

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Миракл Разбойник — новый король меты. Большой гайд по архетипу

09.01.2023

Гайды

Марш Короля-лича

Миракл Разбойник — новый король меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Миракл Разбойник в мете Марша Короля-лича в январском рейтинговом сезоне. Эта колода вернулась в мету несколько недель назад неожиданно для многих. Дело в том, что Миракл Рогу и класс в целом нерфили очень много раз, в том числе и в последнем балансном патче. И все же Миракл Разбойник доказал, насколько он силен и конкурентоспособен.

Сегодня Миракл Разбойник — топ-1 колода по популярности на многих рангах. Число Миракл Рогу существенно растет к Алмазу и Легенде. В Легенде практически четверть всех игроков выбирает этот архетип. И не зря — Миракл Разбойником достаточно сложно играть, но в умелых руках это **одна из лучших, если не лучшая дека меты**. В **последнем мета-отчете от Vicious Syndicate** Миракл Рогу назвали сломанной колодой и **разрушителем меты недели**.

Действительно, Миракл Разбойник великолепно чувствует себя в ладдере, хотя по статистике не показывает лучший винрейт в мете. Дело всё, скорее всего, в том, что колода достаточно сложная для игры. Этот гайд поможет разобраться в основах и тонкостях геймплея Миракл Роги. Вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы подробно обсудим муллиган Миракл Разбойника, стратегию игры и поведение колоды в конкретных матч-апах.

- **Разделы гайда:**

-  **Сборки архетипа**

-  **Как собрать колоду**

- *Основа колоды*

- *Оptionальные и технические карты*

- *Можно ли сделать колоду дешевле*

- *Максимально бюджетная версия*

-  **Муллиган**

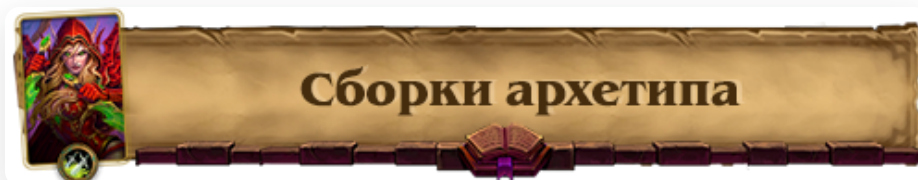
-  **Стратегия игры**

- *Как работает колода*

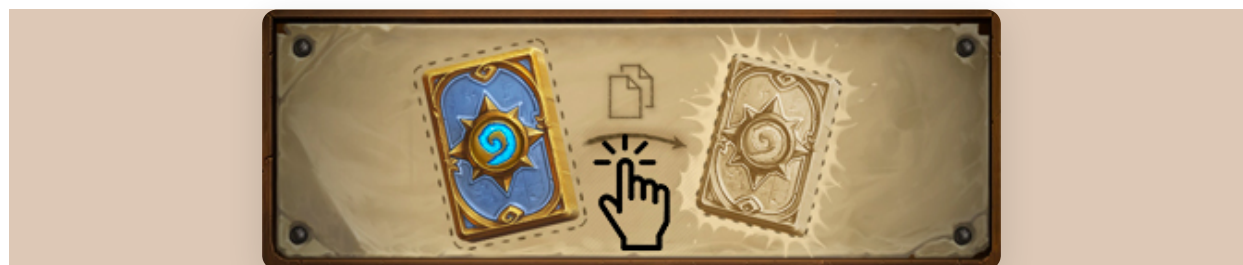
- *Способы победы*

- *Ключивые карты и комбинации*

-  **Матч-апы**

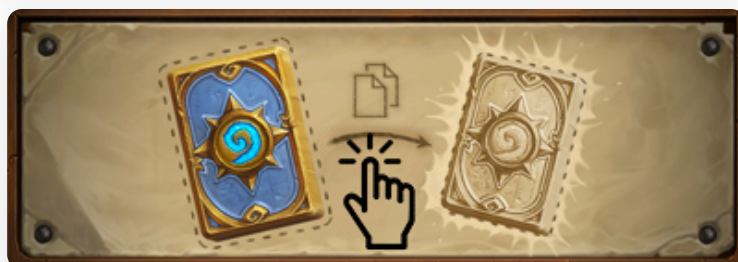
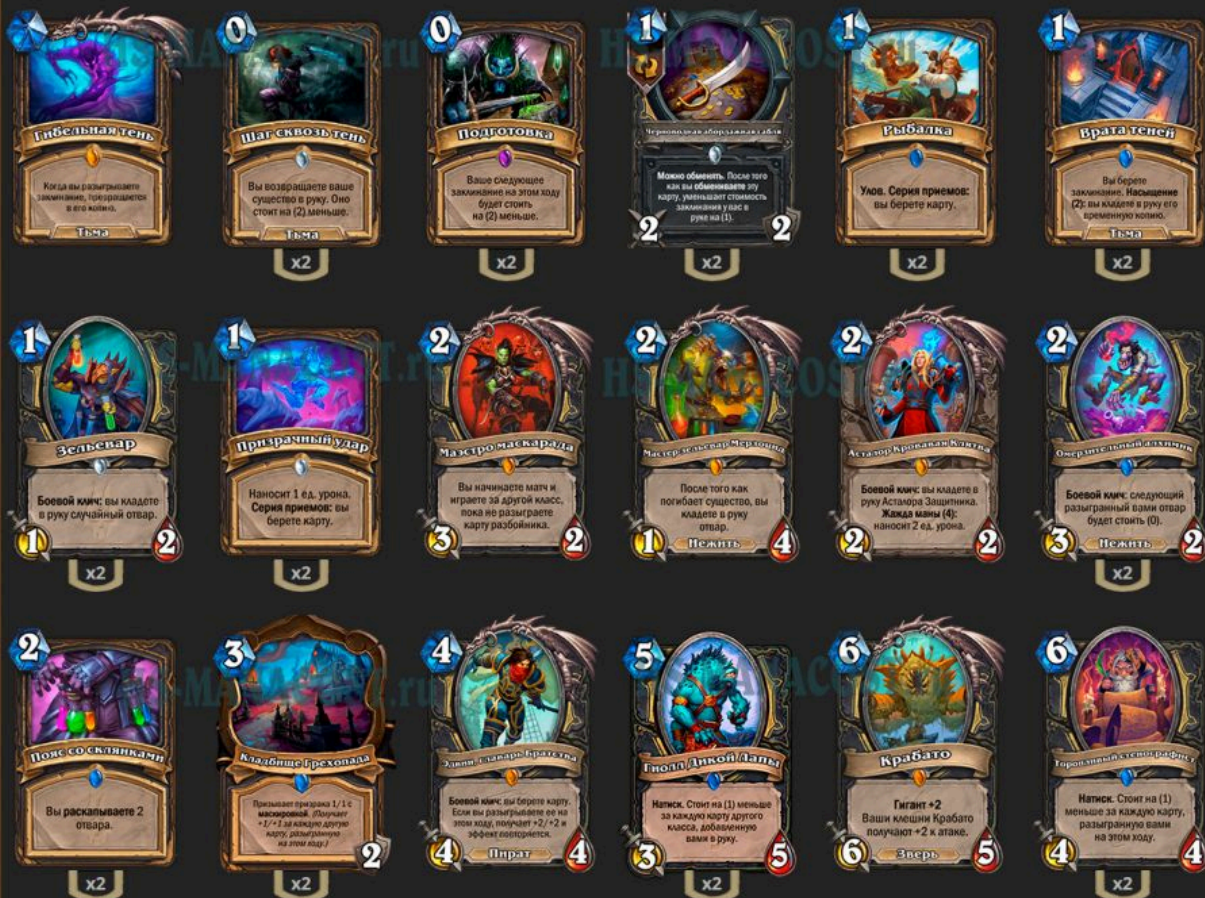


Сборки Миракл Разбойника похожи друг на друга, хотя в них часто есть несколько принципиальных изменений, которые могут улучшить или ухудшить показатели в конкретных матч-апах. Далее три лучшие колоды Миракл Роги, которыми мы рекомендуем играть в текущей мете.



Миракл Разбойник с Крабато

Кок Миракл Разбойник

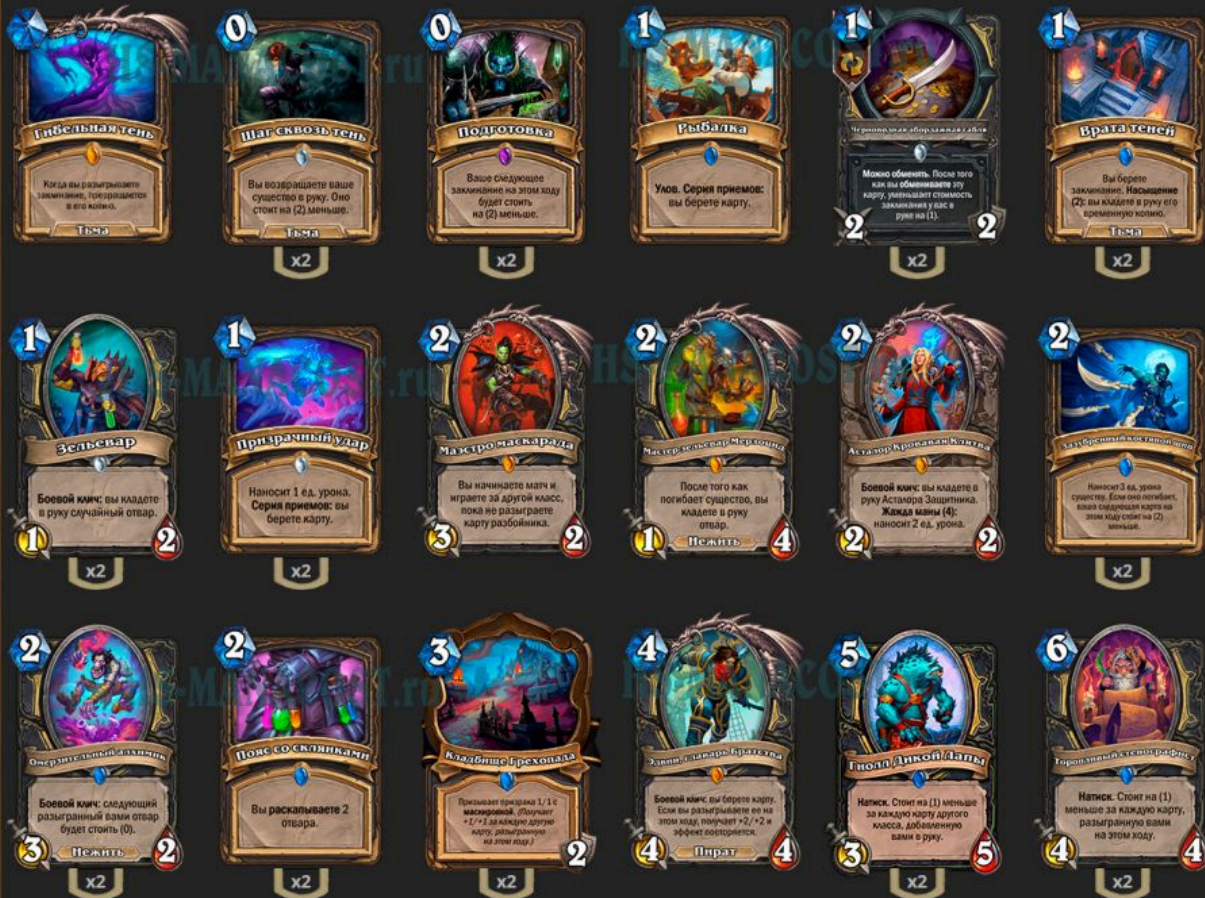


Такая колода нацелена на самые популярные матч-апы в Легенде и около нее — с Охотниками на демонов и другими Разбойниками. Тут много способов добора ([Рыбалка](#), [Врата теней](#)), которые помогут Разбойнику проворачивать миракл комбинации с [Кладбищем Грехопада](#) и при этом не проседать по ресурсам в руке.



Самый популярный Миракл Разбойник

Миракл Разбойник



- **Убрано:** Крабато, x1 Рыбалка
- **Добавлено:** Зазубренный костяной шип

Это самая популярная версия Миракл Разбойника в ладдере. Тут есть две копии **Зазубренного костяного шипа** — они помогут в поединках с колодами, которые играют от стола (Паладины, Маги, Охотники, Шаманы). Но заклинание слабое в зеркальных матч-апах и против Охотников на демонов. Поэтому такую сборку чаще используют вне Легенды, где она может быть даже сильнее версии выше.



Берн Миракл Разбойник

Берн Миракл Разбойник

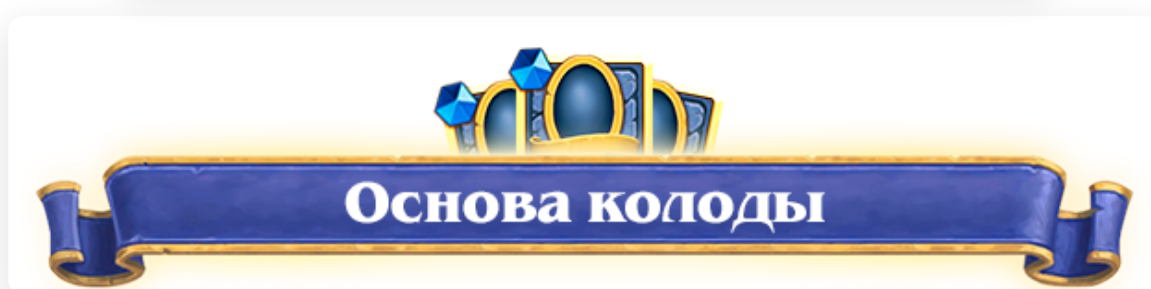


- **Убрано:** Рыбалка, Врата теней

Добавлено: Злобный удар, Зазубренный костяной шип

Эта колода использует Злобный удар — дополнительный источник взрывного урона. Особенно хорош этот спелл против других Разбойников, Магов, Фрост ДК и Охотников. Но в результате в сборке остается не так много добора, так что в медленных матч-апах можно просесть по ресурсам.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке. У Миракл Роги 25 карт в основе — дека уже старая, так что игроки уверены во многих существах и заклинаниях.

В основе ключевые миракл комбинации (Кладбище Грехопада, Эдвин главарь Братства, Торопливый стенографист и дешевые заклинания), синергии воровства (Маэстро маскарада и Гнолл Дикой Лапы) и самые сильные комбинации отваров. Тут же есть универсальный Асталор Кровавая Клятва, которого используют в большинстве колод ладдера.

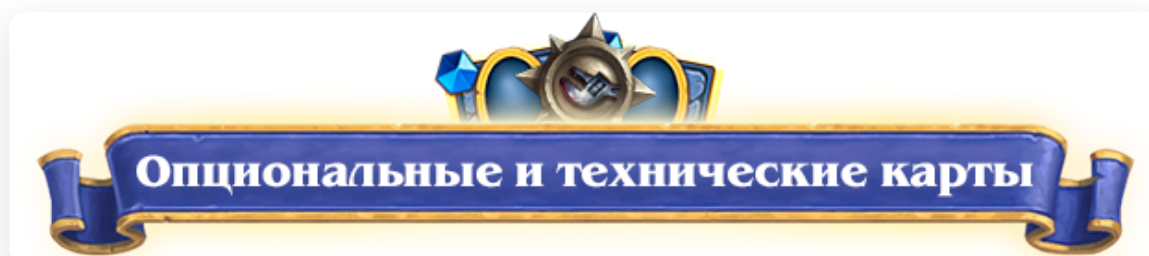


Код основы колоды:



Из основы колоды редко исключают **Торопливого стенографиста**, а порой и некоторые легендарные карты из бюджетных соображений. Но чаще всего все 25 карт выше остаются в любой хорошей деке Миракл Разбойника.

Дополнить основу нужно еще 5 картами. Далее о том, что это за карты.



Популярные технические карты



Удар в спину — используют редко, потому что Разбойник и так хорошо сражается за стол, а по герою противника **Удар в спину** не бьет. У архетипа есть карты сильнее.

Врата теней и **Рыбалка** — дополнительные источники добора, которые помогут проворачивать миракл комбинации и не оставаться без ресурсов в руке. Можно взять только две копии какого-то конкретного спелла или брать 3-4 карты. По функционалу они очень похожи.

Ванесса ван Клифф — веселая и необычная карта, которая может удивить противника, а порой и принести победу в партии. Но стабильной эту легендарку не назвать: обычно ее берут вместо недостающих легендарок — хотя это не оптимальная замена.

Злобный удар — хорошее и универсальное заклинание, но часто для него не хватает места в колоде. Злобный удар не так хорош в темповых матч-апах и против самых медленных контроль колод вроде ДК Крови, Рамп Друида или Контроль Воина.

Почтовый танцор — это существо хорошо показывало себя в старых сборках, сейчас же чаще всего место для него в колоде не находится. Хотя дополнительные Монетки помогают проворачивать миракл комбинации.

Зазубренный костяной шип — заклинание полезно в любом матч-апе, где идет активная борьба за стол рано. Советуем брать этот спелл, если вы еще не добрались до Алмаза 4 или Легенды. В топе рангов лучше отказаться от этого заклинания, потому что куда популярнее становятся Охотники на демонов и другие Миракл Роги, а против них **Зазубренный костяной шип** слаб.

Скрывающий покров — старое заклинание, которое часто использовали до появления синергий отваров. **Скрывающий покров** все еще неплох, но места для него в сборках почти никогда нет.

Воевода Северного Волка — неплохая карта для миракл комбинаций, но для нее попросту не хватает места: всегда есть что-то лучше.

Королева Азшара — делает Миракл Разбойника тяжелее, что полезно против Рамп Друидов, ДК Крови и других медленных оппонентов. Но эти матч-апы не так популярны, как и **Королева Азшара** в сборках Миракл Роги.

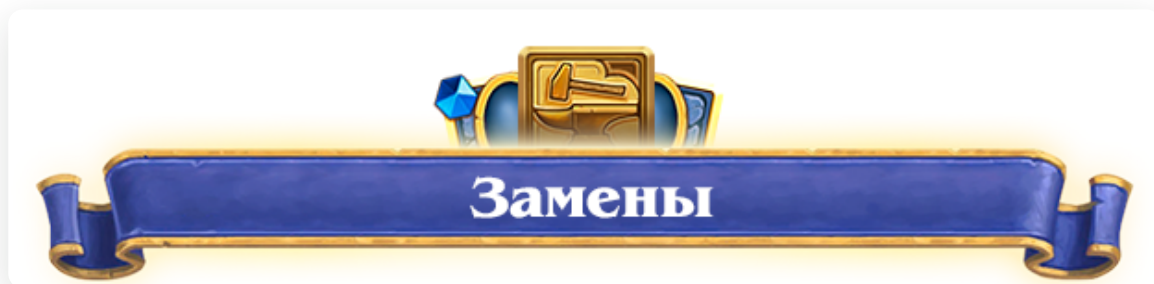
Некролорд Дрека — после нерфа эта легендарка стала слишком медленной и неудобной. Не рекомендуем брать ее в сборку.

Спринт — если Разбойнику не хватает ресурсов в руке, он чаще обращается к **Рыбалке** и **Вратам теней**, потому что они куда быстрее и не тратят целый ход Валиры. К тому же в доборе помогают синергии Отваров.

Крабато — отличная и универсальная карта, которая и наносит урон, и чистит стол. Хороша во всех матч-апах за исключением Охотника на демонов. И все же даже в Легенде, где ДХ встречается часто, **Крабато** берут ради улучшения других матч-апов.

Менее популярные опциональные карты: **Вымогательство ШРУ**, **Двойная игра**, **Зуб Нефариана**, **Маг крови Талнос**, **Разведка**, **Скрытая незнакомка**, **Бранн Бронзобород**, **Зловещий аптекарь**, **Скаббс Маслорез**, **Удушающая звезда**, **Творец теней Скаббс** и другие.

[к оглавлению](#)

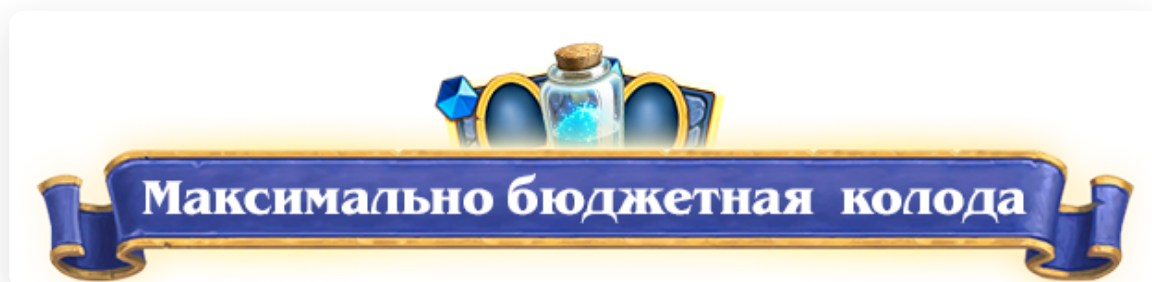


Миракл Разбойник — достаточно дорогая колода, в которой много легендарных карт. Хорошо то, что многие из них можно достаточно легко заменить. Далее обсуждаем все дорогие карты в колоде Миракл Роги и их возможные замены.

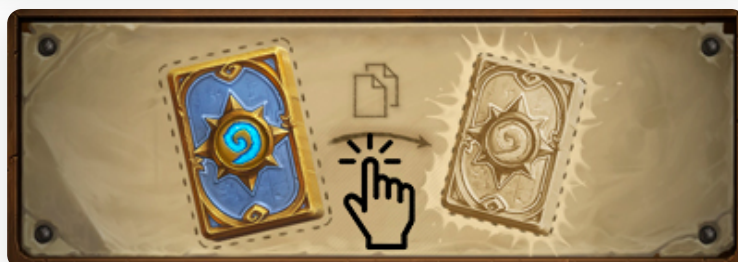
- **Гибельная тень** — сильное заклинание, но не ключевое для архетипа. Берите вместо **Рыбалку**, **Врата смерти** или **Зазубренный костяной шип**.
- **Маэстро маскарада** — обязательная легендарка, без которой Миракл Рога потеряет **Гноллов Дикой Лапы**, а значит и ключевой способ генерации характеристик и реализации миракл ходов.
- **Мастер-зельевар Мерзоцид** — без этой легендарки можно легко обойтись. Берите вместо него **Злобный удар**, **Скрывающий покров**, **Зазубренный костяной шип** или что-то из пары **Рыбалка / Врата теней**.
- **Асталор Кровавая Клятва** — заменяется тем же самым, чем и **Мастер-зельевар Мерзоцид**. Но мы рекомендуем скрафить Асталора в любом случае, потому что его используют почти все колоды в ладдере.

- **Эдвин главарь Братства** — очень сильная и важная карта, без которой Миракл Разбойник уже не будет напоминать себя. Почти вся колода построена вокруг миракл ходов, в ней много дешевых существ и заклинаний, которые раскачивают Эдвина. Поэтому рекомендуем скрафтить.
- **Крабато** — сильное существо, но не обязательное. Вместо можно взять Злобный удар и другие опциональные карты, названные выше.

[к оглавлению](#)



Максимально бюджетный Миракл Рога



Миракл Рогу можно сделать значительно дешевле. В этой сборке три легендарки: **Маэстро маскарада**, **Асталор Кровавая Клятва** и **Эдвин главарь Братства**. Вы можете убрать и Асталора, если его пока что нет в коллекции. Но без Маэстро и Эдвина Миракл Рога уже перестанет быть Миракл Рогой.

Бюджетная версия обращается к **Почтовому танцору** и **Скрывающему покрову**, которые улучшат миракл комбинации и игру от стола.

[к оглавлению](#)



Пусть Миракл Разбойник — очень сложная колода, на стадии муллигана всё очень просто. Практически во всех ситуациях Разбойник агрессивно ищет 4 карты и сбрасывает все остальные.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана, а после разберем, что Миракл Рога оставляет при встрече с конкретными классами.

Всегда оставлять

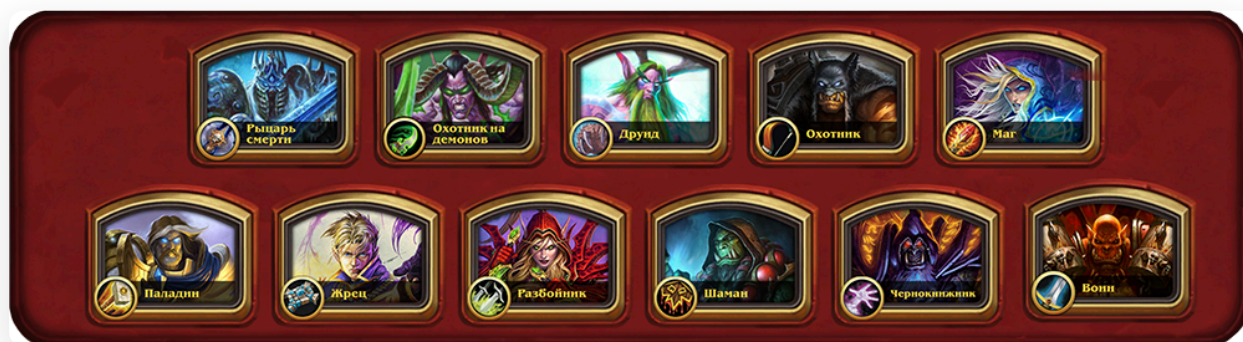
--	--	--	--

С очень хорошей рукой

--	--

- ▶ **Пояс со склянками** — оставляйте всегда в одном экземпляре. Вторую копию держите в руке только с Монеткой или Черноводной абордажной саблей.
- ▶ **Черноводная абордажная сабля** — оставляйте всегда в любом количестве.
 - ▶ **Гнолл Дикой Лапы** — оставляйте всегда в любом количестве
 - ▶ **Кладбище Грехопада** — всегда оставляйте одну копию. Вторую сбрасывайте с любой рукой и в любом матч-апе.
- ▶ **Омерзительный алхимик** — оставляйте только в случае, если в руке уже есть Пояс со склянками, а желательно и Кладбище Грехопада или Черноводная абордажная сабля.
- ▶ **Эдвин главарь Братства** — оставляют только с очень хорошей рукой в медленных матч-апах (обычно с Монеткой).
- ▶ **Асталор Кровавая Клятва** — можно оставить с очень хорошей рукой при встрече с Охотником на демонов и Жрецом.
- ▶ **Другие карты** на муллигане оставляют очень редко. Вам не нужны Зельевар, Призрачный удар, Шаг сквозь тень и т.д. в самом начале партии.

Далее о том, что Миракл Разбойник оставляет при встрече с конкретными классами.



Рыцарь смерти: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада

Охотник на демонов: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Асталор Кровавая Клятва.

Воин: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик.

Паладин: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Зельевар.

Охотник: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Зазубренный костяной шип.

Друид: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Эдвин главарь Братства.

Разбойник: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада.

Шаман: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик.

Маг: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Эдвин главарь Братства.

Жрец: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада. С хорошей рукой — Омерзительный алхимик, Асталор Кровавая Клятва.

Чернокнижник: Пояс со склянками, Черноводная абордажная сабля, Гнолл Дикой Лапы, Кладбище Грехопада.

[к оглавлению](#)



Как работает колода

Миракл Разбойник — необычная комбо колода, которая полагается на миракл синергии, высокий темп, давление со стола и из руки. Миракл ходы позволяют Разбойнику наносить массу урона противнику, генерировать огромные характеристики и перебирать колоду.

Но перед подробным разбором миракл комбинаций, давайте разберемся с составом колоды. Миракл Рога использует связку **Маэстро маскарада и Гнолл Дикой Лапы**. Другие синергии воровства колоде вовсе не нужны, **Гноллов Дикой Лапы** и так получается удешевить до 0-1 маны в любой партии. Гноллы в этой колоде — не только способы борьбы за стол, но и отличные карты для миракл синергий; их можно сыграть бесплатно, их можно вернуть в руку **Шагом сквозь тень** и использовать еще раз.

Разбойник начинает поединок любым из 10 оставшихся классов. И каждая взятая не нейтральная карта после муллигана Разбойника удешевит Гноллов Дикой Лапы на 1 маны. Черноводная абордажная сабля помогает удешевить Гноллов быстрее, а еще обмен не превращает вашего героя в Разбойника, что важно. Чаще всего Миракл Рога становится самим собой после розыгрыша карт на 2-3 ходах, а до этого момента обменивает карты или использует силу героя.

Важно, что Гнолла Дикой Лапы удешевит любой генератор Отваров. Особенно хорош Пояс со склянками, потому что он в сумме добавит в руку 3 карты Разбойника (2 отдельных Отвара и третью их смешанную копию). В результате вы сделаете Гнолла дешевле на 3 маны, если сыграете Пояс со склянками в форме другого класса.



Миракл комбинации вращаются вокруг **Кладбище Грехопада** — это способ сгенерировать огромные характеристики в маскировке. Кладбище Грехопада требует розыгрыша большого количества карт за ход, в чем помогут Гнолл Дикой Лапы, бесплатные заклинания, Подготовка, Зазубренный костяной шип, Торопливый стенографист и другие карты. Кладбище Грехопада и Некролорд Дрека — ключевые источники урона и способы победы в колоде, но не единственные.



Важную роль играет и **Эдвин главарь Братства**. Вся колода построена вокруг этой легендарки. Во многих ситуациях, даже сыграв **Эдвина главаря Братства** на 5-6 ходах, вы достанете из колоды очень много карт, раскачаете легендарке огромные статы и перевернете игровую ситуацию на столе. В этом помогут бесплатные карты, **Подготовка**, **Шаг сквозь тень**, бесплатные **Гноллы Дикой Лапы** и т.д.

Миракл Разбойник может давить и огромными статами, и взрывным уроном, его очень сложно победить с помощью агрессии и раннего контроля стола, а свои ключевые комбинации Валира реализует очень рано — часто на 4-6 ходы. В эти ходы Разбойник максимально силен и способен делать то, на что не способна ни одна другая колода в мете. Но распорядиться всеми этими возможностями очень сложно — колода зависима от уровня исполнения. Вы должны не только освоить миракл ходы и исполнять их идеально каждый раз, но и понимать возможности противника — стоит ли давить его существами или взрывным уроном, как он может ответить на те или иные карты, есть ли у него исцеление. Разбойник должен уметь готовить летальный урон в течение нескольких ходов, он должен следить за колодой и оставшимися там картами, читать руку противника, планировать на 1-2 хода вперед и адаптировать свои способы победы под меняющиеся обстоятельства. Почти все карты в колоде выполняют несколько функций, так что использовать их нужно по-разному в конкретных ситуациях. **Шаг сквозь тень**, **Подготовка** — особенно сложные карты для розыгрыша, хотя есть и много других не всегда очевидных существ и заклинаний.



Отвары — еще одна важная часть колоды Миракл Разбойника. Их роль будет варьироваться в каждом матч-апе. Порой это просто вспомогательные карты, а порой вокруг них можно построить и отдельные способы победы.

Сила Отваров в том, что они могут практически всё. Это и источник урона, и способ зачистки стола, и способ генерации характеристик, добора и получения новых карт в руку. Отвары дают много темпа, их выгодно играть даже за 3 маны, а часто их получается удешевить [Подготовкой](#), [Черноводной абордажной саблей](#) и [Омерзительным алхимиком](#). В результате вы сможете использовать Отвары и как часть миракл комбинаций.

[Зельевар](#) и [Мастер-зельевар Мерзоцид](#) дают случайные Отвары — тут выбора у вас не будет. Но с помощью [Пояса со склянками](#) можно создавать нужные вам Отвары. Вы дважды раскопаете Отвары: всего их 5, но с каждым выбором вы увидите 3 заклинания. После розыгрыша [Пояса со склянками](#) два Отвара в руке объединятся в один. Но если в руке ранее была одна часть Отвара, то она объединится с первым раскопанным Отваром с [Пояса со склянками](#).

Вы можете раскопать два одинаковых Отвара и объединить их в один. Также вы можете повторять отвар с помощью [Гибельной тени](#).

Все комбинации Отваров



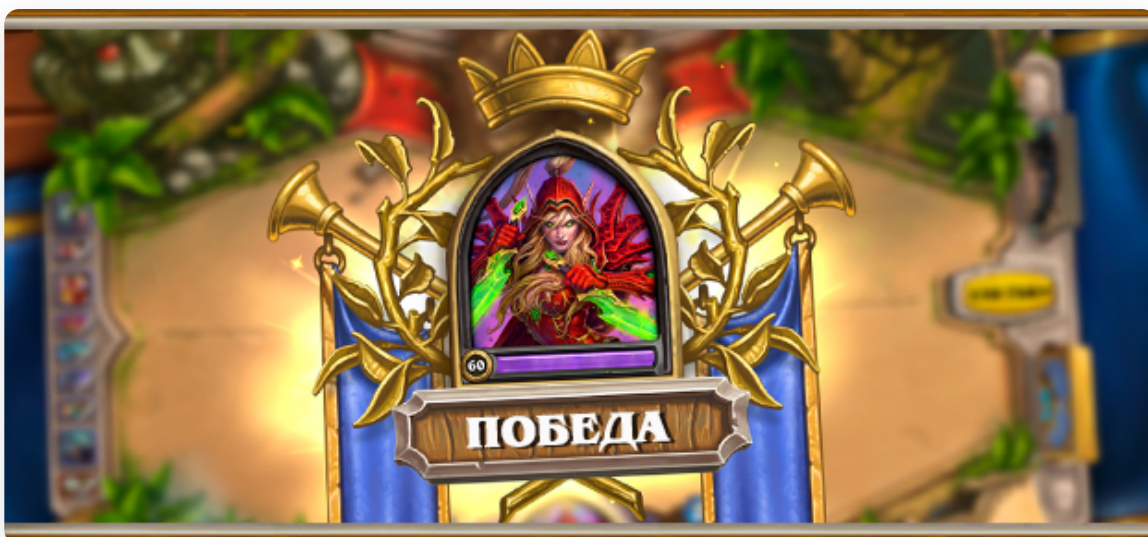
- Ужасный отвар — отличный способ борьбы за стол, которым особенно выгодно уничтожать крупные угрозы противника и провокации. Берите, если на столе есть опасное существо или вы ожидаете его розыгрыш в следующие ходы.
- Бурлящий отвар — самый простой отвар, который наносит урон вражескому персонажу. Разбойник часто выбирает целью героя противника, хотя в тяжелых ситуациях можно и чистить стол.
- Мутный отвар — берут редко. Это может стать инструментом последней надежды, способов удешевить [Гнолла Дикой Лапы](#) на 1 маны или же найти что-то для разгона [Кладбища Грехопада](#) в этот ход или в следующий.

- Слизкий отвар — случайное существо за 3 редко будет чем-то экстраординарным и опасным. Обычно этот Отвар берут в начале партии, пока стол пуст и с вашей стороны, и со стороны противника. Во всех других случаях эта опция достаточно слабая.
- Сияющий отвар — простой и сильный отвар, который поможет найти миракл комбинации, взрывной урон и другие полезные карты.

ВАЖНО! Отвары — самый большой рандомный элемент в колоде. И этого хорошо, потому что Разбойник часто может играть от рандома и рассчитывать на заход специфичных Отваров. Например, он может надеяться на двойной Бурлящий отвар, который нанесет 6 урона герою противника — так можно найти летальный урон даже в тяжелой ситуации.

Пользуйтесь рандомом и рассчитывайте на него в тяжелых ситуациях.

[к оглавлению](#)



Способы победы

Спам стола мелкими и средними угрозами



Часто нынешним версиям Миракл Разбойника вовсе не нужны **Кладбище Грехопада** и **Эдвин главарь Братства** для победы. Он может просто заспамить стол средними существами — **Гноллом Дикой Лапы**, **Торопливым стенографистом**, ранними дропами и чем-то призванным с Отваров. Часто в ход с розыгрышем этих существ вы оставите оппонента совсем без угроз на столе — тут особенно хороши **Гнолл Дикой Лапы** и **Торопливый стенографист** из-за натиска. И часто противник не сможет тут же ответить на сгенерированный стол, ведь выставить всю свою руку можно уже к 3-5 ходам, а это очень рано в нынешней мете.

За один ход мелкие и средние существа партию не закончат, но после вы сможете добить противника взрывным уроном. К тому же вам будет проще генерировать и крупные угрозы с **Кладбища Грехопада**, играть **Крабато** и **Эдвина главаря Братства**.



Генерация больших характеристик



Большие характеристики помогают сгенерировать миракл комбинации. Миракл комбинации вращаются вокруг двух ключевых карт, но не менее важны все бесплатные и недорогие карты, которые активируют **Кладбище Грехопада** и помогают раскатать **Эдвина главаря Братства**. Со старта партии нужно бережно относиться ко всем дешевым картам и стараться не играть их до первых миракл ходов.



Кладбище Грехопада — ключевая карта для миракл комбинаций. Суть проста — сыграть как можно больше карт за ход, а после использовать местность. При этом местность можно поставить и в самом конце хода и тут же активировать, а можно держать ее на столе любое время до момента, когда вы решите перевернуть миракл ход.

Местность нельзя убрать со стола с помощью атак или массовых зачисток. После первого использования пойдет перезарядка в один ход. Вы можете поставить две местности и активировать их в один ход или одну за другой в течение двух ходов.

Кладбище Грехопада всегда призывает Призрака в маскировке справа от себя. Это важно для игры вокруг некоторых карт.

Важно отметить, что с **Кладбища Грехопада** далеко не всегда нужно призывать огромных существ с 10/10+ характеристиками. Часто хватит даже 3/3 или 4/4 существ в дополнение к другим угрозам на столе. Особенно это актуально для темповых матчей, в которых у противника нет исцеления и зачисток стола.



Эдвин главарь Братства — карта с совсем другой механикой, которая использует ресурсы не в руке, а в колоде. Обычно его играют в последнюю очередь и как можно позднее чтобы восполнить ресурсы в руке. Другой вариант — сыграть его в миракл ход под **Кладбище Грехопада**, чтобы найти много бесплатных карт с боевого клича Эдвина.

Эдвина главаря Братства редко играют на четвертый ход, потому что какой-то маны взятые карты часто будут стоять. Будет здорово, если в руке перед розыгрышем **Эдвина главаря Братства** будет **Подготовка**. **Эдвин главарь Братства** станет не только сильнейшим источником перебора колоды, но и большой угрозой, если повезет с добором и розыгрышем.

Эдвин главарь Братства отлично работает с Шагом сквозь тень. Механика тут не всегда очевидная. Забрав в руку легендарку, вы уберете все полученные баффы, но сможете дальше баффать Эдвина в руке в течение этого хода, разыгрывая топдектнутые с боевого клича карты. Эти бонусные характеристики останутся с **Эдвином главарем Братства** и на следующие ходы, и после выхода на стол.

Шаг сквозь тень выгодно играть на Эдвина, потому что с двумя боевыми кличами вы почти наверняка переберете всю или большую часть колоды, то есть найдете все синергии для миракл комбинаций и взрывной урон для финиша партии. Часто можно тут же играть возвращенного в руку **Эдвина главаря Братства**, чтобы добрать еще одну карту с боевого клича и продолжить цепочку карт из колоды.

В идеале в конце миракл хода с **Эдвином главарем Братства** активировать **Кладбище Грехопада**.

Торопливый стенографист — тоже миракл карта, которую вы сыграете рано только вместе с целым рядом других карт. Но у нее далеко не такой большой потенциал с точки зрения давления, зато это существо помогает размениваться со столом противника и улучшает другие миракл карты.



Взрывной урон



С помощью взрывного урона Миракл Разбойник часто добивает противника, если он уже зачистил вашу половину стола или сам грозит летальным уроном. Пусть изначально в деке Миракл Разбойника часто почти нет взрывного урона, его можно сгенерировать в достаточном количестве по ходу партии.

Асталор Кровавая Клятва — в своей первой форме нанесет 2 урона. Часто достаточно даже этого, особенно если сыграть на него **Шаг сквозь тень**. Зачастую эта легендарка полезна даже за счет своей первой формы, а вторую и третью Миракл Рога даже не играет. Хотя порой партия и затягивается до 8+ ходов, так что вы сможете реализовать все три формы Асталора.

Много урона наносит **Крабато** за счет сгенерированного 4/1 оружия. Сам **Крабато** редко переживает ход противника, так что с оружия в сумме вы нанесете обычно только 6 урона, а не 8.


Все способы генерации Отваров могут дать наносящий 3 урона Отвар. Две копии такого Отвара можно объединить вместе, чтобы нанести 6 урона, а еще такие Отвары можно копировать с помощью **Гибельной тени**.

Есть и минорные источники взрывного урона — **Призрачный удар**, **Черноводная абордажная сабля** и базовая сила героя.

[к оглавлению](#)




Ключевые карты и комбинации

-  Гибельная тень

У этого заклинания огромный потенциал, а повторять оно может фактически любой spell в руке. Порой Гибельной тенью повторяют даже Монетку, чтобы разогнать Кладбище Грехопада. Самое же выгодное использование — повтор двойного Отвара с хорошими свойствами.

Еще одно топовое применение — копировани Шага сквозь тень, чтобы сыграть 2-3 раза за ход Асталора Кровавая Клятва, Омерзительного алхимика, Зельевара и т.д. Все это поможет в раскачке Кладбища Грехопада, нанесении урона или наращивании высокого темпа.

Плохая идея — дублировать эффект Подготовки.

-  Рыбалка и Призрачный удар


Тут все просто: в 99% ситуаций играйте эти заклинания только с активной серией приемов.



- 
Шаг сквозь тень


Вернуть в руку можно любое существо в колоде. Даже **Маэстро маскарада** может стать целью заклинания (хотя и самой плохой), если нужно перевернуть миракл комбинацию, а другой цели для **Шага сквозь тень** нет. Проще всего возвращать в руку **Гноллов Дикой Лапы** и **Торопливого стенографиста**, но целью часто становятся **Эдвин главарь Братства**, **Асталор Кровавая Клятва**, **Землевар**, **Омерзительный алхимик**, а порой и **Мастер-зельевар Мерзоцид**.

Правильно реализовать **Шаг сквозь тень** сложно: старайтесь играть спелл только как часть миракл хода. Но если ситуация тяжелая, **Шаг сквозь тень** можно отдать и для других синергий. Возвращая в руку **Асталора Кровавая Клятва**, вы и наносите много урона противнику, а выходите в лейтгейм, потому что сможете несколько раз сыграть финальную копию этой легендарки. Хотя это **ОЧЕНЬ** медленный и жадный план на игру.

- 
Подготовка

Старайтесь играть заклинание только в миракл ходы — под **Кладбище Грехопада**, или **Эдвина главаря Братства**, чтобы после активировать дорогостоящее заклинание. Одно из лучших заклинаний для удешевления — **Зазубренный костяной шип**, хотя выгодно делать дешевле любое заклинание за 1-3 маны. Всегда **Часто Разбойник** играет **Подготовку** и для **Пояса со склянками** или для удешевления **Отваров**. В крайнем случае **Подготовку** можно играть просто так или с бесплатными заклинаниями после — просто для того, чтобы баффнуть миракл комбинации.

Вы можете отдавать **Подготовку** вне миракл ходов, если ситуация тяжелая или вы играете в темповом матч-апе, где важно не потерять стол.

-  Черноводная абордажная сабля

Обычно эту карту обменивают — особенно в начале партии, чтобы удешевить Гнолла Дикой Лапы и заклинание в руке. Обменивать оружие можно и в случае, если в руке нет заклинаний: все равно есть шанс, что бы топдекнуते спелл с обмена и удешевите его.


В агрессивных матч-апах или при подготовке летального урона Черноводную абордажную саблю можно играть и как 2/2 оружие.

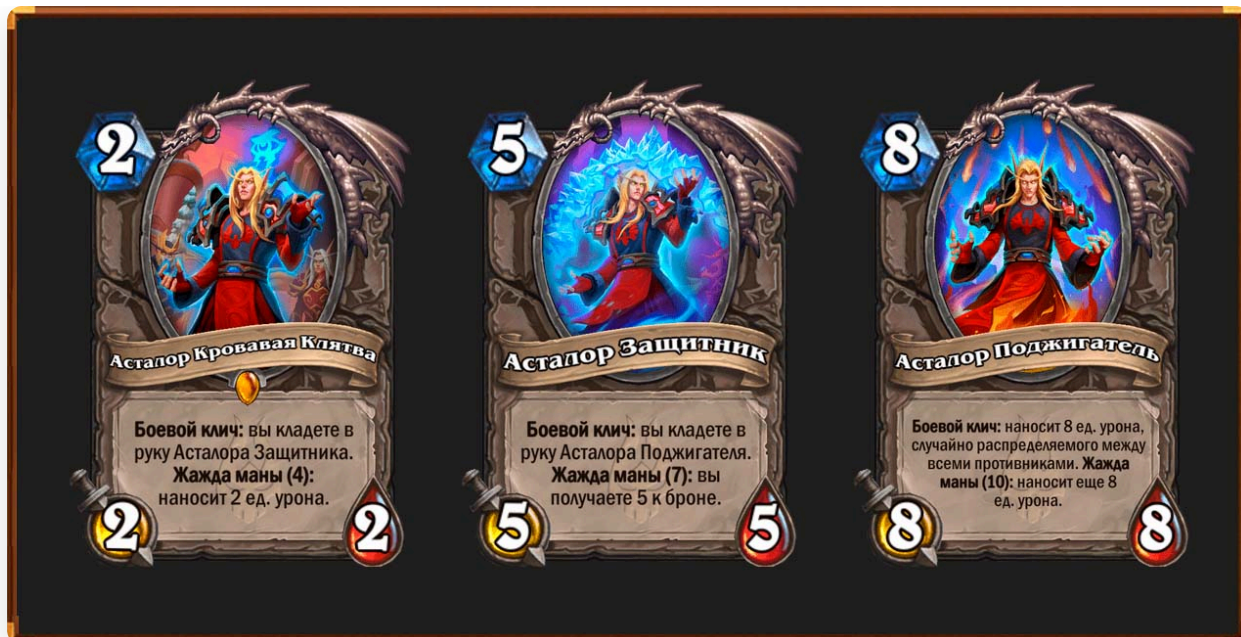
-  Врата теней



Не обращайтесь особое внимание на свойство насыщения у этой карты. В большинстве ситуаций активировать насыщение вы не сможете (слишком мало существ и размениваются они редко), да и это особо и не нужно. Врата теней хороши и в обычной форме.


Конечно, если ситуация подходящая, лучше сначала размениваться (по необходимости), а потом играть уже пробафанные Врата теней.

-  Асталор Кровавая Клятва



Делает всё, что нужно Миракл Разбойнику. Наносит урон, хорошо работает с **Шагом сквозь тень**, копит броню для матч-апов, где противник делает ставку на взрывной урон. С Асталором вы сможете выйти в лейтгейм и угрожать противнику финальной формой. А если вы сыграете **Шаг сквозь тень** на любую из трех форм, то получите уже два боевых клича финальной формы Асталора.

Не стесняйтесь играть эту легендарку и до активации жажды маны в любой форме, если у вас нет хода лучше.

- 
Мастер-зельевар Мерзоцид

У этой легендарки очень большой потенциал. В теории вы можете заполнить хоть всю руку Отварами, особенно если он переживет ход противника или вы сыграете на него **Шаг сквозь тень**. Отвары будут случайными, но там почти всегда универсальные и сильные эффекты, которые сделают что-то полезное.

Стоит ли возвращать Мерзоцида в руку **Шагом сквозь тень** — вопрос сложный. Тут все зависит от того, есть ли еще какие-то хорошие цели для этого спелла в руке. А еще важно, как вы предполагаете продолжение боя. Будут ли еще активные размены? Сможете ли размениваться вы и стоит ли это делать? Сможет ли противник вообще убить 1/4 легендарку в свой ход? Если нет, то и возвращать **Мастера-зельевара Мерзоцида** в руку не стоит.

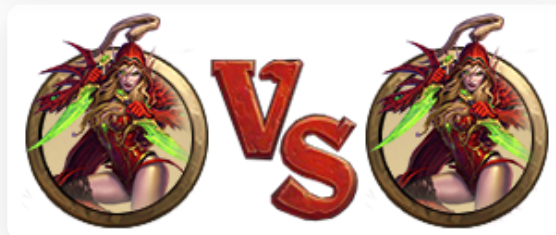
- 
Крабато



Легендарка простая, но очень сильная. Это и источник взрывного урона, и способ зачистки стола, и генератор огромных характеристик. И все это **Крабато** делает одновременно.

Играть легендарку просто в большинстве ситуаций. Делайте это на 5-7 ходах — обычно хода лучше у Разбойника не будет, хотя исключения встречаются.

[к оглавлению](#)



• **Миракл Разбойник (зеркальный матч-ап)**

В зеркальном поединке важно генерировать большие характеристики и искать ответ на большие характеристики противника. Ключевым станет Отвар, который уничтожает случайное существо противника, — это идеальный ответ на **Эдвина главаря Братства** и Призраков противника. Важно быть готовым и к ответу на средних существ (**Гнолл Дикой Лапы**, **Торопливый стенографист**) — на них можно ответить своими же угрозами с натиском или заклинаниями.

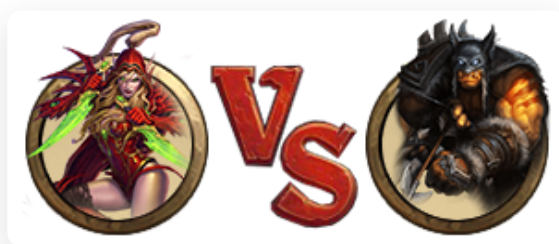
Обычно оба Миракл Разбойника тратят очень много ресурсов в руке для контроля над столом и зачисткой всех существ. Порой доходит и до того, что оба Разбойника остаются без карт в руке и рассчитывают на топдеки. И тут важными станут все способы добора и генерации ресурсов: тот Разбойник, который их найдет, получит преимущество в партии и часто сможет закончить поединок в свою пользу. Поэтому так важны **Рыбалка** и **Врата теней** — в том числе в этом матч-апе.



- ### Разбойник на воровстве

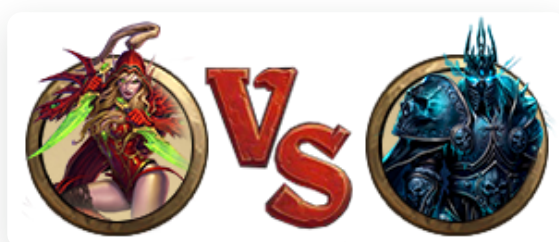
В этом матч-апе нужно действовать с позиции силы, потому что в лейтгейме Разбойник на воровстве сильнее. Чем больше времени вы ему дадите, тем больше он найдет случайных карт, которые смогут ответить на ваши крупные угрозы. К тому же с 7-8 ходов противник может сыграть Творца теней Скаббса, который уберет со стола всех ваших существ. Опасны и Отвары, которые чистят стол, но от них отыгрывать не стоит. Разве что старайтесь ставить на стол не только огромного Призрака или [Эдвина главаря Братства](#), но и каких-то других существ мелкого и среднего размера.

Матч-ап достаточно сложно предсказуемый из-за большого количества возможностей оппонента. Он может обороняться массовыми зачистками, секретами, Отварами, натисками, гигантами и многими другими способами. Но при этом Миракл Разбойник играет всегда одинаково: давит всеми способами и рассчитывает на то, что противнику не придут идеальные ответы. Вы часто сможете задавить оппонента даже без стола, используя взрывной урон — исцеления у класса мало, хотя все же у Разбойника на воровстве всегда будут [Асталор Кровавая Клятва](#) и [Творец теней Скаббс](#).



- ### Громострел Охотник

В этом поединке Разбойник тоже должен играть первым номером и наступать. Охотник может генерировать ранние дропы в 1-3 ходы, пока Валира играет достаточно пассивно. Но на 4-5 ходах часто нужно перехватывать инициативу натисками, оружием и заклинаниями, а после этого наступать до победного конца. Существ Охотника часто можно игнорировать или по крайней мере размениваться с ними заклинаниями и натисками, но не существами, которые могут атаковать по герою противника. Как и всегда, в какой-то момент вы можете или потерять стол, или даже умереть от ОТК комбинации с [Громострелами](#). Но тут поделаться вы мало что сможете: остается только рассчитывать на то, что ваших стола и взрывного урона будет достаточно для победы.

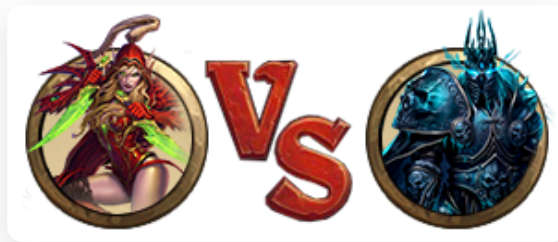


Рыцарь смерти **Крови**

Медленный поединок, в котором редко получится победить одним большим Призраком или раскаченным **Эдвином главарем Братства**. Слишком много у ДК ремувалов. Но попытаться все же надо. На одну крупную угрозу у Рыцаря смерти может найтись **Асфиксия**, но на вторую — уже не факт.

Плохая идея — пытаться продавить ДК Крови только взрывным уроном без поддержки стола. В исцелении противник очень силен, так что готовить урон нужно преимущественно со стола.

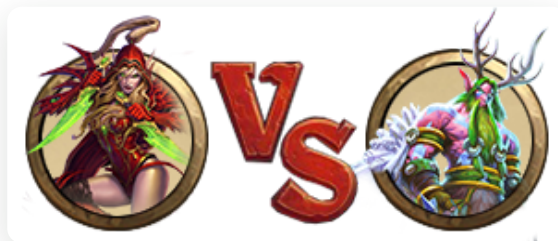
В этом матч-апе часто можно сыграть финальную форму **Асталора Кровавая Клятва** — и даже несколько раз за счет **Шага сквозь тень**.



Рыцарь смерти **Льда**

В матч-апе с Фрост ДК ожидайте гонку: успеет ли Разбойник нанести достаточное количество урона со стола до 6-7 ходов противника. К этому моменту ДК почти всегда сыграет **Ярость ледяного змея** и оставит вас без стола — вероятно, до конца партии. Даже без стола Разбойник может добить оппонента взрывным уроном: то же будет пытаться сделать и Рыцарь смерти, но при поддержке существ. Важно убрать 5/5 Ледяного змея с помощью Отвара или другим способом, а в идеале сыграть и вторую форму Аслатора Кровавая Клятва для бонуса +5 к броне.

Как-то защититься от взрывного урона Рыцаря смерти Разбойник не может. Поэтому его ставка только на раннюю агрессию, существ на столе, а после 6-7 ходов — на взрывной урон.



Рамп **Друид**

Очень хороший противник, которого можно легко задавить тяжелыми угрозами. У Друида нет зачисток стола, все провокации уязвимы для Отваров, а броня не помогает ответить на огромных существ. Поэтому сконцентрируйтесь на миракл комбинациях: чем раньше вы их провернете, тем лучше. Можно затягивать игру и в лейтгейм, но уже с рисками: у Друида есть мощный способ победы, а еще огромное множество способов вренуться в игру и в контроле стола, и по количеству здоровья. Но на это Малфуриону

нужны время и специфичные карты. Цель Разбойника — играть быстро и не давать Друиду времени для разгона по мане и поиска карт.



Квест Охотник на демонов

Этот матч-ап не назвать интерактивным. Динамика в нем простая: Разбойник играет в обычном стиле, генерирует стол любых размеров, наносит взрывной урон всеми способами и рассчитывает на то, что ДХ не убьет его и не зачистит стол. Вынуждайте противника обороняться и тратить карты на зачистку стола, а не на перебор колоды и поиск ключевых смертельных комбинаций. Как-то обыграть **Леди Стэно** или **Клеймо греха** очень сложно, как и массу взрывного урона противника в принципе. Просто надейтесь на то, что убьете оппонента быстрее со стола и взрывным уроном, чем это сделает взрывным уроном противник. Существо он ставить на стол не будет, так что все ресурсы можно смело направлять в лицо оппонента.



Биг Спелл Маг

Это интересный матч-ап, в котором и карты Разбойника контрят Мага, и карты Мага контрят Разбойника. Вы легко сможете ответить на **Балинду Каменный Очаг** и другие крупные угрозы Мага за счет Отваров на уничтожение существ и натисков. Но при этом и Маг сможет легко держать ваши крупные угрозы в замороженном состоянии, а в лейтгейме он попытается зачистить их **Руной верховного мага** или **Мордрешем Огненный Глаз**. Обыграть замораживающие эффекты у вас не получится, но важно оставлять на своей половине стола 1-2 слота для розыгрыша ключевых натисков и боевых кличей, если остальные слоты будут заморожены с помощью **Варден Луч Рассвета**.

Часто в матч-апе придется нанести куда больше 30 урона по герою противника, так что только на взрывной урон полагаться не стоит. Благо Призрака в маскировке Магу очень сложно заморозить, так что один раз он почти всегда ударит.

Помните про **Чародейку-варвара**. Старайтесь обыграть этот шестой дроп (учитывайте Монетки противника — он может сыграть **Чародейку-варвара** уже на 4-5 ходы), расходуя все бесплатные заклинания в руке на миракл ходы. Не так страшно держать в руке заклинания за 2-3 маны, хотя в идеале избавиться и от них.

[К оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!