

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Разбойник на воровстве — одна из самых популярных колод меты. Большой гайд по архетипу

29.03.2023

Гайды

Марш Короля-лича

Разбойник на воровстве — одна из самых популярных колод меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Разбойник на воровстве — одна из самых популярных колод меты в мартовском сезоне 2023 года. Дека появилась еще в прошлом дополнении, но игроки продолжают играть ею и сейчас, несмотря на нерф [Принца Ренатала](#) и [Гнолла Дикой Лапы](#). Современные Разбойники на воровстве куда чаще играют 30 картами, отказываются от синергий секретов, [Гнолла Дикой Лапы](#) и [Маэстро маскарада](#). И все же это не мешает им показывать отличный и веселый геймплей.





Играть Разбойником на воровстве достаточно сложно. У колоды огромный потенциал и вариативный стиль игры, а способов победы очень много. Дека может победить любого, вы часто будете спамить стол огромными характеристиками, а порой побеждать

необычными и изящными способами. Поэтому Рогу на воровстве так любят в ладдере, несмотря на средние показатели по винрейту.

И все же в умелых руках Разбойник на воровстве показывает хорошие результаты. С ним можно брать Легенду и двигаться дальше вверх, хотя в топе ладдера чаще обращаются к **Миракл Разбойнику**.

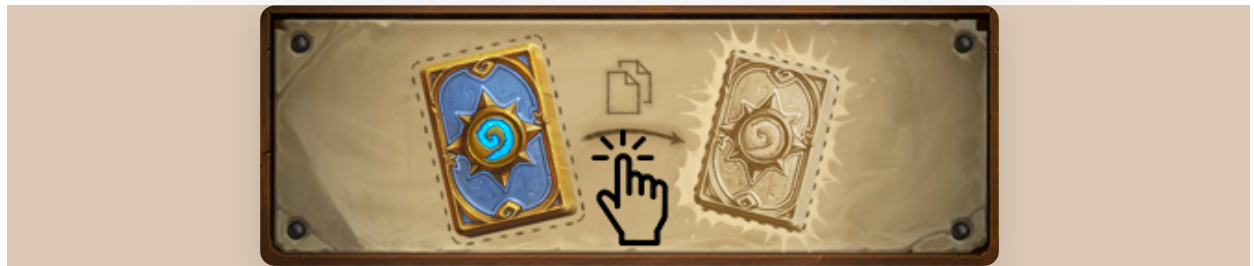
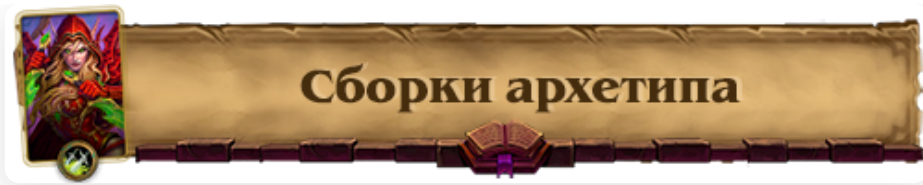
Большой гайд расскажет, как правильно играть Разбойником на воровстве в актуальной мете Марша Короля-лича. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд в марте для патча 25.6. Список изменений:

-  Обновлены стартовые колоды и описания к ним
  -  Дополнен раздел "Как собрать колоду"
    -  Изменены карты, нужные в стартовую руку против всех классов
    -  Дополнены разделы о стратегии игры и матч-апах.

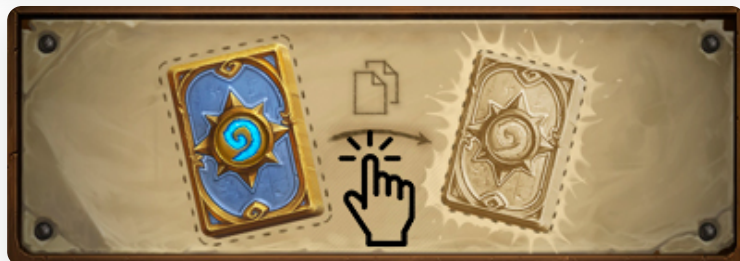
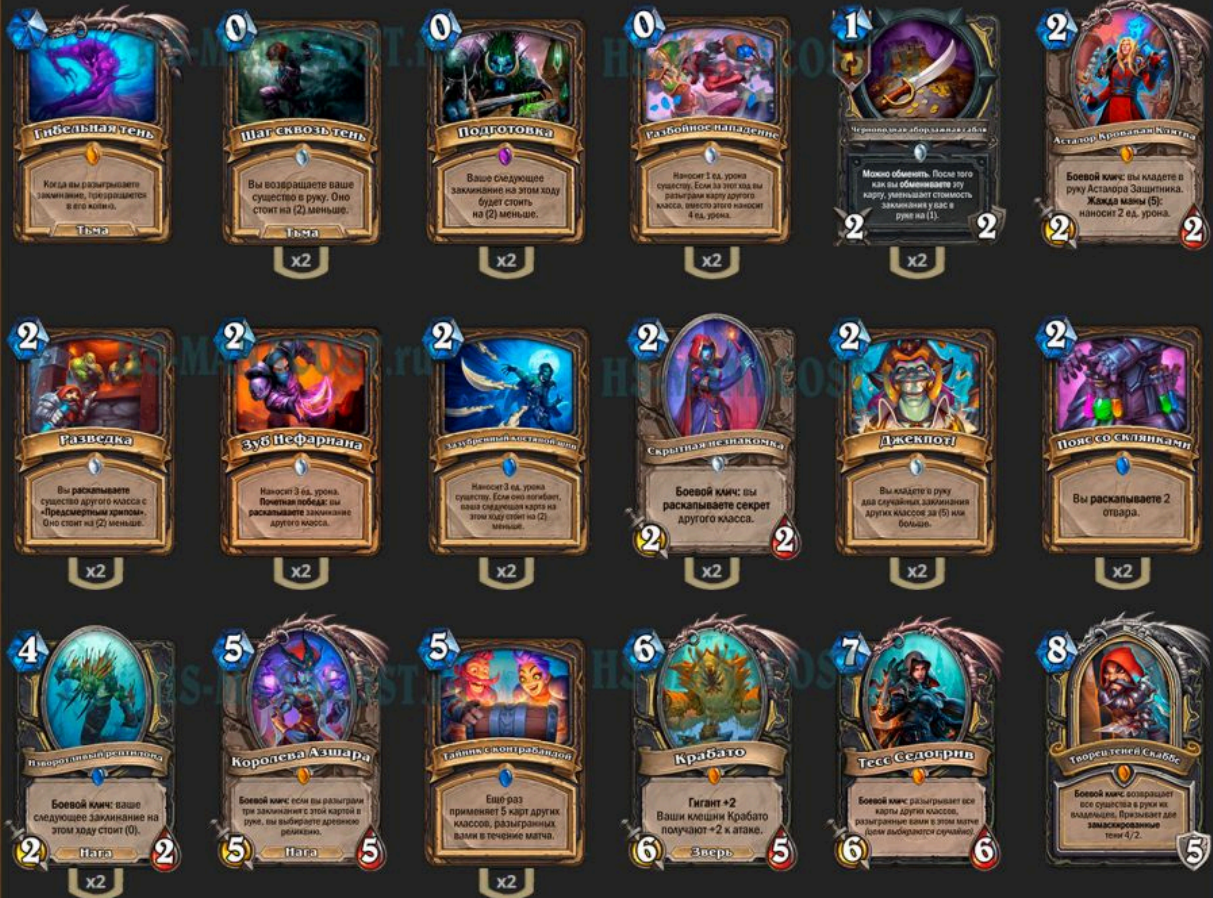
#### • **Разделы гайда:**

-  **Сборки архетипа**
  -  **Как собрать колоду**
    - Основа колоды
      - - Опциональные и технические карты
      - - Можно ли сделать колоду дешевле
      - - Максимально бюджетная версия
-  **Муллиган**
  -  **Все о синергиях воровства**
    - Что нужно знать о воровстве
      - - Королева Азшара и Гиганты
      - - Заклинания других классов
  - Секреты других классов
  - Существа других классов
-  **Другие важные карты и комбинации**
  -  **Матч-апы**



Разбойник на воровстве от VS













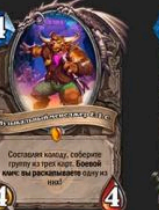







# Разбойник на воровстве







Топовая сборка Разбойника на воровстве, которой играют уже очень долго. Не так давно в деке только **Разбойное нападение** — заклинание из Возвращения в Наксрамас. До этого вместо него использовали **Рыбалку**.


### Разбойник на воровстве с Е.Т.С.

## Разбойник на воровстве

 Гибельняшка Когда вы разыгрываете заклинание, трансформируйте в него карту. Талант	 Шаг сквозь тень Вы возвращаете вашу карту в руку. Дно стоит на (2) меньше. Талант	 Подготовка Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше. Талант	 Можно обменять После того как вы обменяете эту карту, увеличивает стоимость заклинания у вас в руке на (1). Талант	 После того как погибает существо, вы кладете в руку отбара. Нежить	 Актатор Армадан Боевой мисс: вы кладете в руку Актатора Защитника. Жада маны (5): наносит 2 ед. урона. Талант	 Разведка Вы разыгрываете существо другого класса с «Предварительный прикол». Фикс стоит на (2) меньше. Талант
 Зубнефарина Наносит 3 ед. урона. Почему победа: вы разыгрываете заклинание другого класса. Талант	 Ударили по карману Наносит 3 ед. урона существу. Если оно погибает, ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (2) меньше. Талант	 Скрытая информация Боевой мисс: вы разыгрываете секрет другого класса. Талант	 Джекпот! Вы кладете в руку для следующего заклинания карту другого класса за (5) или больше. Талант	 Повесть о склячках Вы разыгрываете 2 отбара. Талант	 Пыль в глаза Собираете колоду, собираете карту из трех карт. Боевой мисс: вы разыгрываете карту на ней! Талант	 Прыжок в воду Боевой мисс: ваше следующее заклинание на этом ходу стоит (0). Талант
 Королева Ашиар Боевой мисс: если вы разыграли три заклинания с этой картой в руке, вы выберете другое заклинание. Талант	 Талант вора Еще раз применит 5 карт других классов, разыгранных вами в течение матча. Талант	 Кробо Гигант +2 Ваша кешка Кробо получает +2 к атаке. Зверь	 Тесс Белорин Боевой мисс: разыгрывает все карты другого класса, разыгранные вами в этом матче (если выдержит ограничение). Талант	 Творить своей силой Боевой мисс: возвращает все существа в руке на кладальце. Работает для заклинаний типа 4/2. Талант		

### Вместе с Е.Т.С.

 Ванесса ван Кильф Серия приемов: вы кладете в руку копию последней карты, разыгранной противником. Талант	 Зловещий удар (1-й ранг) Наносит 2 ед. урона. Улучшается, когда вы набираете (5) маны. Талант	 Жрица Арост Солнца Боевой мисс: останавливает 3 ед. здоровья или больше врагов. Жада маны (5): вместо этого восстанавливает здоровье вашим персонажем 6 ед. здоровья. Талант	
--	--	---	---



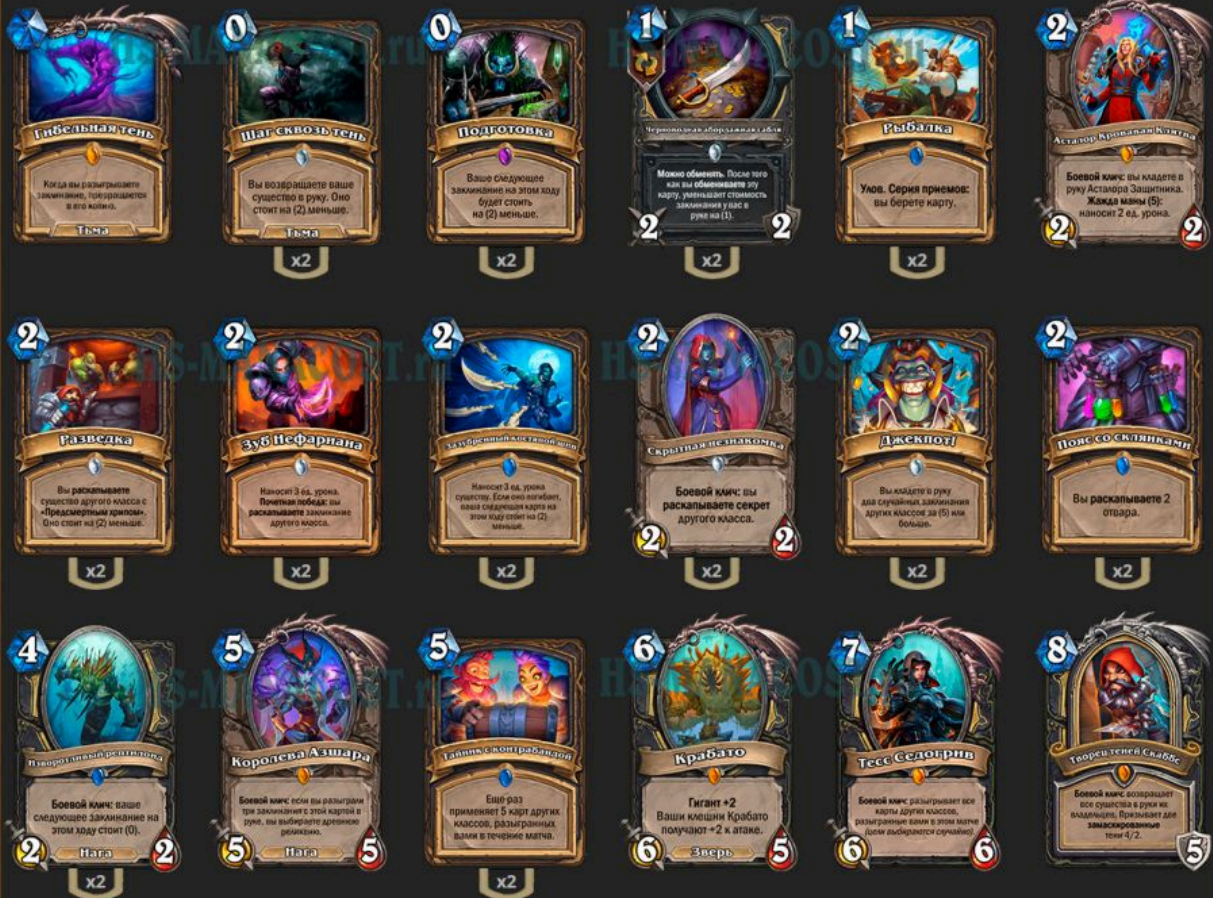


Музыкальный менеджер [E.T.C.](#) — интересное дополнение колоды. Такой Разбойник становится гибче и вариативнее: он может раскопать исцеление, взрывной урон или повторить сильный ход противника. Возможно, такая сборка не лучше классической, но она хорошо использует новую легендарку и подойдет для тех, кто хочет разнообразить геймплей.



Разбойник на воровстве с [Рыбалкой](#)

# Разбойник на воровстве













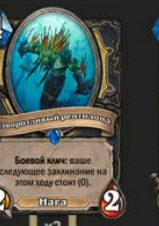








В этой сборке появляется Рыбалка. Чаще всего такой колодой играли до выхода Возвращения в Наксрамас, хотя она всё еще хороша.



### Разбойник на воровстве с Гноллом Дикой Лапы

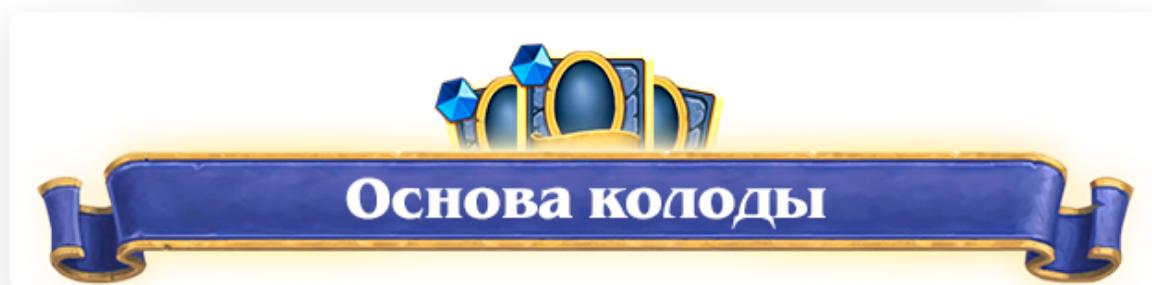
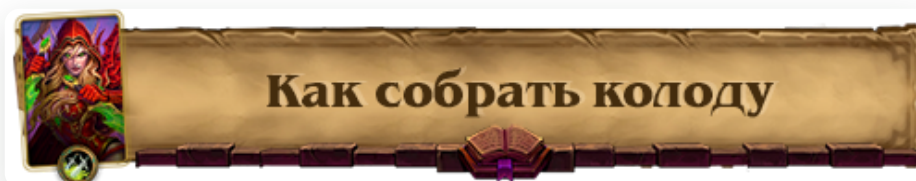
## Разбойник на воровстве

 <p>Гибельная тень Когда вы разыгрываете заклинание, превращается в его копию. Тьма</p>	 <p>Шаг сквозь тень Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше. Тьма</p>	 <p>Подготовка Вашо следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше. x2</p>	 <p>Момент обмена После того как вы обменяете эту карту, уменьшает стоимость заклинания у вас в руке на (1). 2</p>	 <p>Мастер часоваров Вы начинаете матч и играете за другой класс, пока не разыграете карту разбойника. 3</p>	 <p>Мастер часоваров Мероши После того как погибает существо, вы кладете в руку отраву. 1</p>	 <p>Атакующий Архидьявол Боевой класс вы кладете в руку Атакующий Зажигатель. Жадная мана (5): наносит 2 ед. урона. 2</p>
 <p>На вора Вы раскрываете существо другого класса с Предварительным просмотром. Оно стоит на (2) меньше. x2</p>	 <p>Манаголд Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете карту на этом ходу стоит на (2) меньше. x2</p>	 <p>Скрытый на вора Боевой класс вы раскрываете секрет другого класса. 2</p>	 <p>Джекпот Вы кладете в руку для случайных заклинаний других классов за (0) или больше. x2</p>	 <p>Пояс со связками Вы раскрываете 2 отара. x2</p>	 <p>Полноценный разбойник Боевой класс выпадает следующее заклинание на этом ходу стоит (0). 2</p>	 <p>Королева Ашара Боевой класс, если вы разыграете три заклинания с этой картой в руке, вы выбираете временное заклинание. 5</p>
 <p>Гнолл Дикой Лапы Мана. Стоит на (1) меньше за каждую маговскую карту, дополнительно в руке за этот матч, кроме карт разбойника. 3</p>	 <p>Ваше войско Еще раз применяет 5 карт других классов, разбитых вами в течение матча. x2</p>	 <p>Кробо Гигант +2 Ваши клешни Кробо получают +2 к атаке. 6</p>	 <p>Тесс Седорин Боевой класс разыгрывает все карты других классов, разыгранные вами в этом матче (если выберете случайно). 7</p>	 <p>Теория тесс слабее Боевой класс возвращает все существа в руке не выходящие. Применяет для замаскированных тем 4/2. 8</p>		



- В мете всё еще остаются Разбойники на воровстве со связкой [Гнолл Дикой Лапы](#) + [Маэстро маскарада](#). Винрейт у них чуть ниже, но во многом из-за привычек в муллигане: теперь не стоит оставлять [Гнолла Дикой Лапы](#) в стартовой руке.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде. У Разбойника на воровстве 27 основных карт. Архетип уже старый и устоявшийся: какие-либо карты убирают из колоды редко.

Если что-то и убирают, то чаще всего это [Шаг сквозь тень](#), [Зазубренный костяной шип](#), [Скрытная незнакомка](#). Но мы не рекомендуем отказываться от этих карт в любом случае, если они есть в вашей коллекции.

## Основа колоды - Разбойник на воровстве (27/30)

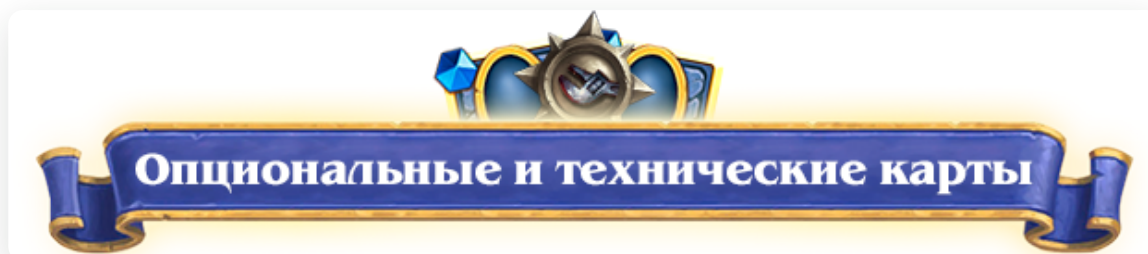


Код основы колоды:



Основу колоды нужно дополнить только одной картой. Вы можете взять больше технических карт, если откажетесь от чего-то в основе по бюджетным соображениям или из-за желания поиграть чем-то необычным и удивить противника.

Далее карты, которыми чаще всего дополняют основу.



## Популярные технические карты



Воровское нападение — хорошая техническая карта в нынешней мете, где много Фрост ДК и Андед Жрецов. Позволяет темпово разменяться с мелкими и средними дропами после **Джекпота!** или другого эффекта воровства.

**Лоцман сэр Финли** — гибкая и универсальная карта, но для нее часто не хватает места в колоде. Можно взять в качестве замены, если вы часто оказываетесь в ситуации, когда в руке только плохие карты.

**Рыбалка** — еще одна гибкая и универсальная карта, которая не делает чего-то особенного и не обладает какими-то имбалансными синергиями. Просто взять карту со дна колоды — полезная опция за 1 маны.

**Двойная игра**, **Ложные показания**, **Жуткая могильщица**, **Соглядатай** — набор секретов, который всегда нужно брать вместе. В сборках с 30 картами для секретов нет места: синергии Отваров сильнее. Но в версиях с **Принцем Ренаталом** синергии секретов появляются всегда.

**Злобный удар**, **Зуб Нефариана** — дополнительный взрывной урон всегда полезен, но особенно он хорош в мидрейндж матч-апах, то есть против относительно медленных дек без способов исцеления. Чаще всего для взрывного урона нет места в колоде — другие карты показывают себя лучше.

**Мастер-зельевар Мерзоцид** — есть в оптимальной сборке Разбойника на воровстве, но это не обязательная карта для архетипа. Рога легко обойдется без Мерзоцида, так что если его нет в коллекции, не тратьте 1600 пыли. В русской локализации в клиенте игры в тексте легендарки ошибка: вы получите Отвар за смерть любого существа — своего или вражеского.

**Принц Ренатал** — после нерфа встречается очень редко, потому что бонус +5 здоровья не так выгоден. Чаще всего здоровье полезно в матч-апах с берн колодами, то есть против **Громострел Ханта**, **Фрост ДК** и **Агро Мага**. Но **Принц Ренатал** редко станет разницей между победой и поражением.

Музыкальный менеджер **Е.Т.С.** — хорошая легендарка в деке Разбойника на воровстве, хотя пока что оптимальной называть ее рано. Интересен вопрос, что именно брать в деку вместе с **Е.Т.С.** Пока что оптимальный набор — **Злобный удар** + **Ванесса ван Клиф** + **Жрица Ярости Солнца**, хотя это и не окончательная тройка.

**Спринт** — хорошо работает с **Изворотливым рептилоидом**, но для добора чаще всего нет места. Тем более с **Маршем Короля-лича** недостаток добора компенсируют **Отвары**. Поэтому **Спринт** берут очень редко.

**Безумный герцог Теотар** — улучшит в первую очередь самые медленные матч-апы с **ДК Крови** и **Рамп Друидом**. Может пригодиться и против **Громострел Охотника**, **Фрост ДК** и других колод с сильными комбинациями. Но **Теотар** ужасен в темповых матч-апах, да и названные выше поединки спасет не всегда. Поэтому его берут относительно редко.

Менее популярные опциональные карты: **Зельевар**, **Врата теней**, **Призрачный удар**, **Ванесса ван Клиф**, **Омерзительный алхимик**, **Бранн Бронзобород**, **Зловещий аптекарь**, **Скрывающий покров**, **Солнечный Колодец**, **Сир Денатрий** и т.д.

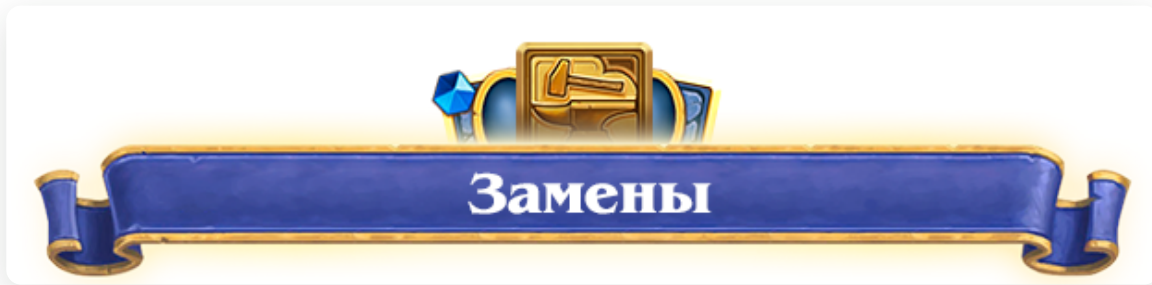


**Вопрос:** стоит ли брать **Гнолла Дикой Лапы** и **Маэстро маскарада**?

**Ответ:** оптимальные сборки не берут эту пару. Но интересно то, что теперь вы можете использовать их отдельно друг от друга. Можно взять только **Маэстро маскарада**, чтобы

путать муллиган противника. Можно взять просто 1-2 копии **Гнолла Дикой Лапы**, чтобы играть его в темп в мидгейме. Это не оптимальный выбор, но и не такой уж плохой.

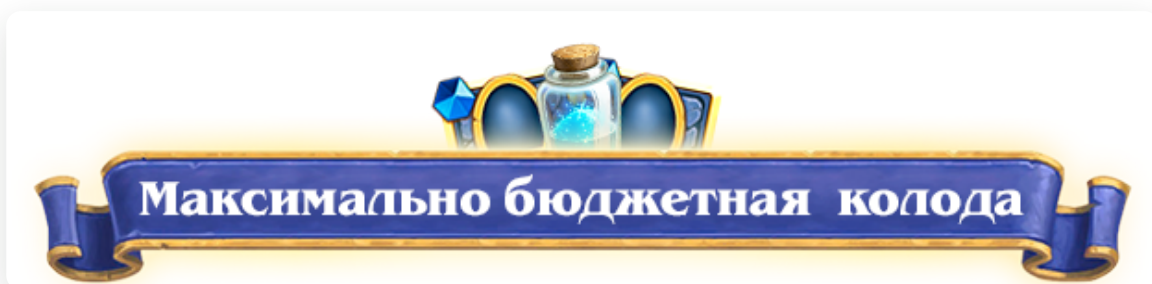
[к оглавлению](#)



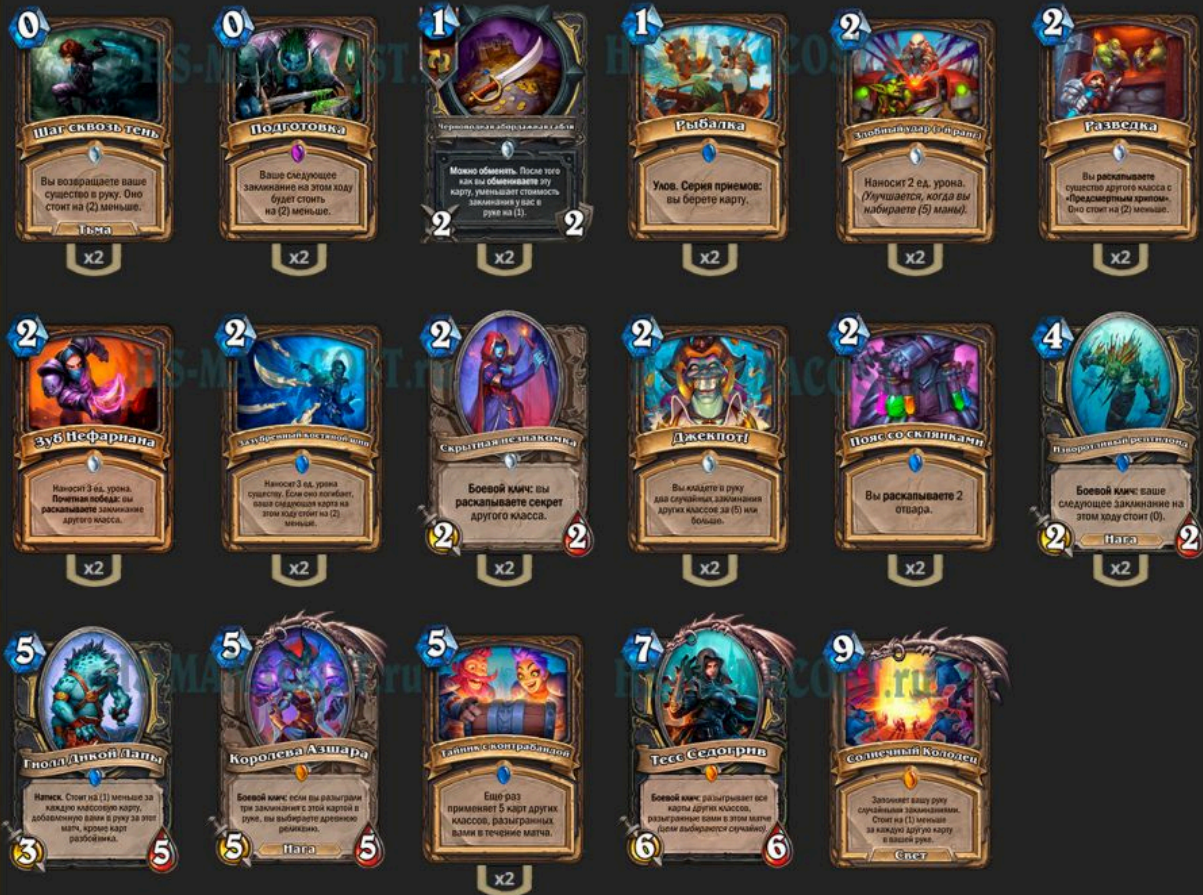
Разбойник на воровстве — достаточно дорогая колода с рядом легендарных карт. Поговорим о том, как можно заменить их, если это возможно.

- **Гибельная тень** — это сильное заклинание, но легко заменяемое. Вместо берите любую опциональную карту: **Рыбалку**, **Зуб Нефариана**, **Лоцмана сэра Финли** и т.д.
- **Мастер-зельевар Мерзоцид** — эту легендарку легко заменить, на силу архетипа она влияет незначительно. Обычно вместо Мерзоцида берут **Зуб Нефариана** или **Безумного герцога Теотара**. Возможны и другие замены.
- **Асталор Кровавая Клятва** — лучше скрафтить эту легу, потому что она подходит большинству метовых колод. Но если ее нет, временно Разбойник обойдется и без Асталора.
- **Королева Азшара** — обязательная карта для Разбойника на воровстве, без которой архетип потеряет слишком многое.
- **Крабато** — сильная легендарка, но легко заменяемая. Прямых альтернатив нет, так что берите любые другие опциональные карты из списка выше. Например, **Безумного герцога Теотара**, **Зуб Нефариана** или **Злобный удар**.
- **Тесс Седогрив** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
- **Творец теней Скаббс** — сильная карта, которая значительно упростит жизнь Разбойника на воровстве. Но без нее можно обойтись. Вместо берите взрывной урон или **Безумного герцога Теотара**. Другой карты с похожим эффектом у класса нет.

[к оглавлению](#)



# Бюджетный Разбойник на воровстве



Из колоды Разбойника на воровстве можно убрать много легендарных карт, сохранив основную идею архетипа. Вы точно не обойдетесь только без **Королевы Азшары**, но все другие карты не так важны. Конечно, бюджетный Рога слабее классического, но все же им можно брать Алмаз, а под конец месяца даже попытаться взять Легенду.

[к оглавлению](#)



Муллиган Разбойника на воровстве достаточно простой. Вы почти всегда будете искать примерно одинаковый набор карт вне зависимости от класса противника. Хотя, конечно, для оптимального выбора карт есть несколько важных правил и исключений.

Сначала мы познакомимся с общими правилами выбора карт в стартовую руку, а после разберем муллиган против каждого класса.



**Королева Азшара** — лучшая карта в любом матч-апе. Оставляйте всегда.



**Черноводная абордажная сабля** — всегда оставляйте оружие в любом количестве



**Разведка** — всегда оставляйте одну копию заклинания. Две копии нужны только с Монеткой.



**Зазубренный костяной шип** — оставляйте в одной копии только против классов, которые рано генерируют опасных существ — сейчас это Жрец, Паладин, Рыцарь смерти, Охотник и Чернокнижник.



**Скрытная незнакомка** — нужна далеко не во всех противостояниях в стартовой руке: обычно оставляют против медленных классов, которые полагаются на сильные заклинания (ДХ, Паладин, Шаман и Жрец). Но можно оставить в любом матч-апе — грубой ошибкой это не будет.



**Асталор Кровавая Клятва** — оставляют только при встрече с Охотником на демонов.



**Рыцарь смерти:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Асталор Кровавая Клятва, Зазубренный костяной шип

**Охотник на демонов:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Скрытная незнакомка

**Воин:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!

**Паладин:** Королева Азшара, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Зазубренный костяной шип. С хорошей рукой — Скрытная незнакомка

**Охотник:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!. С хорошей рукой — Зазубренный костяной шип

**Друид:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!

**Разбойник:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!

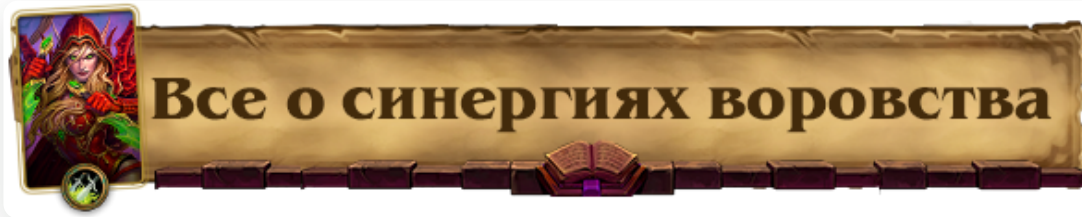
**Шаман:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Скрытная незнакомка

**Маг:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!

**Жрец:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Скрытная незнакомка, Зазубренный костяной шип. С хорошей рукой — Разбойное нападение.

**Чернокнижник:** Королева Азшара, Разведка, Черноводная абордажная сабля, Джекпот!, Зазубренный костяной шип

[к оглавлению](#)



Разбойник на воровстве — большая, сложная и необычная колода. Потенциально вы можете сделать все, что только доступно в Стандарте, благодаря генерации карт других классов. Разбойник на воровстве может играть как от нападения, так и от защиты. Давить и со стола, и взрывным уроном. У него есть исцеление, карты для разрушения ключевых комбинаций противников, огромное количество добора, возможность удешевлять свою руку и т.д. Сравнить колоду можно со швейцарским ножом — остается только правильно им воспользоваться.

**Ключевой элемент геймплея — всегда знать, какие карты других классов вы разыграли.** Это важно, чтобы точно понимать, что сделают **Тесс Седогрив** и **Тайник с контрабандой**. Эти карты могут выполнять совершенно разные функции в зависимости от того, что было в партии ранее: призывать большие характеристики, чистить стол, добирать карты или наносить взрывной урон.

**Важная механика:** повторение сворованных существ просто призывает их на стол, но не активирует боевой клич. Зато повторение существ-гигантов призывает всех вспомогательных существ.

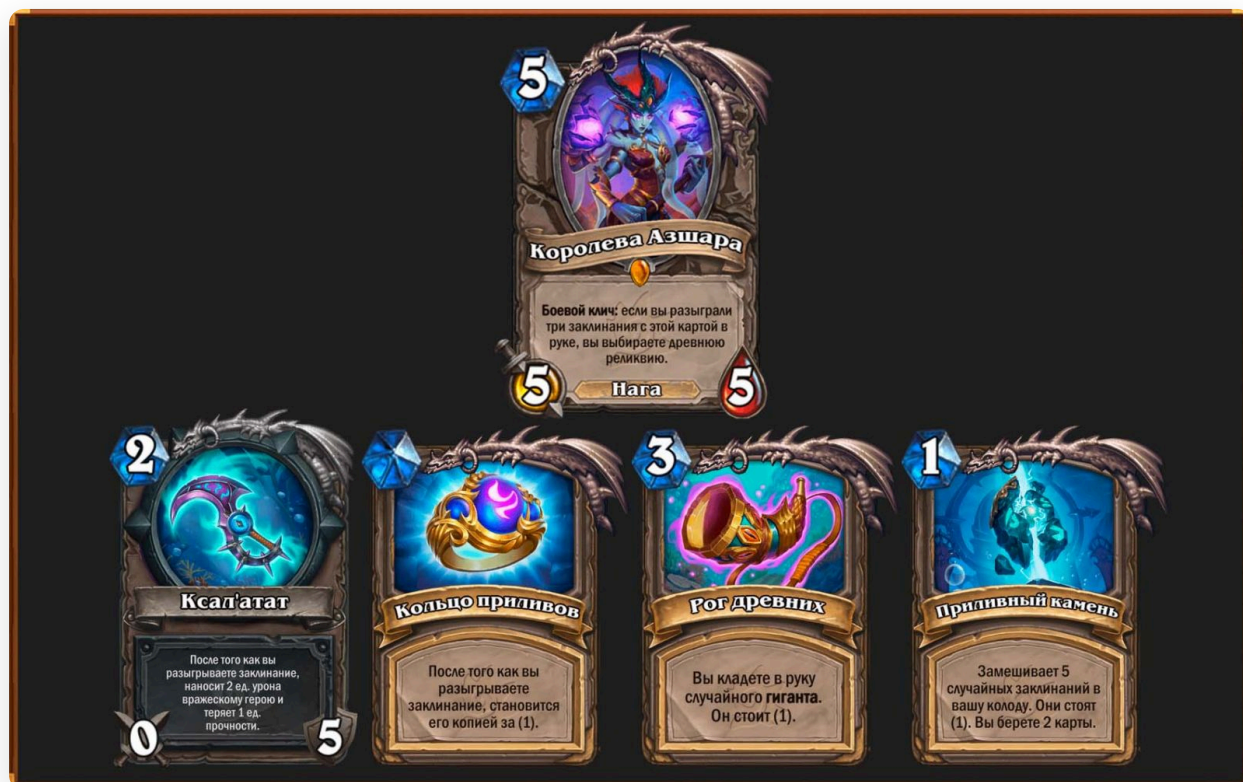
При повторении заклинаний цели выбираются случайно. Наносящие урон spells могут попасть в ваших персонажей, а баффы – в существ оппонента.

С выходом патча 25.2.2 почти все Разбойники на воровстве отказываются от Гнолла Дикой Лапы и Маэстро маскарада. Значит, вы всегда начнете своим классом, а в начале партии сможете без опасений играть любые карты в любой удобный момент. Всегда можно использовать Джекпот! или Разведку на второй ход, хорошо в кривую ложится и Пояс со склянками. Не страшно использовать и силу героя — в начале партии Разбойник всё еще действует достаточно пассивно и медленно.

[к оглавлению](#)



### Королева Азшара и Гиганты



Королева Азшара — одна из самых сильных карт в колоде. Разбойник активно ищет эту легендарку со старта и старается как можно быстрее ее реализовать. Все из-за

реликвии Рог древних — ее Разбойник выбирает в 99% случаев.

Вы можете брать и другие реликвии, но в редких случаях.

**Ксал'атат** подойдет, если у оппонента уже осталось мало здоровья, а в вашей руке много заклинаний.

**Кольцо приливов** полезно, если в руке есть сильное заклинание — обычно взрывной урон, с которым можно закончить партию.

**Приливный камень** берут реже всего. Обычно эта реликвия нужна только в самых безнадежных ситуациях как инструмент последней надежды.

С **Рога древних** Разбойник рассчитывает получить гиганта другого класса. Есть 3 опции из 12, которые испортят вам жизнь: **Крабато**, **Озумат** и **Нептулон Хозяин Приливов**. Дело не в том, что это слабые карты, а в том, что их позднее не сможет призвать **Тесс Седогрив** и **Тайник с контрабандой**, так как это нейтральные карты или карты Разбойника. А ради синергии карт-гигантов с Тесс и **Тайником с контрабандой** **Королеву Азшару** и используют.

Какой именно гигант зайдет в руку — зависит только от рандома, но вот его использование уже только на вас. Некоторые из них хороши в наступлении, другие в обороне. Почти все из них станут хорошими целями для призыва после розыгрыша **Тесс Седогрив** или **Тайника с контрабандой**. Как минимум вы получите хорошие характеристики, а часто и другие сильные эффекты.







[К оглавлению](#)



### **Заклинания других классов**

- У Разбойника есть несколько способов сгенерировать заклинания других классов. Проще всего сделать это с помощью **Джекпот!!**а, потому что другого эффекта у этой карты попросту нет. Дорогостоящие карты за 5+ маны можно удешевить с помощью **Изворотливого рептилоида** или **Подготовки**, а позднее их повторят **Тесс Седогрив** и **Тайник с контрабандой**.

Заклинаний за 5+ маны в игре не так уж много, даже если мы будем смотреть на все классы в игре. Тут есть несколько откровенно слабых и даже почти бесполезных спеллов, но основная масса заклинаний все же сильны. Может быть, не самостоятельно, но точно при комбинации с другими украденными картами при использовании **Тесс Седогрив** и **Тайника с контрабандой**.

Среди спеллов других классов много **массовых зачисток**, которые могут спасти в одних ситуациях, но навредить в других. Поэтому играйте массовые зачистки с умом.

Еще важно обращать внимание на **заклинания на заспам стола** вроде **Чешуи Ониксии**. Опять же, они могут спасти в какой-то ситуации, но заспам стола мелкими угрозами помешает реализовать Гигантов и большие провокации с **Разведки** при розыгрыше **Тесс Седогрив** и **Тайника с контрабандой**.

[к оглавлению](#)



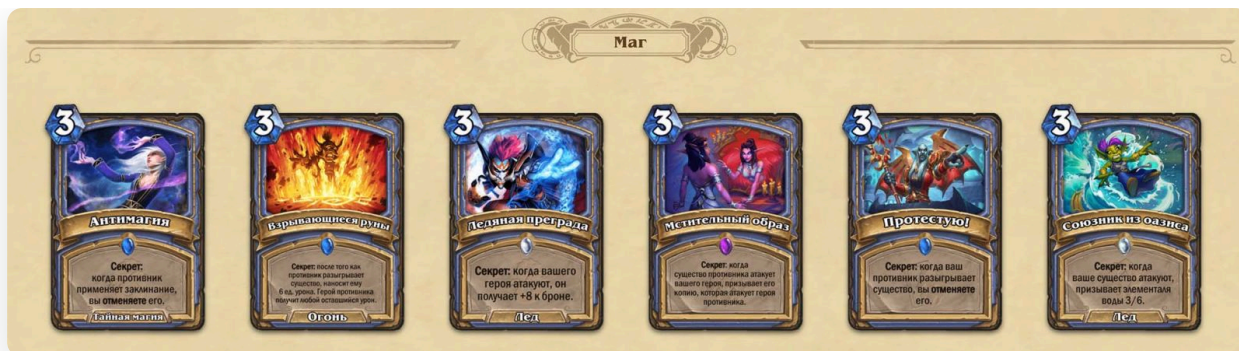
### Секреты других классов

В большинстве сборок Разбойника на воровстве в Марше Короля-лича изначально нет секретов и синергий с ними. Но есть **Скрытная незнакомка**, которая открывает доступ к секретам всех 4 классов. Сыграв ее в форме Разбойника, вы всегда раскопаете по секрету Паладина, Охотника и Мага. Но порой **Скрытную незнакомку** играют до выхода из формы чужого класса. Тогда вы сможете раскопать и секреты Разбойника, что обычно невыгодно.

**Чаще всего Разбойник ищет Антимагию и Протестую!**. Это самые имбалансные и сильные секреты, с которыми Валира часто победит в партии. Слабее, но все еще хороши **Морозная ловушка** и **Ледяная ловушка**. Все другие опции могут быть полезны в зависимости от ситуации — они точно не универсальные.

**Все разыгранные секреты других классов повторяют Тесс Седогрив и Тайник с контрабандой**, но оппонент увидит, что это за секрет. И все же лучшие секреты дадут много темпа, так что доставят проблемы несмотря на то, что они разыграны в открытую.

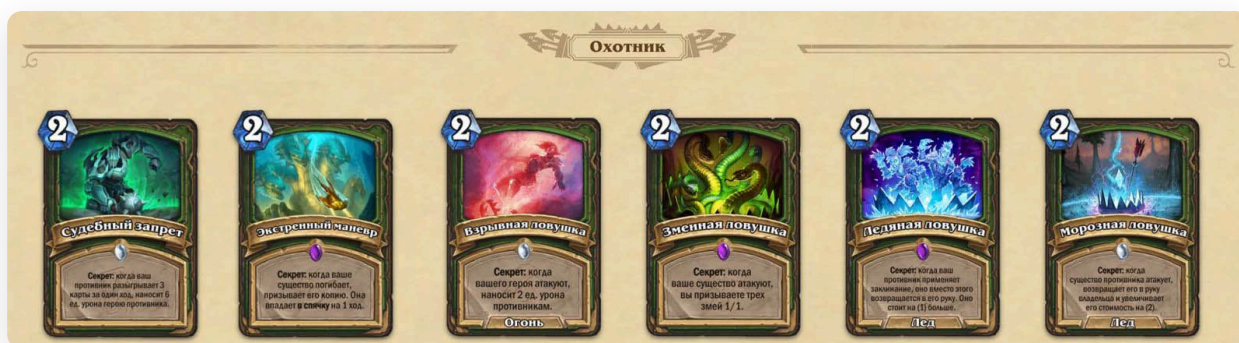
Сила изначально разыгранных секретов в том, что противник не знает, что именно вы активировали. Даже если вам не зашел оптимальный секрет (например, **Морозная ловушка**), вы все еще можете активировать секрет Охотника и делать вид, что активна **Морозная ловушка**. Для этого избавляйтесь от мелких угроз на столе оппонента, оставляйте только одну крупную. Так вы заставите противника думать, что активна **Морозная ловушка**. По крайней мере такой геймплей работает против опытных оппонентов. Новички обыграют сами себя секретами, потому что не будут учитывать их вовсе. В этом случае оппонента легко поймать на Протестую, **Антимагию**, **Ледяную ловушку** и ту же Морозную ловушку. Все это очень сильные секреты, которые могут принести победу в партии.



Секреты Мага часто самые сильные, потому что стоят 3 маны. Две самые примечательные и потенциальные опции — **Антимагия** и **Протестую!**, которые могут отменить целые ходы противника. Секреты становятся сильнее в лейтгейме, особенно если у оппонента не так много карт в руке. В этом случае ему будет сложно сыграть что-то другое. С помощью Протестую можно отменить Лоскутика или Бранна Бронзоборода, что почти всегда приведет Разбойника к победе. Антимагия тоже обладает огромным потенциалом, но нужно играть ее уже после того, как противник отдаст Монетку и другие дешевые заклинания, если это возможно.

**Мстительный образ** хорош в случае, если противник генерирует крупную угрозу, от которой вы не можете избавиться. Так можно поймать оппонента на контрлетале или просто нанести дополнительный взрывной урон. Особенно хорош Мстительный образ, если в игре есть существа с большими характеристиками.

**Другие секреты** чаще всего используются для того, чтобы напугать противника и притвориться, что это Антимагия, Протестую или Мстительный образ. Хотя Взрывающиеся руны и Союзник из оазиса дают неплохое темповое преимущество в начале партии.

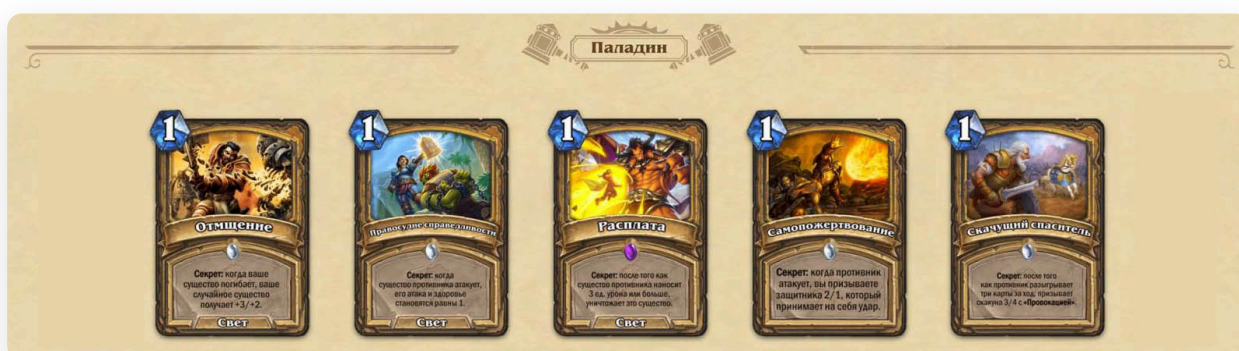


Два самых сильных секрета Охотника — **Морозная ловушка** и **Ледяная ловушка**. Чаще всего вы будете раскапывать их как в начале партии, так и в лейтгейме. Во многом они похожи на Антимагию и Протестую Мага, хотя работают не совсем так же.

**Взрывная ловушка** и **Судебный запрет** — достаточно специфичные секреты, которые нужны для конкретных ситуаций. Вы наверняка сами поймете, когда они наступают. Змеиную ловушку и Экстренный маневр берут очень редко.



В редких случаях вы сможете раскопать и секреты своего класса. Это происходит, если использовать **Скрытную незнакомку** до того, как вы раскроете свой класс, скрытый **Маэстро маскарада**. В такой ситуации есть шанс, что в раскопках будет один секрет Разбойника. Тут хороши в первую очередь **Ложные показания** и **Двойная игра**. Хотя в темповых поединках порой полезно взять и **Похищение**, и **Криминальную сеть**.



У секретов Паладина самая низкая выгода, потому что они стоят только 1 ману. Порой могут быть полезны **Самопожертвование** (плохой аналог **Морозной ловушки**), **Правосудие справедливости** (то же самое) и **Расплата** (способ избавиться от крупного существа после того, как оно нанесет урон). **Скачущего спасителя** берут только в темповых матч-апах в самом начале партии, пока 3/4 существо оказывает хоть какой-то эффект.

[К оглавлению](#)



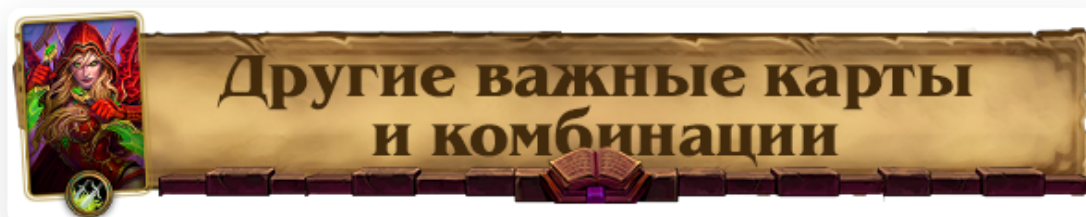
**Существа других классов**



**Разведка** — сильное заклинание, которое открывает доступ к существам с предсмертными хрипами других классов. Здесь Разбойника часто интересуют тяжелые существа за 5+ маны. Их вы сможете разыграть куда раньше за счет изначального удеревшения на 2 маны. А если повезет, можно повернуть и комбинацию Подготовка + Зазубренный костяной шип.


Часто сыгранные рано предсмертные хрипы приносят победу в партии не сами по себе, но при розыгрыше после Тесс Седогрив или Тайника с контрабандой.

[к оглавлению](#)



У Разбойника на воровстве много вспомогательных карт, которые напрямую не воруют карты и не активируют их. Но все же эти карты выполняют важные функции и помогают Разбойнику бороться за стол, наносить летальный урон, добирать карты и т.д.


Карты часто многофункциональные или работающие только в комбинациях. Обсудим самые важные карты и их связи.

-  **Гибельная тень**

У этого заклинания огромный потенциал, а повторять оно может фактически любой спелл в руке. Порой **Гибельной тенью** повторяют даже Монетку, чтобы раньше сыграть провокацию с **Разведки** или Гиганта с **Королевы Азшары**. Можно повторять взрывной урон, **Зазубренный костяной шип**, Отвары, а самым выгодным способом реализации **Гибельной тени** станет повтор **Тайника с контрабандой** или тяжелого заклинания за 7+ маны.

Еще одно топовое применение — копирование **Шага сквозь тень**, чтобы сыграть 2-3 раза за ход **Асталора Кровавая Клятва**, **Тесс Седогрив** и т.д.

Плохая идея — дублировать эффект **Подготовки**.


-  **Шаг сквозь тень**

У заклинания много областей применения. Даже среди изначально присутствующих в колоде карт целей для **Шага сквозь тень** очень много. Больше появится со случайными эффектами.

У **Шага сквозь тень** огромный потенциал: заклинание не стоит играть необдуманно. Выгоднее всего связка **Тесс Седогрив** + **Шаг сквозь тень**, но это далеко не единственный способ реализовать бесплатное заклинание.


В руку можно вернуть **Королеву Азшару** (3 заклинания для активации боевого клича придется играть сначала), любую форму **Асталора Кровавая Клятва**, **Изворотливого рептилоида**, а в темповых матч-апах и **Мастера-зельевара Мерзоцида**.

Порой единственный способ победы в критической ситуации — раскопать определенный секрет. Тогда в руку можно вернуть и **Скрытную незнакомку**, хотя это редкая цель для **Шага сквозь тень**.

-  **Подготовка**


**Подготовку** обычно играют в мидгейме, дабы повернуть мощные ходы и перехватить инициативу в партии. С розыгрышем **Подготовки** не нужно спешить: используйте ее в ситуациях, когда удешевление в 2 маны действительно сделает что-то важное для вашего персонажа. Например, вы можете сыграть **Подготовку** для розыгрыша **Джекпот!**а даже на первый ход, но какой в этом смысл, если два полученных заклинания будут недоступны еще минимум 4 хода? Лучше сыграть комбо **Подготовка** + **Джекпот!!** на четвертый ход, чтобы после использовать **Изворотливого рептилоида** и полученное заклинание.

Вы можете комбинировать **Подготовку** с **Зазубренным костяным шипом**, чтобы удешевить на 2 маны не только заклинание, но и существ, и карты героев. Так можно проворачивать неожиданные для оппонента ходы.

-  **Черноводная абордажная сабля**

Обычно эту карту обменивают — особенно в начале партии, чтобы удешевить заклинание в руке. Обменивать оружие можно и в случае, если в руке нет заклинаний: все равно есть шанс, что бы топдекнули 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.

-  Асталор Кровавая Клятва



Отлично работает с **Шагом сквозь тень** — возвращать в руку можно любую форму Асталора. Чаще всего **Шаг сквозь тень** играют на первую или вторую форму, чтобы получить и дополнительный урон, и дополнительную броню в дополнение к финальному эффекту.

Вы можете играть Асталора в любой форме и до активации жажды маны, если другого хода лучше нет. Жажду маны нельзя активировать с помощью Монетки.

-  Зазубренный костяной шип

Чаще всего заклинание играют просто для того, чтобы избавиться от существа противника на любом этапе партии. Важно то, что спелл активирует боевой клич **Королевы Азшары**, а еще отлично работает с **Подготовкой**. Комбинация **Зазубренный костяной шип** + **Подготовка** позволяет удешевить существо или Творца теней Скаббса на 2 маны.

-  Отвары



Отвары — еще одна важная часть колоды. Их роль будет варьироваться в каждом матче. 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](#) и [Черноводной абордажной саблей](#).

[Мастер-зельевар Мерзоцид](#) дает 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](#).



**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** — пусть этот эффект дает в руку случайную карту другого класса, используют такой Отвар редко: слишком он рандомный и непредсказуемый. И все же

это может быть инструментом последней надежды или способом восполнения ресурсов в руке.

**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.

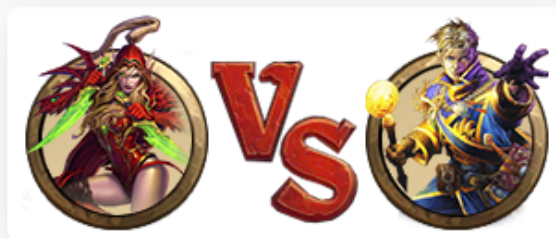
**Сияющий отвар** — простой и сильный отвар, который поможет найти ключевые синергии воровства и другие карты.

-  **Творец теней Скаббс**

Одна из самых сильных лейтгейм карт в колоде. Это ультимативная зачистка стола, которая часто заполнит руку оппонента слабыми картами (хотя порой и сильными боевыми кличами). К тому же вы можете вернуть сильные карты в руку с вашей половины стола. Примечательна и сила героя Творца теней Скаббса, которую вы будете использовать каждый ход для того, чтобы совершать темповые ходы.

Удешевление от силы героя стакается с [Подготовкой](#) и [Зазубренным костяным шипом](#) — пользуйтесь этим.

[к оглавлению](#)



### Андед Жрец

Напряженный поединок, в котором Разбойнику нужно подойти к делу творчески. Просто смотреть, как Жрец генерирует стол и добивает вас взрывным уроном — дело гиблое. Надо найти какой-то способ вернуть себе контроль стола и при этом не умереть от взрывного урона. Помогут [Антимагия](#), [Морозная ловушка](#), [Протесткую!](#), а также рано сгенерированные гиганты. Полезны и все источники исцеления, которые вы сможете сгенерировать и рано разыграть.

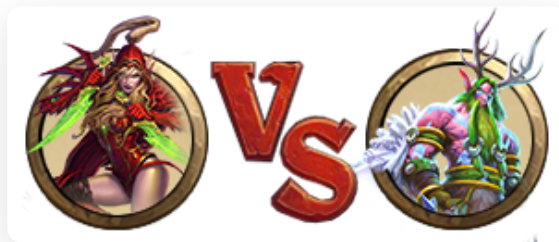
Если ситуация плохая со старта, рассчитывайте только на удачные топдеки, хорошую генерацию карт и на плохие карты в руке Жреца. Иначе из трудной ситуации в этом матч-апе не выбраться.

Постарайтесь сохранить комбо [Подготовка](#) + [Зазубренный костяной шип](#) + [Творец теней Скаббс](#) на 6 ход, чтобы убрать всё со стола Жреца и накопить жизненно важные 5 брони.



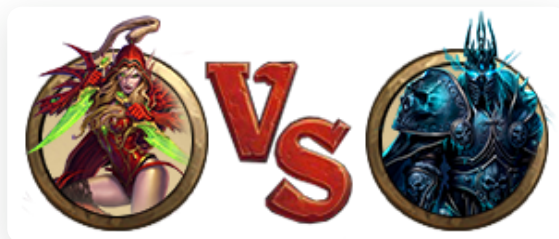
### Рыцарь смерти **Льда**

- 
- 
- Важно не слишком сильно проиграть старт: вы можете использовать **Черноводную абордажную саблю**, чтобы убирать со стола первые дропы противника. Играйте в темп и другие ремувалы, лишь бы ДК не нанес вам слишком много урона своими ранними угрозами. Важно сгенерировать какие-то характеристики перед 6 ходом противника, чтобы не получить 10 урона от **Костесгибателя**. А к 7 ходу ожидайте **Ярость ледяного змея**: нужно искать провокации, натиски или ремувалы, чтобы избавиться от 5/5 юнита. Получать от него урон в лицо — идея плохая в большинстве ситуаций.
- Ищите **Антимагию**, **Ледяную ловушку** и все способы генерации дополнительной брони и исцеления. Играйте ключевые секреты так, чтобы остановить **Ярость ледяного змея**.
- 



### Квест **Друид**

- 
- В этом матч-апе вы на таймере: противника нужно победить до того, как он найдет ОТК комбинацию с **Бранном** + **АнубРеканом** + **Асталором** **Кровавая Клятва**. От этой комбинации очень сложно защититься, потому что она наносит 56 урона с пустого стола, если разыграть ее оптимальную версию. Можно накопить много брони и сгенерировать очень большой стол, тогда ОТК комбо вас не убьет. Но все-таки основной план Разбойника — задавить Друида большими характеристиками и взрывным уроном. Взрывной урон сам по себе не так хорош, потому что у Друида много способов накопления брони, но берн хорошо дополнит давление со стола.

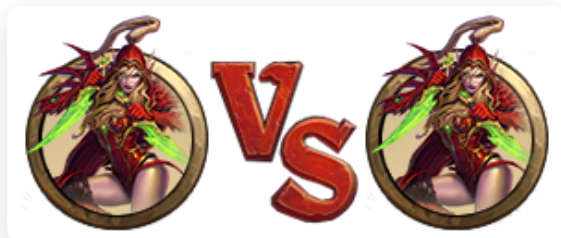


### Рыцарь смерти **Крови**

- 
- 
- Простой матч-ап, в котором можно действовать достаточно медленно. Генерируйте тяжелые карты других классов и играйте их, чтобы сделать максимально выгодными **Тайник с контрабандой** и **Тесс Седогрив**. Не забывайте, что у ДК может быть

несколько копий **Лоскутика**, которые уберут **Тесс Седогрив** в руке. Поэтому держите вместе с ней и других существ слабее.

Как и в матч-апе с Рамп Друидом, куда больший акцент следует сделать на существах, а не на взрывном уроне. Пусть у ДК есть ультимативные зачистки, их относительно — особенно в руке противника. Старайтесь истощить руку противника и лишить его всех сильных карт. После этого Разбойник легко закончит партию.

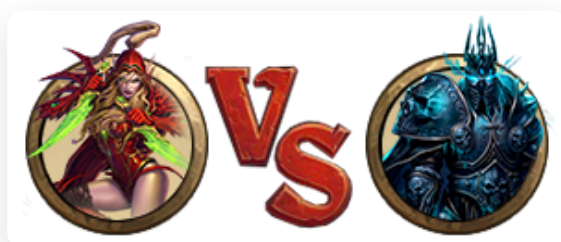


### **Разбойник на воровстве (зеркальный матч-ап)**

- Если со случайных эффектов зашли сильные Гиганты и существа, которых повторяют **Тайник с контрабандой** и **Тесс Седогрив**, не бойтесь затягивать партию хоть до лейтгейма.

В зеркальном матч-апе исход партии часто решит нужный заход карт. Разбойник с **Королевой Азшарой** или хорошей **Разведкой** часто окажется впереди по темпу и быстро закончит партию. Важную роль сыграют раскопанные секреты, взрывной урон и в целом здоровье противника. Хотя все же Разбойник на воровстве чаще всего атакует со стола. Поэтому еще одна важная карта — **Творец теней Скаббс**. Если вы наступаете, от этой карты-героя стоит играть редко. Зато если вы отстаете, часто **Творец теней Скаббс** станет последней надеждой на победу.

Как и всегда, полезен **Асталор Кровавая Клятва** — не только за счет последней формы, но и за счет бонуса +5 к броне, который защитит от взрывного урона.



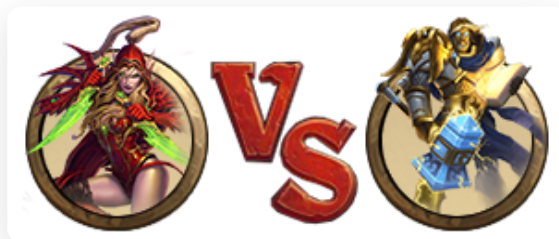
### **Анхоли Рыцарь смерти**

- Анхоли ДК постарается заспамить стол в начале партии и мидгейме. У Разбойника мало ответов на массу мелких существ — придется искать зачистки со случайных эффектов или рассчитывать на раннего Творца теней Скаббса. Можно бороться и с каждой мелкой угрозой индивидуально, но тогда начинать нужно рано, использовать **Подготовки**, **Шаг сквозь тень** и другие темповые карты. Только в этом случае Разбойник сможет соревноваться по темпу с Анхоли ДК.



### Агро Маг

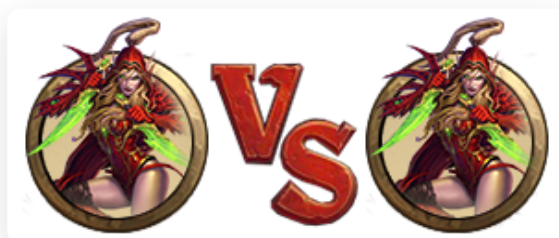
- Агро Маг — опасный противник, который давит и со стола, и взрывным уроном. Важно не получить слишком много урона со старта от мелких юнитов Джайны. Старайтесь держаться на равных по темпу с Магом до мидгейма: к этому времени он, скорее всего, переключится на взрывной урон. От взрывного урона защищают секреты, исцеление и другие случайным образом сгенерированные карты.
- Проблема поединка в том, что даже если Разбойник перехватит темп, контрнаступить будет сложно из-за замораживающих эффектов. Тут нужно найти или очень хорошие случайные карты, или рассчитывать на отсутствие идеальной руки оппонента.



### Чистый Паладин

Чистый Паладин на 100% полагается на стол в начале партии и в мидгейме. И даже с легендарками с **Графини** он редко сможет нанести хоть какой-то неожиданный взрывной урон. Раскапывайте Отвары на уничтожение случайных существ оппонента, ищите массовые зачистки с эффектов воровства, закрывайтесь провокациями и обороняйтесь натисками. План на игру у Паладина достаточно простой и последовательный, а Валире часто нужно что-то придумывать и изворачиваться.

Перед розыгрышем **Графини** попробуйте активировать любой неизвестный оппоненту секрет Мага. Паладин может испугаться, что это **Протестую!** и сделать неоптимальный ход.

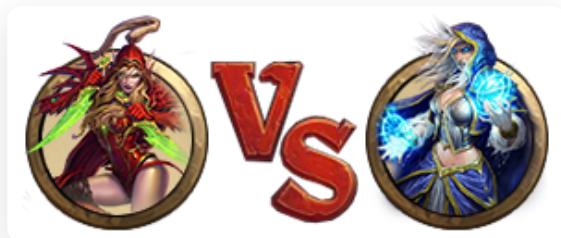


### Миракл Разбойник

В матч-апе с Миракл Разбойником опасны в первую очередь угрозы на столе. С мелкими и средними существами можно справиться целым рядом способов, куда сложнее ответить на Призраков с большими характеристиками. Самые простые способы —

Отвары, уничтожающие случайных существ, а также комбинация [Подготовка](#) + [Зазубренный костяной шип](#) + [Творец теней Скаббс](#).

У Миракл Разбойника стало больше взрывного урона: в сборках почти всегда появляется [Некролорд Дрека](#). К тому же есть и другие карты: Отвары, [Крабато](#) и [Асталор Кровавая Клятва](#). Вы вполне можете остаться без здоровья даже при условии контроля стола, так что пытайтесь обороняться провокациями, ищите исцеление или наступайте быстрее.



### Биг Спелл Маг

Вы легко сможете ответить на [Балинду Каменный Очаг](#) и другие крупные угрозы Мага за счет Отваров на уничтожение существ или других ремувалов. Помогают случайные эффекты, [Творец теней Скаббс](#), а часто и [Крабато](#). Поэтому много урона со стола Разбойник получить не должен.

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. Не так страшно держать в руке заклинания за 3+ маны. Лучше до выхода [Чародейки-варвара](#) использовать [Джекпот!](#), чтобы в руке были тяжелые спеллы.

Давить со стола Биг Спелл Мага не так уж легко из-за замораживающих эффектов и массовых зачисток. Но с противником можно легко играть в лейтгейме.

Лучшие секреты — [Ледяная ловушка](#) и [Антимагия](#). Часто они самостоятельно принесут победу в партии, потому что заблокируют все ключевые карты оппонента.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!