и противостоять его ранним угрозам. Вы будете обороняться, однако в вашем арсенале есть все, что нужно для этих целей.

Как только вы захватите стол у Охотника останется один способ победить вас – продавить взрывным уроном из руки, силой героя и существами с рывком. Внимательно считайте, сколько урона ваш оппонент сможет нанести вам, избегайте переполнения вашей половины стола, если лишнее существо с заклинания **Спустить собак** нанесет вам летальный урон.

Шаман



Токен Шаман, с одной стороны, непростой оппонент из-за его способности заспамивать стол массой мелких существ, ответить на которые вы можете с трудом, с другой стороны, его можно назвать и равным, поскольку на все угрозы оппонента Миракл Разбойник способен вовремя отвечать. Существа с 1 единицей здоровья Шамана вообще не представляют угрозы, с ними вы легко расправляетесь силой героя. Аналогично и два очень неприятных тотема ([Тотем языка пламени](#) и [Тотем прилива маны](#)) вы можете уничтожить Ударом в спину и вашей силой героя, и еще разыграть другие карты вдобавок. Главной вашей задачей станет сдерживание натиска оппонента, особое внимание следует уделить пятому ходу, когда Шаман сможет разыграть Жажду крови, ни в коем случае нельзя позволить ему к этому моменту хозяйничать на столе.



Невероятно эффективной станет комбинация [Маг крови Талнос](#) + [Веер клинков](#), ее необходимо беречь по возможности для зачистки стола от базовых тотемов и большинства токенов оппонента. А вот вашим существам закрепиться на столе будет достаточно трудно: [Авантюрист](#), [Эдвин ван Клиф](#) и [Шеразин](#) с высокой долей вероятности получат Инволюцию или [Сглаз](#) (если это Шаман помедленнее), так что не рассчитывайте, что этими существами сможете поставить точку в партии. Вот Волшебные великаны – другой разговор, ответить на них Шаману невероятно трудно, [Инволюция](#) не сделает им совершенно ничего.

Чем медленнее Шаман, тем больше в его распоряжении будет точечных и AoE ремувалов помимо Портала: Водоворот и Инволюции: учитывайте это и обыгрывайте [Сглаз](#), Грозу, Калимоса Первородного и по возможности [Вулкан](#).

Друид



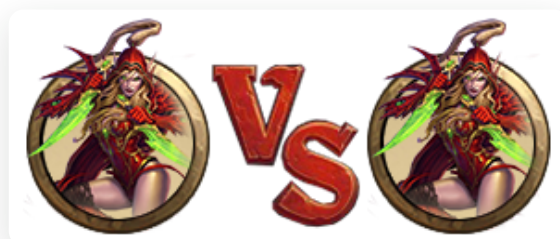
В отличие от Токен Шамана Агро Друид, тоже являющийся спам архетипом, доставит вам серьезнейшие неприятности. Его токены представляют угрозы не только с пятого хода под Жаждой крови, а с самого старта. И чем дальше – тем хуже, они будут становиться все сильнее и сильнее, а вам будет все труднее найти на них ответ. Последние гвозди в крышку вашего гроба забьет Живая мана – ответить на нее можно только комбинацией Маг крови Талнос + Веер клинков или парой этих заклинаний. А вот если грамотный Агро Друид даст массовый бафф по Манадревням, вас практически ничего не спасет.

«Как быть?» — спросите вы. Бороться за стол со старта и надеяться, что оппонент не найдет Живую ману. Стараться убить оппонента огромным Эдвином ван Клифом.

Но хорошие новости в том, что Агро Друид стал встречаться куда реже второго архетипа класса под названием Джейд Друид. А Джейд Друид для вас – настоящий подарок. Если вы хотите бороться с Джейд Друидами в современной мете, Миракл Разбойник – один из лучших выборов для вас наравне со Жрецом на немоте или Мидрейндж Паладином. Все так хорошо для Миракл Разбойника из-за его способности легко устранять угрозы любого размера, из-за медлительности оппонента на старте и невозможности ответить на ключевые угрозы после использования Гнева и Размаха, которые еще должны вовремя прийти в руку. Миракл Разбойник может хозяйничать на столе с самого начала игры, часто он сможет выманить единственные ремувалы из Друида до хода с Гоблином-аукционистом, тогда-то ничего не помешает Разбойнику перебрать колоду и найти все нужные для победы инструменты (особенно сияют Волшебные великаны).

Опасайтесь одного – Йогг-Сарона. Обыгрывать этого древнего бога вы можете себе позволить лишь в ситуациях, когда у вас все ну уж слишком хорошо, а у оппонента слишком плохо, в противном случае лучше рассчитывать на то, что Йогг-Сарон не сделает ожидаемого.

Разбойник



В зеркальном противостоянии двух Миракл Разбойников лидером станет тот, что будет действовать быстрее. Особенно если ваша сборка не содержит тяжелых и неудобных в этом матч-апе карт как Волшебные великаны, вы будете на коне. Много факторов влияют на успех в зеркальной встрече: ранний Эдвин ван Клиф и возможность или

невозможность у оппонента ответить на него [Ошеломлением](#), своевременный заход в руку других важных карт, темп, выгода. Если есть возможность, не бойтесь действовать агрессивно, у оппонента, как и у вас, нет эффектов исцеления и провокаторов, так что агрессия может окупиться. С другой стороны, так действовать достаточно сложно, большая часть ходов в партии в середине и начале игры станет настоящими качелями и борьбой. Кто грамотнее распорядится своими ресурсами и не уступит в темпе – тот и выйдет победителем.

Маг

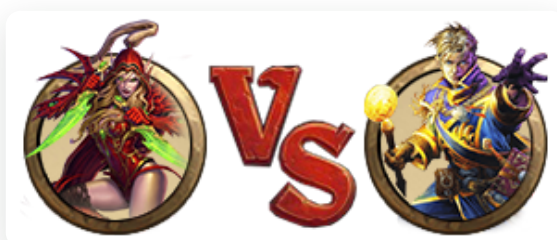


Маги любого калибра – ахиллесова пята Миракл Разбойника наравне с Агро Друидом и Пират Воином. Собственно только эти представители меты и сдерживают героя статьи от доминации, но делают они это надежно. Любой нынешний Маг хорош в нанесении взрывного урона из руки, а еще он хорош в сдерживании давления со стола. Как быть в этой ситуации? Некоторые предпочитают использовать [Пожирателя секретов](#) именно потому, что Маги слишком легко расправляются с Миракл Разбойниками, а так у Валиры есть шансы на победу, особенно если неожиданным образом «съесть» Ледяную глыбу и нанести летальный урон. Стоит ли [Пожиратель секретов](#) того – решать вам, как и любая техническая карта, эта улучшает только определенный матч-ап, но вредит всем остальным.

Самый трудный Маг – тот, что использует [Кольцо льда](#) и Снежную бурю. Да, [Вестник рока](#) – не всегда большая проблема, но вот невозможность атаковать вашими существами в течение хода – это проблема.

С Секрет Магом будет чуть-чуть проще, поскольку этот архетип во многом полагается на темп в первые ходы, если вы не дадите ему захватить инициативу, а его существам бить по вашему герою, нанести летальный урон ему будет проблематично. Антимагию деактивировать проще всего – идеально подойдет Монетка, [Фальшивая монетка](#) или даже [Иллюзия](#). Отраженную сущность поможет убрать [Пират-пройдоха](#), [Пират Глазастик](#) или Колкий остролист.

Жрец



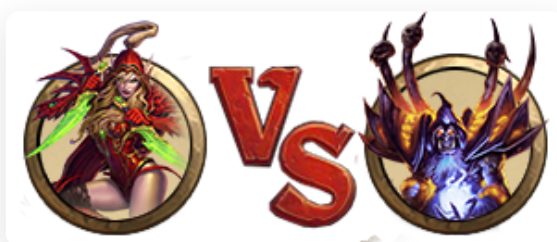
Жрецы – удобные оппоненты, несмотря на массу ремувалов в их распоряжении. Сила Миракл Разбойника в том, что его оппонент просто не успеет найти все нужные заклинания для защиты, а своих существ у Жреца недостаточно, всех их легко

нейтрализовать тем или иным способом. Обратите ваше внимание на то, что с Жрецом надо играть надежно, то есть от стола, так как оппонент может легко восстановить значительное количество здоровья, то есть, отбив стол, Андуин будет способен вернуться в игру.

Как и всегда против Жрецов обращайтесь внимание на существ с 4 единицами атаки. У вас их немного, зато это существо невероятно важно – **Гоблин-аукционист**. Если Жрец останется без стола, он сможет убить этот шестой дроп только Зельем драконьего огня или какой-то нетипичной комбинацией карт, потратив на это почти всю свою ману.

В этом матч-апе сияет так же **Шеразин**, Жрецу нечем убрать его со стола, так что вы сможете возвращать снова и снова 5/3, то есть нескончаемо давить.

Чернокнижник



Вообще с Зоолоком Миракл Жрецу достаточно неудобно играть, но разве это что-то меняет при условии, что Зоолоков в ладдере практически нет? Как, впрочем, и других архетипов Чернокнижника.



Миракл Разбойника можно назвать одним из тех архетипов, которые изначально не предусматривают бюджетные версии колод. Однако для того, чтобы новичкам понять суть этого архетипа и в дальнейшем копить на более дорогую версию, подойдет и данная сборка.

Бюджетный Миракл Рога



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Данная версия колоды хороша для новичков тем, что не включает в себя никаких эпических и легендарных карт, а также карт из приключений.

Безусловно, многие карты Миракл Разбойника просто незаменимы, поэтому, играя на бюджетной версии, вам необходимо понимать, что следует накопить на несколько

нужных карт. Очень важными картами для этого архетипа являются **Подготовка**, **Эдвин ван Клиф**, а также **Кровожадный злолист**, поэтому первым делом стоит копить на них, а также не забывать об обычной карте **Пират-пройдоха**, которую можно получить путем прохождения второго крыла приключения Вечеринка в Каражане, но один **Пират-пройдоха** не так эффективен, к нему просто необходимо добавить Пирата Глазастика.

Итак, в данной сборке можно увидеть несколько новых карт, поэтому ниже описано их место в колоде.

Сквайр Авангарда - существо выбрано как альтернатива двум копиям карты **Пират-пройдоха** и не несет в себе такого ценного эффекта. Однако эта карта - отличный первый дроп, синергирующий с **Хладнокровием**. Вы, впрочем, можете заменить его на Огневичков.

Смертоносный яд - дешевое многофункциональное заклинание, редко встречающееся в современных сборках Миракл Разбойника, однако **Смертоносный яд** не так плох, с его помощью можно наносить множество урона по вражескому герою или же эффективно бороться за стол.

Ползун Голакка - это существо неплохо вписывается в колоду как ремувал против агрессивных архетипов (Пират Воин, Агро Друид), а также хорош для игры в темп, потому как за две маны имеет неплохие характеристики 2/3.

Отравляющий укол - отличное заклинание, сочетающее в себе две функции. Вы наносите единицу урона, что может помочь добить то или иное существо, а также перебрать колоду. Заклинание особенно эффективно работает в комбинации с Гоблином-аукционистом, поскольку вы возьмете сразу две карты.

Теневой удар - сильный ремувал, который может спасти вас от довольно тяжелых существ в средней стадии игры.

Алый маназмей - данная сборка Миракл Разбойника намного агрессивнее обычных, использующих Волшебных великанов. **Алый маназмей** - отличный инструмент для эффекта снежного кома, и если оппонент не найдет на него ответа, вы сможете нанести очень много урона.



Несмотря на все трудности, через которые пришлось пройти архетипу в плане смены циклов, нерфов карт и многого другого, он по-прежнему остается на высоте, и сейчас с его помощью можно показывать очень красивую и эффективную игру. Мета изобилует хорошими матч-апами для Валиры, хотя и трудные в ней, конечно, тоже есть. Но трудный матч-ап или легкий, важно одно: Миракл Разбойником может эффективно играть далеко не каждый, и если вы в числе этих умельцев - вам есть, чем гордиться.

Удачи в рейтинговых играх и на турнирах!