

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Разбойник на предсмертных хрипах — имба Марша Короля-лича. Гайд по архетипу

13.12.2022

Гайды

Марш Короля-лича

Разбойник на предсмертных хрипах — имба Марша Короля-лича. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ

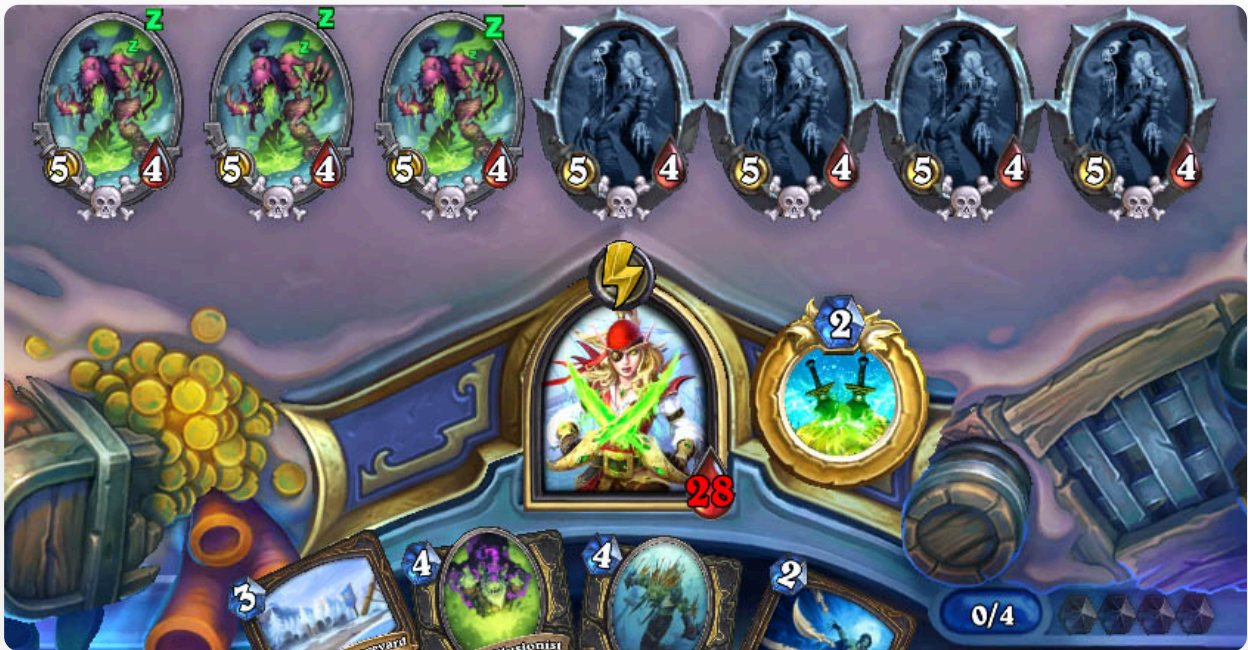


Герой гайда — **Разбойник на предсмертных хрипах** в мете Марша Короля-лича патча 25.0.3. Этот архетип уже старый, но до этого он еще никогда не обращал на себя так много внимания. Даже в первые дни Марша Короля-лича Разбойник на хрипах практически не встречался в ладдере, а главной силой класса считался Миракл Рога. Только в последние несколько дней о Разбойнике на хрипах вспомнили — и не зря.

Разбойник на хрипах — **одна из лучших, если не лучшая колода в ладдере по винрейту**. На всех рангах архетип показывает огромный винрейт и великолепные матчапы. Особенно хороши поединки с Рамп Друидом и Рыцарем смерти Крови, в которых Рога побеждает без каких-либо проблем. Но хороши и другие поединки: с Охотником на демонов, с Миракл Разбойником, Анхоли ДК, Паладинами и многими другими. Даже в

самых трудных матч-апов герой гайда не так уж слаб и вполне может бороться за первенство.

Кажется, герой гайда станет **идеальной колодой для игры на этой неделе**. Многие уже это поняли: на высоких рангах Разбойник на хрипах поднимается в топы по популярности, обгоняя Миракл Рогу. Мы ожидаем, что популярность Разбойника на хрипах будет только расти. Колода и сильная, и интересная в геймплее, и недорогая, и имбалансная в своих ранних и мидгейм комбинациях.

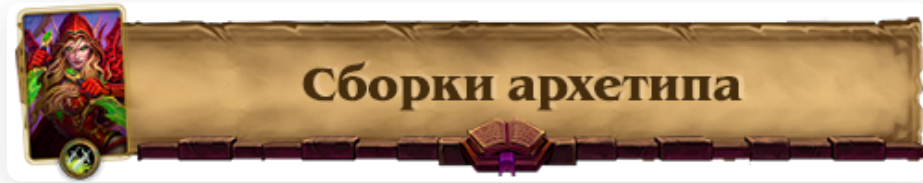


- В большом гайде по Разбойнику на предсмертных хрипах разбираемся, как правильно играть этим архетипом. Мы познакомимся с оптимальной сборкой и способом ее адаптации под мету и вашу коллекцию. Как и всегда, вы найдете разбор основ и тонкостей муллигана, стратегии игры, а также основных матч-апов Марша Короля-лича.

Разделы гайда:

- **Сборки архетипа**
 - **Как собрать колоду**
 - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Можно ли сделать колоду дешевле
 - - Максимально бюджетная версия
- **Муллиган**
 - **Стратегия игры**
 - Как работает колода
 - - Ключевые комбинации
 - - Планы на игру
 - Правильное использование карт

-  **Матч-апы**

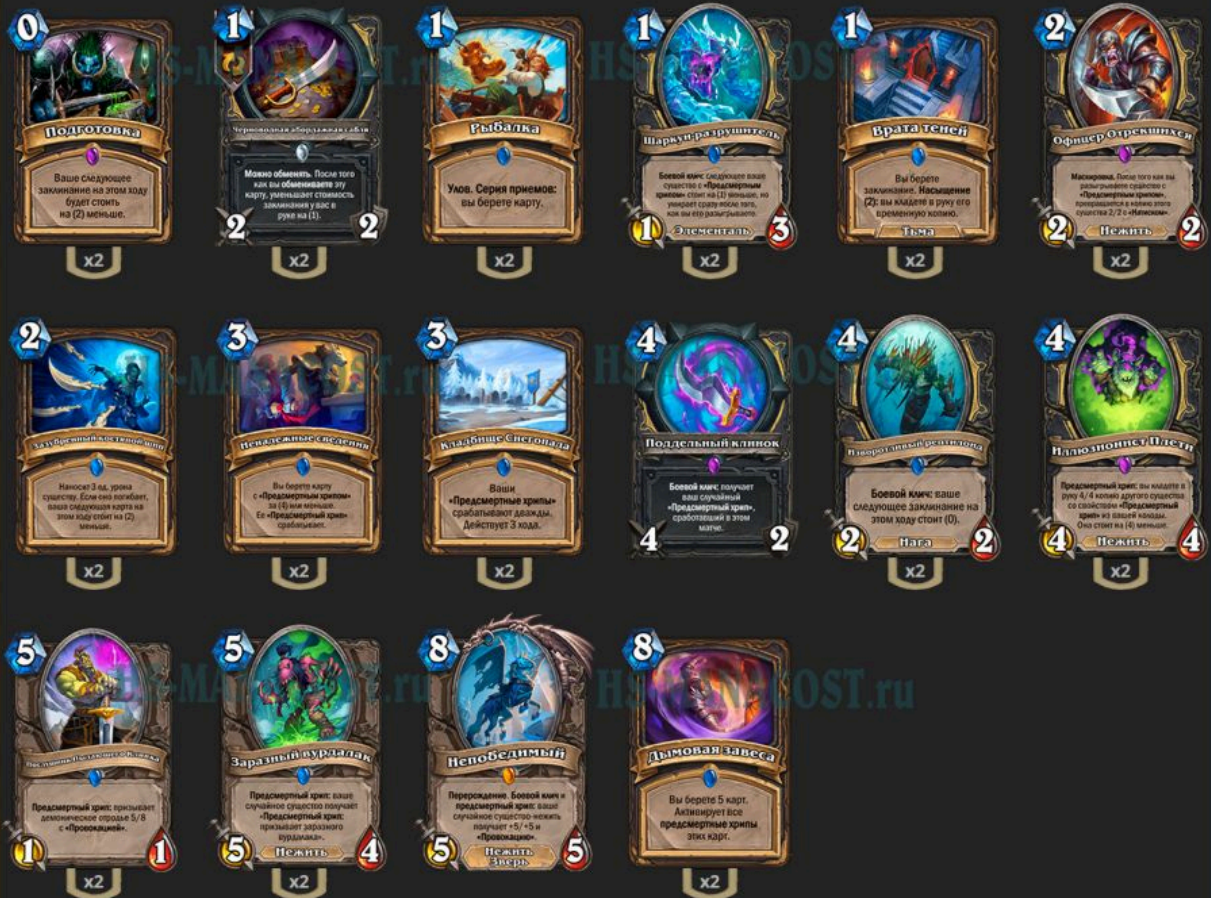


Удивительно, что Разбойник на хрипах очень быстро нашел оптимальный набор из 30 карт, который уже вряд ли изменится до следующего балансного патча. Берите первую колоду в этом разделе, а к другим обращайтесь только ради экспериментов или из соображений ограниченной коллекции.



Классический Разбойник на хрипах

Разбойник на хрипах от McBanterFace



Сборка от McBanterFace отказывается от **Морских мин**, с которыми раньше играл этот архетип. Вместо них колода фокусируется на давлении со стола и больших характеристиках. Появляются и синергии нежити: **Иллюзионист Плети**, **Заразный вурдалак** и **Непобедимый**. Эта версия подходит для всех рангов — рекомендуем брать ее и ничего не менять, если у вас есть все необходимые карты.



Разбойник на хрипах с **Морской миной**

Разбойник на хрипах с Морской миной



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2





- **Убрано:** Зазубренный костяной шип, Заразный вурдалак, Непобедимый
- **Добавлено:** Призрачный удар, Морская мина, x1 Поддельный клинок

Такую колоду собрали еще до выхода Марша Короля-лича во время теорикрафта. Она не так уж далека от оптимальной версии и показывает не такой уж плохой винрейт, хотя в целом чуть слабее колоды от McBanterFace. Зато она дешевле из-за исключения **Непобедимого**



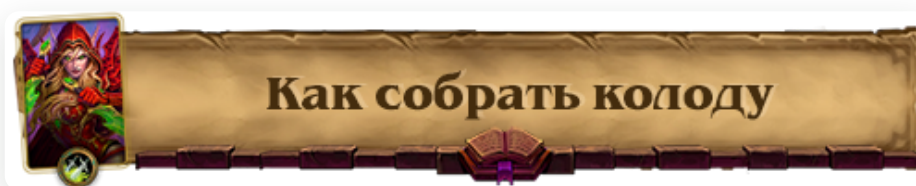
Разбойник на хрипах от Briarthorn

- **Убрано:** Зазубренный костяной шип, Поддельный клинок, Изворотливый рептилоид, Послушник Пылающего Клинка, Заразный вурдалак, Дымовая завеса
- **Добавлено:** Гибельная тень, Вымогательство ШРУ, Призрачный удар, Зуб Нефариана, Злобный удар, Гость в маске

Необычная колода, которая делает еще большую ставку на **Непобедимого**. Тут меньше существ, так что вы с большей вероятностью найдете и эту легендарку, и цели для баффа. К тому же в сборке есть **Гость в маске** — еще один способ призвать предсмертный хрип из колоды. А еще в этой колоде больше взрывного урона, так что задавить противника можно и без стола.

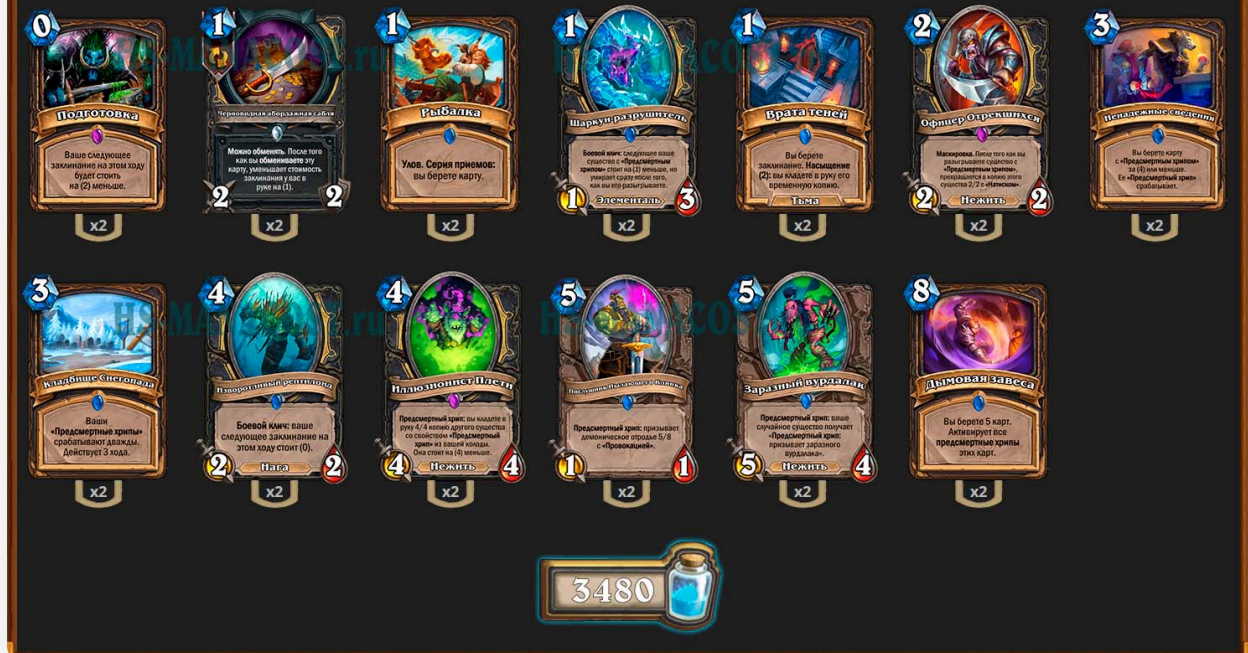
Скорее всего, такая колода слабее классической, так что берите ее только в случае, если вам захочется поиграть чем-то необычным.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. Разбойник на хрипах быстро определился с оптимальным набором карт, так что основа у него обширная. В течение следующей недели меты в основу могут попасть и 29-30 карт в колоде. Но пока что их 26.

Основа колоды (26 из 30)

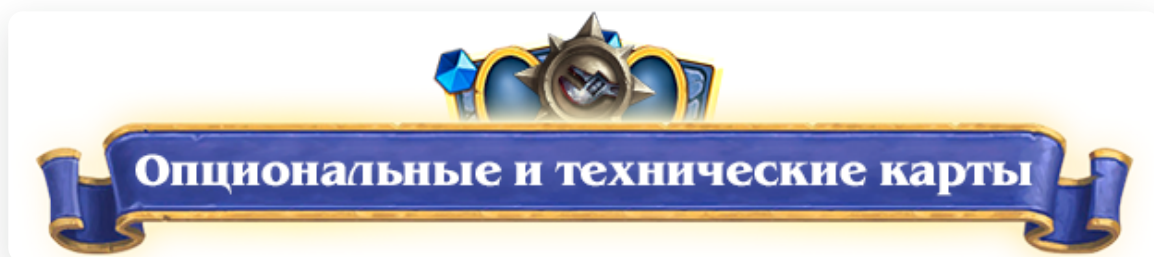


Код основы колоды:

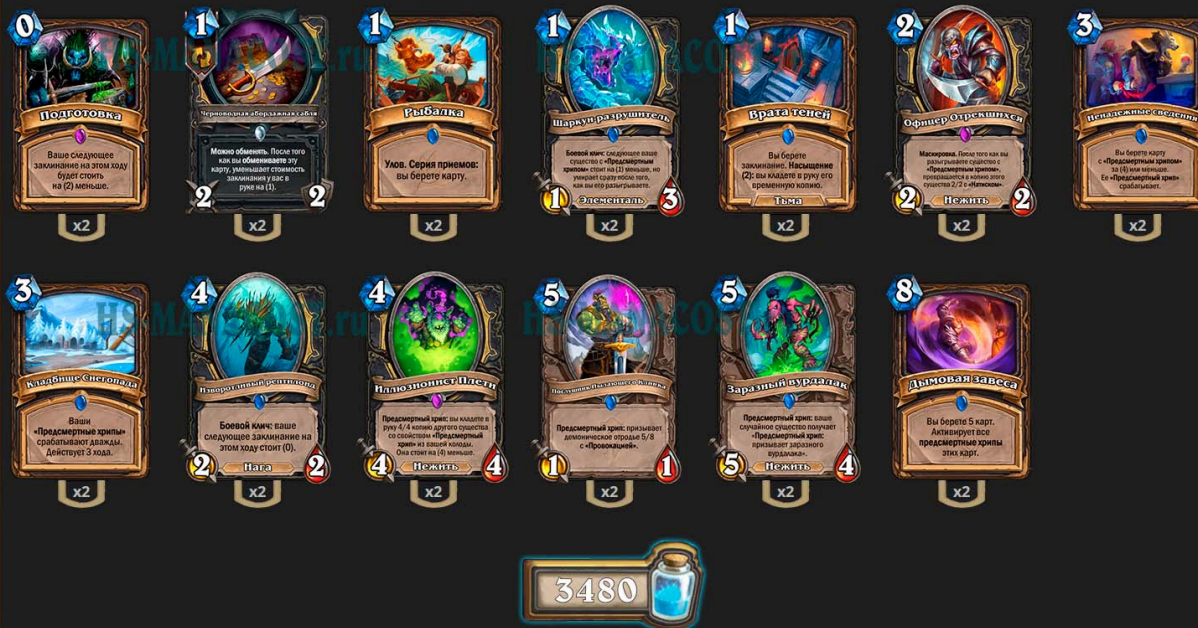


Вы можете убрать из основы **Врата теней**, **Шаркуна-разрушителя** и **Заразного вурдалака**, тем самым поменяв акценты в колоде с контроля стола на взрывной урон. Но это не лучшее решение в нынешней мете, где так много Рамп Друидов и Блад ДК с огромными запасами брони и здоровья. Куда эффективнее давить большими характеристиками, что и делают карты в основе.

Далее обсудим карты, которыми чаще всего дополняют основу колоды.



Основа колоды (26 из 30)



Гибельная тень — легендарное заклинание хорошо для любой колоды класса, но у Разбойника на хрипах не так много ключевых спеллов, которые можно было бы повторить. Кладбище Снегопада не сыграть повторно на следующий ход, а Дымовую

завесу в большинстве случаев играют только через [Изворотливого рептилоида](#). Остальные спеллы оказывают не так много влияния на игру, так что копировать их не всегда полезно.

[Лоцман сэр Финли](#) — как и другие колоды, Разбойник на хрипах может застрясть с плохой рукой или добрать в руку все предсмертные хрипы, так что не будут работать некоторые эффекты карт. Поэтому Финли хорош, но проблема в том, что для карты часто нет места в колоде, да и у Разбойника достаточно добора, то есть можно найти всё необходимое.



[Призрачный удар](#) — хорошая и универсальная карта, которая вполне подходит Разбойнику на хрипах. Можно взять вместо [Рыбалки](#) или [Врат теней](#), но вместе с ними обычно не используют, потому что в колоде не хватает места.

[Зазубренный костяной шип](#) — хорошее темповое заклинание, которое поможет и в агрессивных матч-апах, и в медленных. Особенно силен [Зазубренный костяной шип](#) вместе с [Подготовкой](#): такая комбинация позволяет раньше играть тяжелых существ.



Злобный удар — дополнительный взрывной урон, который часто берут в сборки для того, чтобы добивать противников на низком здоровье после потери стола. Не лучший выбор в мете, где много Рамп Друидов и ДК Крови.

Морская мина — та же проблема, что и у Злобного удара: это взрывной урон, которым сейчас не так выгодно пользоваться. Куда лучше сосредоточиться на тяжелых характеристиках, с которыми тяжелее совладать лидерам меты.

Поддельный клинок — приятная карта в дополнение к имеющимся синергиям предсмертных хрипов, но редко ключевая и переворачивающая игру. Часто берут одну копию, но от оружия можно безболезненно отказаться в пользу другой опциональной карты.

Гость в маске — необычная и экспериментальная карта, которая порой может быть или слишком медленной, или вовсе бесполезной, потому что в колоде не останется предсмертных хрипов. В оптимальных сборках ее не используют.



Непобедимый — сильная легендарная карта, которая может дать огромные характеристики задолго до того, как Разбойник наберет 8 маны для розыгрыша этой легендарки. Важно, что баффает **Непобедимый** только с нежитью (**Офицер Отрекшихся**, **Иллюзионист Плети** и **Заразный вурдалак**). **Непобедимого** используют в оптимальной сборке, хотя колоду можно собрать и без него, если нет 1600 пыли на эту карту.

Творец теней Скаббс — героя используют редко: часто к 8 ходу Разбойник закрепляется на столе и не хочет возвращать существ в руку. А если ваша половина стола пуста, то вы, вероятно, уже проиграли. Но Скаббс все еще остается не такой уж плохой экспериментальной опцией, которая может быть полезна в зеркальных матч-апах, если они станут популярнее в ближайшие дни.

Менее популярные опциональные карты: **Удар в спину**, **Вымогательство ШРУ**, **Зельевар**, **Гниющий вредитель**, **Зуб Нефариана**, **Мастер-зельевар Мерзоцид**, **Омерзительный алхимик**, **Разведка**, **Пояс со склянками**, **Принц Ренатал**, **Коррак Кровопуск**, **Распространитель чумы**, **Крабато**, **Треснувшая горгулья**, **Мясное чудище**, **Камнерожденный генерал** и т.д.







[к оглавлению](#)

Замены

Разбойник на предсмертных хрипах — недорогая колода, которую смогут собрать многие игроки. В оптимальной сборке только одна легендарка и несколько эпиков. Далее о том, можно ли их заменить и как это сделать.



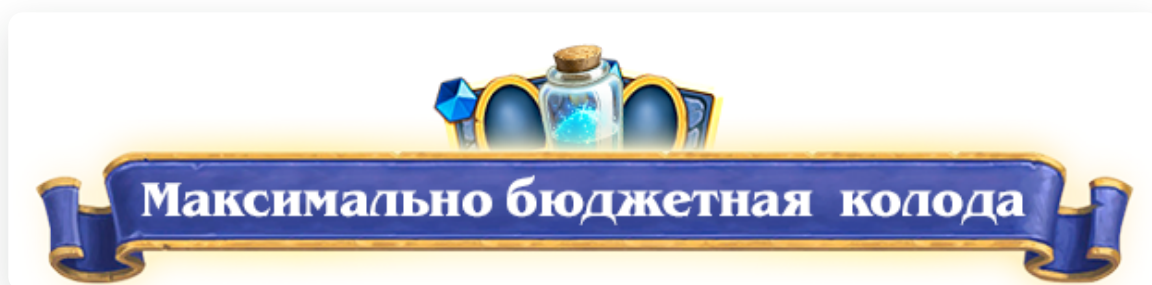
Подготовка — карта есть бесплатно в коллекции всех игроков



Офицер Отрекшихся — обязательный эпик в двух экземплярах. Заменять не стоит.

- **Поддельный клинок** — можно легко отказаться в пользу любой опциональной карты, например Призрачного удара или Лоцмана сэра Финли.
- **Иллюзионист Плети** — ключевая эпическая карта, без которой архетипом играть не стоит
- **Непобедимый** — можно убрать из колоды, но прямых замен ему нет. Берите вместо любую опциональную карту, например второй Поддельный клинок, Злобный удар или Призрачный удар.

[к оглавлению](#)



Максимально бюджетная версия

Бюджетный Разбойник на хрипах



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2





Максимально бюджетная версия мало чем отличается от оптимальной. Здесь нет **Непобедимого** и одной копии **Поддельного клинка**. Вместо них взят **Призрачный удар**. При желании это заклинание можно заменить на другие опциональные карты, о которых мы говорили выше.

Сделать Разбойника на хрипах еще дешевле не получится: все другие эпики слишком важны для архетипа.

[к оглавлению](#)



Стадия выбора карт для Разбойника на хрипах очень простая. Вне зависимости от класса противника вы будете оставлять одни и те же карты и комбинации с минимальными вариациями.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана, а потом поговорим о том, что оставлять при встрече с каждым классом — небольшие изменения в выборе карт все-таки есть.

ОСТАВЛЯТЬ ВСЕГДА



ОСТАВЛЯТЬ ПАРОЙ












С ХОРОШЕЙ РУКОЙ



С ХОРОШЕЙ РУКОЙ ПРОТИВ АГРО



-  **Ненадежные сведения** — лучшая карта на муллигане. Оставляйте в любых количествах.
-  **Офицер Отрекшихся** — оставляйте всегда за исключением матч-апа с Охотником на демонов. Вторую копию почти всегда сбрасывают.
-  **Шаркун-разрушитель** — всегда оставляйте одну копию. Вторая не нужна.
-  **Кладбище Снегопада** — всегда оставляйте одну копию этого заклинания, а вторую — сбрасывайте.
-  **Черноводная абордажная сабля** — всегда оставляйте в любых количествах. Оружие почти всегда обменивают в первые ходы.
-  **Изворотливый рептилоид** и **Дымовая завеса** — оставляйте эти карты только вместе в одном экземпляре. Если они приходят отдельно друг от друга, то лучше их сбросить.
-  **Подготовка** — оставляют только с хорошей рукой. Чаще всего с **Ненадежными сведениями**.
-  **Зазубренный костяной шип** — оставляют только в случае, если ожидают темповое противостояние, и то исключительно с другими хорошими картами, а чаще всего и Монеткой. Есть смысл задуматься об этом заклинании при встрече с Паладином, Магом и Чернокнижником.
-  **Другие карты** — оставляют на муллигане очень редко и только с идеальной рукой. Например, при встрече с агрессивным противником можно оставить

Послушника Пылающего Клинка вместе с Офицером Отрекшихся или с Шаркуном-разрушителем, а лучше и с тем, и с другим.

Далее о том, что Разбойник на хрипах ищет при встрече с конкретными классами.



Рыцарь смерти: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Охотник на демонов: Ненадежные сведения, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Воин: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Паладин: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка, Зазубренный костяной шип. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Охотник: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Друид: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Кладбище Снегопада, Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Разбойник: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Шаман: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Маг: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка, Зазубренный костяной шип. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

Жрец: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка,

Изворотливый рептилоид, Дымовая завеса.

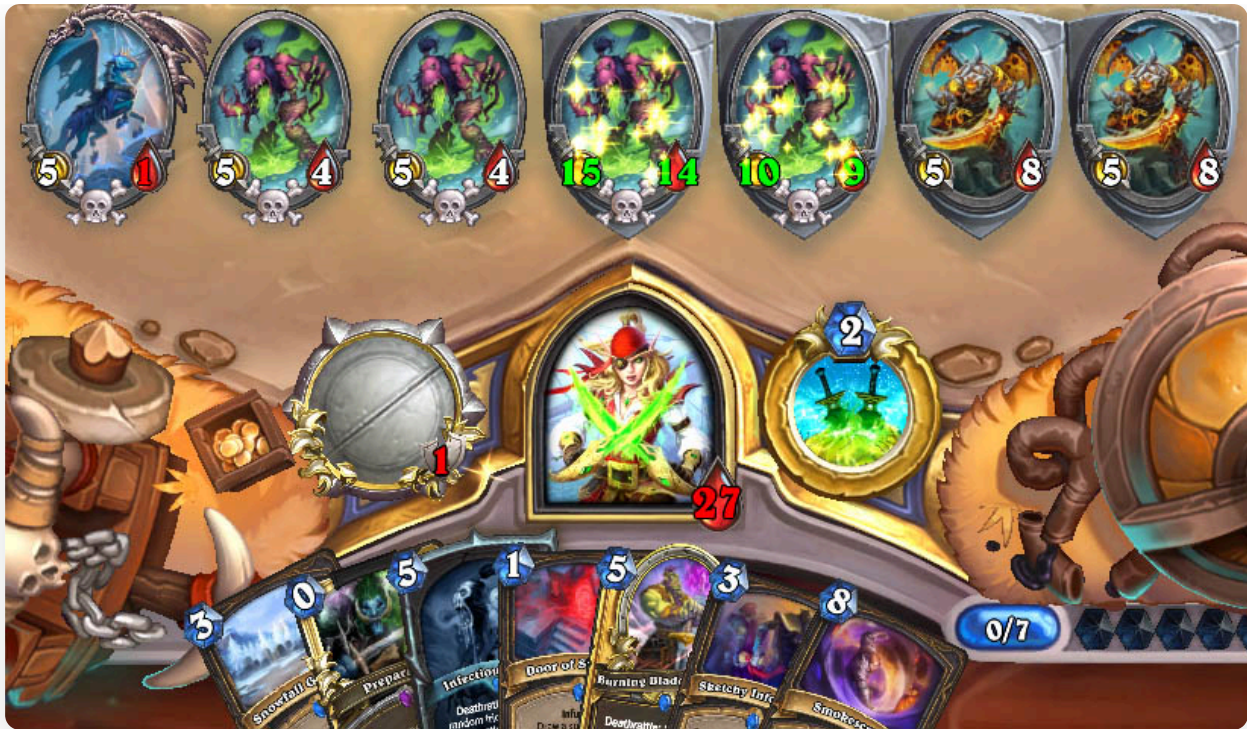
Чернокнижник: Ненадежные сведения, Офицер Отрекшихся, Шаркун-разрушитель, Кладбище Снегопада, Черноводная абордажная сабля. С хорошей рукой — Подготовка, Зазубренный костяной шип. Вместе — Изворотливый рептилоид и Дымовая завеса.

[к оглавлению](#)



Как работает колода

Разбойник на хрипах — необычная комбо колода, которая полагается на синергии предсмертных хрипов для заполнения стола. Архетип почти на 100% играет от стола, то есть заполняет свою половину крупными угрозами и только на следующий ход атакует ими по персонажам противника. В колоде почти нет взрывного урона за исключением оружия. И это намеренный выбор: взрывной урон плохо показывает себя в мете, полной Рыцарей смерти Крови и Рамп Друидов — они очень хороши в накоплении брони или здоровья, так что пробить их взрывным уроном практически невозможно. Зато они слабы в зачистке стола, чем и пользуется Рога на хрипах. Колоды даже отказываются от Морских мин, потому что они не оказывают давления со стола.



Колода делает ставку на давление со стола. Есть несколько существ и комбинаций, с которыми можно сгенерировать огромные характеристики очень рано. С удачным заходом уже к 3-4 ходам можно заполнить чуть ли не весь стол большими стататами — даже больше, чем у Миракл Разбойника. Важно и то, что часто это будет липкий стол, который не убрать одной массовой зачисткой. Да и массовые зачистки в мете встречаются редко, а если и встречаются, то стоят 8+ маны. Разбойник может задавить противника задолго до этого момента.



Ключевые предсмертные хрипы в колоде — Послушник Пылающего Клинка и Заразный вурдалак. Эти пятые дропы часто получается сыграть куда раньше за счет Ненадежных сведений и Иллюзиониста Плети, а еще их хрипы можно копировать Кладбищем Снегопада, Офицером Отрекшихся и Поддельным клинком.

Послушник Пылающего Клинка особенно хорош в обороне. Карта станет ключевой при встрече с агрессивными колодами из-за провокаций. Валира часто сможет закрыться стеной из нескольких 5/8 провокаций задолго до того, как агро колода сгенерирует достаточно опасный стол. Но Послушник Пылающего Клинка хорош и в медленных матчах — это карта не только для обороны.

Заразный вурдалак — самая липкая карта в Стандартном формате, от которой противнику будет не так-то легко избавиться. Сила Заразного вурдалака не только в том, что он может перепризываться бесконечно, но и в том, что Разбойник может множить его предсмертный хрип с помощью Кладбища Снегопада. Так один погибший Заразный вурдалак даст хрип на призыв уже двум существам (или одному существу дважды), а если существо с хрипом на призыв Заразного вурдалака умрет под Кладбищем Снегопада, то призовет чуть ли не целый стол 5/4 существ. Всё это особенно хорошо в медленных поединках, где Разбойник на хрипах может извлекать бесконечную выгоду и постоянно держать на столе 5+ существ.



Самое важное в колоде Разбойника на хрипах — то, **насколько рано он может проворачивать имбалансные комбинации**. Тут многое зависит от захода, так что важен правильный муллиган. Но во многих случаях Разбойник может уже на 3-4 ход сгенерировать огромные характеристики с провокацией или без. Но этого будет более, чем достаточно, для уверенного завершения игры. Главными двигателями таких имбалансных комбинаций станут Ненадежные сведения и Иллюзионист Плети. Хотя

помогают и другие карты: [Офицер Отрекшихся](#), [Кладбище Снегопада](#) и [Шаркун-разрушитель](#).

У Разбойника на хрипах есть и другие сильные связки карт, о которых мы подробнее поговорим чуть ниже.



Разобравшись с ключевыми комбинациями и связками карт, вы получите колоду с достаточно простым и последовательным геймплеем. Самые сложные шаги — разбор всех механик и грамотная реализация комбинаций карт. После этого **Разбойник на хрипах достаточно прост в исполнении**. Вы будете снова и снова генерировать огромные характеристики и спамить стол, а противник в большинстве случаев никак не сможет на это ответить — настолько быстро Рога ставит огромные статы на стол, что каких-то ответов в Стандарте на это попросту не существует. А далее уже часто не так важно, размениваетесь вы или играете агрессивно, в каком порядке используете карты и насколько эффективно. Если Разбойник на хрипах побеждает, то часто с огромным запасом прочности — хватит места сразу нескольких ошибок. А проигрывает Разбойник часто не из-за своих миссплеев, а потому, что ему не зашли нужные карты или противнику зашли идеальные ответы на ваш стол. Хотя в абсолют это наблюдение возводить не стоит: ваши действия всё еще важны — и с точки зрения понимания механик колоды Разбойника, и с точки зрения понимания матч-апа.

Далее разберем, как работает колода Разбойника на хрипах, ее отдельные карты и комбинации. А о матч-апах, то есть взаимодействиях Разбойника с другими колодами, мы поговорим в последнем разделе гайда.

[К оглавлению](#)



Ключевые комбинации

1. В этом разделе вы найдете ключевые комбинации карт, которыми Разбойник на хрипах пользуется в большинстве партий.

2.  **Офицер Отрекшихся + предсмертный хрип**



Очень простая комбинация, для которой нужен Офицер Отрекшихся и любой другой предсмертный хрип. Вы можете ставить Офицера Отрекшихся в темп в любой удобный момент, а существо с хрипом в любой ход далее. До розыгрыша предсмертного хрипа не атакуйте Офицером Отрекшимся и держите его в маскировке. Здорово и то, что можно сыграть комбо Офицер Отрекшихся + предсмертный хрип в один ход и тут же разбить 2/2 копию благодаря натиску.

В мете очень мало способов достать даже 2/2 существо из маскировки на начальных этапах партии. Легко сделает это только Охотник на демонов (Обстрел Скверны, Леди Стэно, Реликвия истребления, Метка презрения). В большинстве других матч-апов вы можете с уверенностью ставить Офицера Отрекшихся в темп, а предсмертный хрип играть на следующий ход или даже позднее.

•  **Ненадежные сведения + Иллюзионист Плети**

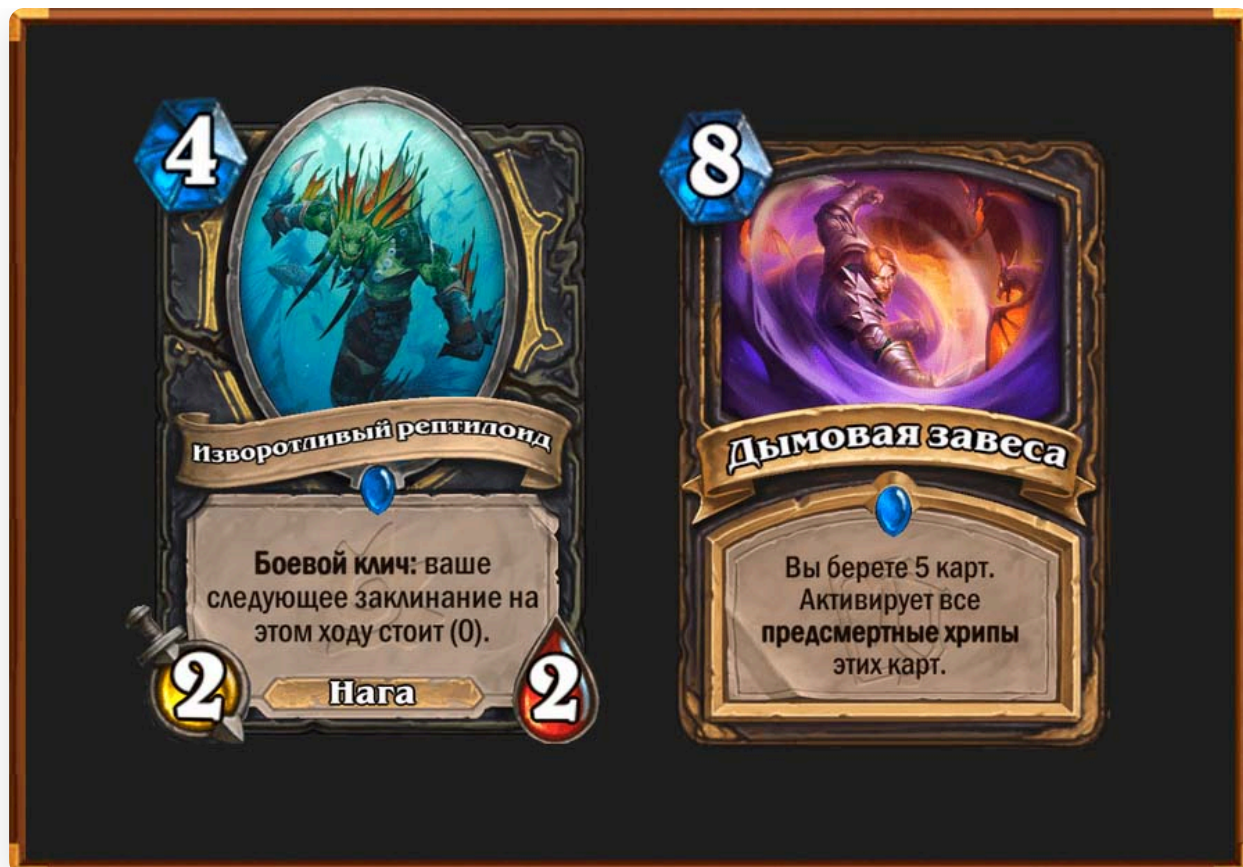


Ненадежные сведения могут достать из колоды только одну карту — Иллюзиониста Плети. Важно проверить, чтобы хотя бы одна копия этого четвертого дропа осталась в деке.

Благодаря Ненадежным сведениям вы не только получите Иллюзиониста Плети, но и активируете его предсмертный хрип. Этот хрип даст в руку еще одну карту: Заразного вурдалака за 1 маны, Послушника Пылающего Клинка за 1 маны или Непобедимого за 4 маны. Этим и сильны Ненадежные сведения, а после их использования можно проворачивать действительно имбалансные комбинации с удешевленным хрипом и синергиями с ним (Кладбище Снегопада, Офицер Отрекшихся и т.д.).



Изворотливый рептилоид + Дымовая завеса



Эту пару карт Разбойник почти всегда играет вместе. Других спеллов для **Изворотливого рептилоида** в колоде попросту нет, а **Дымовая завеса** сама по себе очень дорогая — партия не всегда затягивается до 8 хода.

Потенциал у этой комбинации огромный, особенно если сыграть ее с активным **Кладбищем Снегопада**. Теоретически эта пара карт может самостоятельно принести победу в партии, если Разбойник доберет 2+ предсмертных хрипа. Порой такой исход станет последней надеждой на победу в сложной партии.

Будут случаи, когда вы не доберете предсмертных хрипов с **Дымовой завесы** вовсе. И это не так страшно в большинстве случаев: вы все еще потратили только 4 маны, чтобы добрать 5 карт и поставить 2/2 существо на стол — это очень сильный ход.



Кладбище Снегопада + предсмертные хрипы



Кладбище Снегопада — одна из самых сильных карт в колоде, с розыгрышем которой Разбойник сможет реализовывать действительно взрывные и имбалансные комбинации. Почти всегда стоит потратить 3 маны (или 1 ману с Подготовкой) перед тем, как использовать сильные комбинации предсмертных хрипов.

Важно, что Кладбище Снегопада работает не только с существами предсмертными хрипами, но и всеми другими картами. Дважды сработают эффекты Ненадежных сведений, Поддельного клинка и Дымовой завесы — всё это, опять же, ультимативные комбинации, которые во многих ситуациях поставят точку в противостоянии.



Шаркун-разрушитель + предсмертный хрип

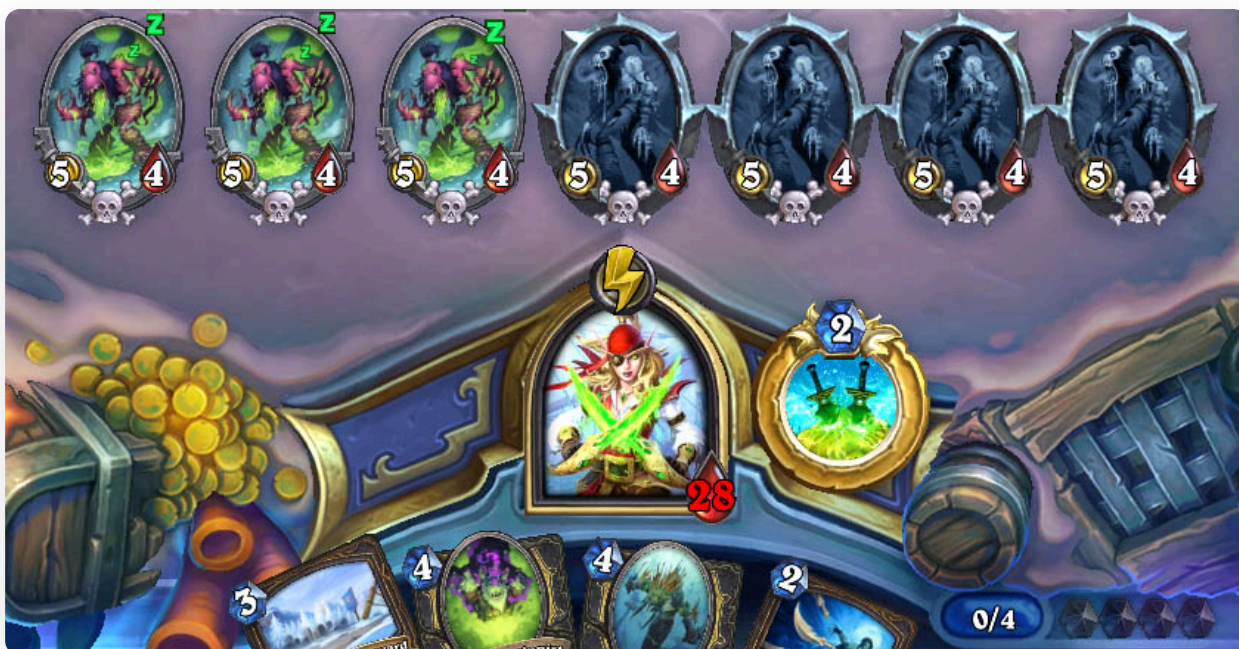


- Шаркун-разрушитель — карта, которую не всегда так уж легко реализовать. Проще всего поставить ее на стол в самом начале просто для того, чтобы удешевить первый разыгранный предсмертный хрип. И во многих ситуациях Разбойник хочет, чтобы разыгранное существо тут же погибло — по крайней мере в случае, если это [Иллюзионист Плети](#), [Послушник Пылающего Клинка](#) или [Непобедимый](#). Сложнее только с [Заразным вурдалаком](#): важно, чтобы он умирал только тогда, когда на столе есть другое союзное существо, которому можно передать предсмертный хрип на призыв.

Эффект [Шаркуна-разрушителя](#) действует на протяжении всей партии до тех пор, пока вы не сыграете первое существо с предсмертным хрипом. Вы можете стакнуть боевые кличи двух [Шаркунов-разрушителей](#), удешевив следующий предсмертный хрип на 2 маны.



Заразный вурдалак + другие карты



[Заразный вурдалак](#) — существо с огромным потенциалом, но оно не самостоятельное. В редких случаях стоит разыгрывать эту угрозу в темп на пустой стол, потому что в этом случае предсмертный хрип попросту не активируется. Лучше ставить [Заразного вурдалака](#) вместе с любым другим существом, желательно [Офицером Отрекшихся](#) или чем-то липким. Так вы сможете активировать предсмертный хрип [Заразного вурдалака](#) и баффнуть другое существо. Оно же, в свою очередь, после смерти призовет нового [Заразного вурдалака](#), а он сможет баффнуть еще что-то.

Часто Разбойник сможет создать бесконечную цепочку [Заразных вурдалаков](#), которые будут призывать друг друга и заполнять весь стол 5/4 угрозами. Справиться с этим могут только ультимативные массовые зачистки и массовые эффекты немоты, что есть далеко не у всех противников.

Особенно хорош [Заразный вурдалак](#) под [Кладбищем Снегопада](#). Это заклинание удваивает и "плевок" предсмертного хрипа [Заразного вурдалака](#), и призыв новых [Заразных вурдалаков](#) после смерти пробаффаного хрипом существа.



Непобедимый + нежить



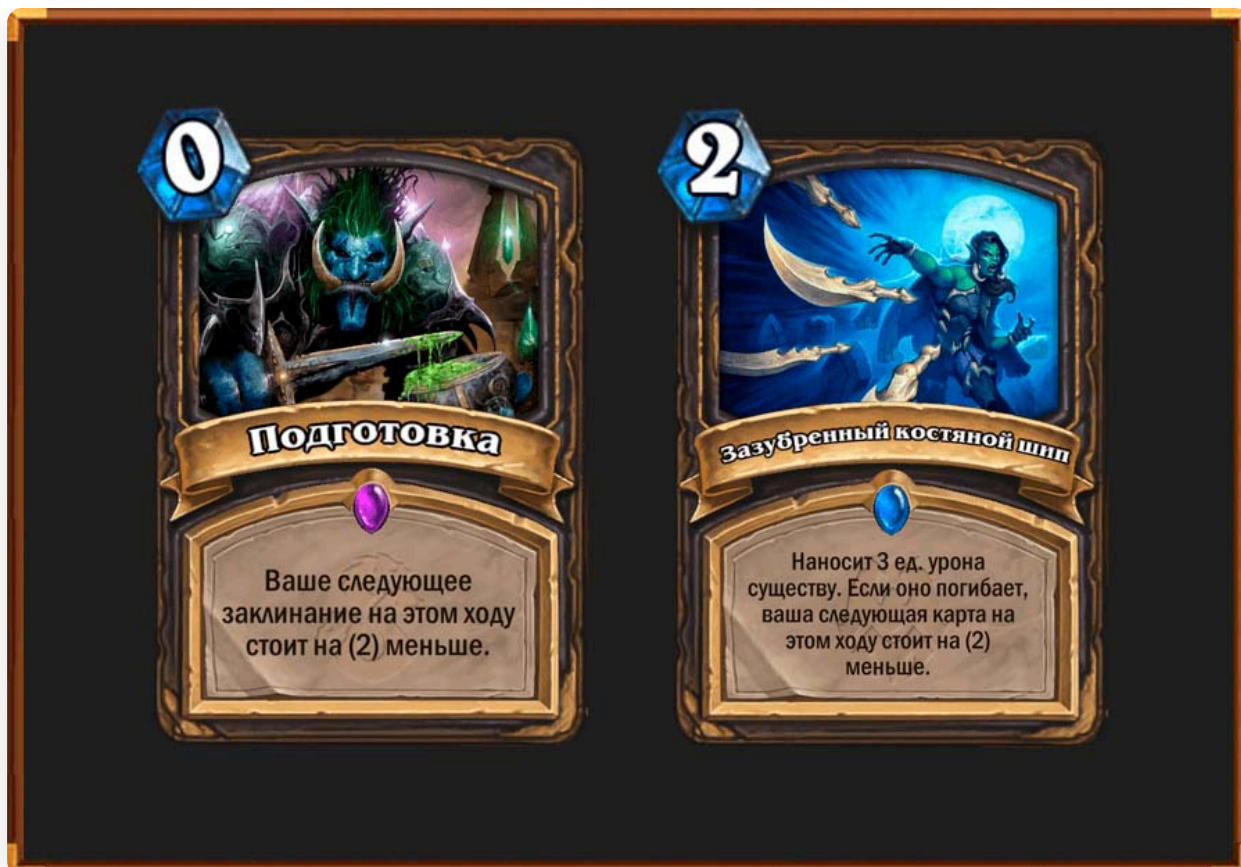
Непобедимый — очень сильный предсмертный хрип, хотя и ситуативный. Он баффает только нежить. И далеко не все существа в колоде Разбойника на хрипах — нежить. Целями для **Непобедимого** могут быть только **Заразный вурдалак** и **Иллюзионист Плети**. Да, **Офицер Отрекшихся** — тоже нежить, но его не баффнуть на +5/+5 — потому что после розыгрыша **Непобедимого** он превратится в 2/2 существо вне зависимости от того, какие статы получил до этого.

И все же **Офицер Отрекшихся** хорошо работает с **Непобедимым**, потому что может тут же разбиться и дать +5/+5 статы самому **Непобедимого** или другой нежити. Также отличные синергии с **Непобедимым** — **Шаркун-разрушитель** и **Кладбище Снегопада**.

Чаще всего **Непобедимый** станет финишером: его играют только в случае, если на столе есть цели для баффа. Они получают огромные характеристики сразу же, а еще больше после смерти **Непобедимого** в этот же ход или позднее. В большинстве ситуаций таких связок достаточно для того, чтобы закончить партию — и порой неожиданно для противника.



Подготовка + Зазубренный костяной шип



И **Подготовку**, и **Зазубренный костяной шип** можно играть отдельно друг для друга. Например, **Подготовка** отлично работает с **Ненадежными сведениями** или **Кладбищем Снегопада**. А **Зазубренный костяной шип** — с любой картой в колоде.

Фишка комбинации **Подготовка** + **Зазубренный костяной шип** в том, что она позволяет удешевить стоимость любой карты в руке на 2 маны. И если с заклинаниями это обычное дело (хватает и просто **Подготовки**), то удешевление существа на 2 маны — очень сильный эффект. Так, например, можно сыграть комбинацию **Изворотливый рептилоид** + **Дымовая завеса** уже на 1-2 ходы, что часто тут же обеспечит вам победу в партии. Есть и ряд не таких сильных, но все еще хороших комбинаций. Например, удешевить можно **Непобедимого**, **Поддельный клинок** и т.д.

[к оглавлению](#)



Планы на игру

В зависимости от матч-апа и захода карт Разбойник на хрипах может придерживаться разных планов на игру. Планы на игру могут меняться по ходу партии и плавно перетекать из одного в другой. Тут нет каких-то строго отделенных друг от друга стратегий — всё связано друг с другом. Но важно понимать особенности матч-апа, чтобы в первую очередь реализовывать нужные комбинации и не давать оппоненту легко отвечать на ваши действия.

- **План 1: защита провокациями**



Ключевые карты — [Послушник Пылающего Клинка](#) и все способы размножить его провокации

Когда использовать — встреча с агрессивными колодами (Спелл ДХ, Агро Друид, Бесолок, ДК Нечестивости)

Что важно знать — важен заход [Послушника Пылающего Клинка](#) и максимальная его реализация. Не спешите играть его как можно быстрее, если это приведет к генерации только одной провокации. Порой важно совершить комбинацию для призыва 2-3 таунтов, чтобы закрыться действительно трудно проходимой стеной. Ради этого можно пожертвовать частью своего здоровья. У большинства агро колод нет способа нанести урон вашему герою, если его закрывают провокаторы.

С большим количеством провокаций можно думать о контрнаступлении и подготовке летального урона в течение 1-2 ходов.

Непобедимый — еще один способ сгенерировать провокации с большими характеристиками на вашей половине стола. Хотя существо дорогое, так что реализовать его не всегда получается вовремя.

- **План 2: спам [Заразных вурдалаков](#)**



Ключевые карты — [Заразный вурдалак](#) и способы размножить его предсмертные хрипы

Когда использовать — в медленных или затянувшихся матч-апах, а еще с хорошим заходом карт

Что важно знать — полный стол [Заразных вурдалаков](#) закончит партию за 1-2 хода, если противник не сможет зачистить игровое поле. Но важно, что [Заразных вурдалаков](#) можно проигнорировать: провокаций у них нет, так что ваш герой беззащитен. Поэтому существа не так хороши в агрессивных поединках, например против Охотника на демонов или Бесолока.

Противник может избавиться от [Заразных вурдалаков](#) с помощью ультимативных массовых зачисток. Зачистка должна убивать всех существ одновременно, чтобы [Заразные вурдалаки](#) не передали предсмертный хрип другим угрозам. Самые популярные зачистки в нынешней мете: [Душекрад](#) и [Водоворот](#).

- **План 3: раннее давление огромными характеристиками**



Ключевые карты — Неудачные сведения, Подготовка, Иллюзионист Плети, Офицер Отрекшихся

Когда использовать — с хорошим заходом карт в любом матч-апе

Что важно знать — вы можете задавить любого противника, если сгенерируете огромные характеристики очень рано в стиле Миракл Разбойника. Сделать это можно уже на первый ход, а можно на 2-4 мане.

Если вы делаете это против контроль колоды, учитывайте, что это определенный риск. Рыцарь смерти Крови может ответить на раннюю крупную угрозу с помощью [Асфиксии](#). А Жрец — с помощью [Свет! Он жжется!](#) или [Слова Тьмы: Гибель](#).

- **План 4: планомерное давление большими характеристиками**

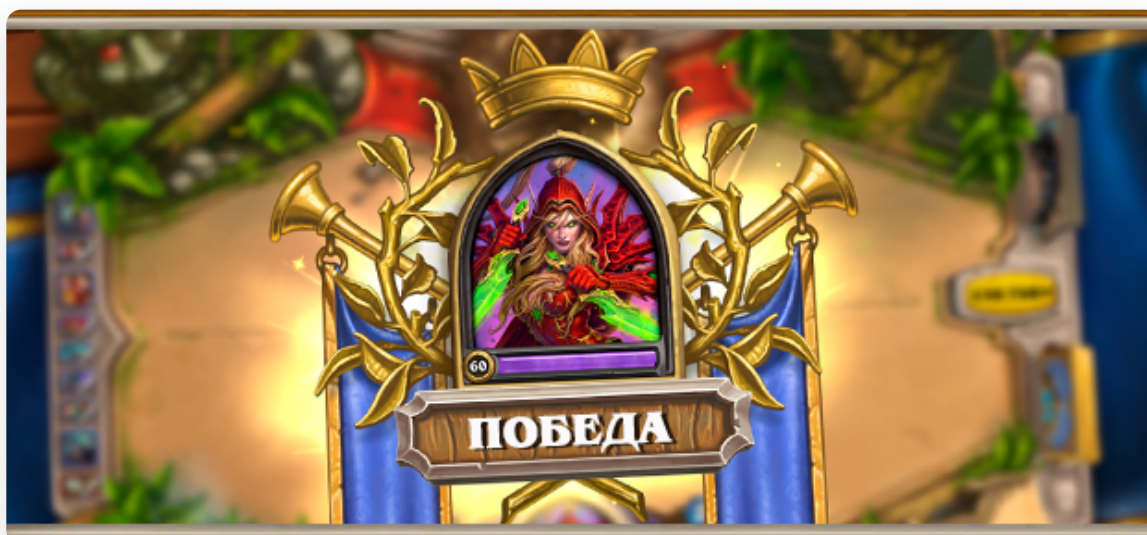


Ключевые карты — Заразный вурдалак, Непобедимый, Дымовая завеса

Когда использовать — в медленных матч-апах

Что важно знать — если взрывной старт не получился, в медленных поединках лучше действовать размеренно и не отдавать все ресурсы в руке и всех существ сразу же — по крайней мере при понимании, что у оппонента могут быть какие-то ответы на весь ваш стол вне зависимости от размера. Такие ответы часто будут у Контроль Жреца, а порой у Рыцаря смерти Крови (ему нужны или 8 маны на Душекрада, или много трупов для Взрыва трупа).

[к оглавлению](#)



Правильное использование карт



Непобедимый не всегда очевидным образом работает с **Офицером Отрекшихся**. Второй дроп — нежить, так что **Непобедимый** своим боевым кличем даст ему бафф характеристик. Но сразу после этого **Офицер Отрекшихся** превратится в **Непобедимого** с 2/2 стататами, так что вы потратите этот бафф. Но комбинация все еще хорошая, потому что 2/2 **Непобедимого** можно будет разбить и дать бафф предсмертного хрипа оригиналу.





Следите за оставшимися картами в колоде. Это очень важно для целого ряда карт и эффектов. **Ненадежные сведения** достают из колоды только **Иллюзиониста Плети**, а сам **Иллюзионист Плети** делает копии существ с предсмертным хрипом. Важно понимать, остались ли эти карты в колоде или нет — и в каком количестве, чтобы точно предугадывать эффект. То же и с **Дымовой завесой** и **Вратами тени**, которые взаимодействуют с конкретными картами в колоде. Вы будете допускать много миссплеев, если не будете следить за составом колоды или в уме, или с помощью специальных программ — **DeckTracker** или **Firestone**.



Чаще всего **Подготовку** используют для удешевления одного из трех заклинаний — **Зазубренного костяного шипа**, **Ненадежных сведений** или **Кладбища Снегопада**. Про комбо с **Зазубренным костяным шипом** мы говорили выше, связку **Подготовка+Ненадежные сведения** можно использовать уже на 1-2 ходы, а **Кладбище Снегопада** за 1 маны играть в любой удобный момент, когда вы активируете какие-либо предсмертные хрипы в этот же ход.



 **Врата теней** достают из колоды только заклинания. Вы часто сможете активировать насыщение этой карты, хотя это не обязательно. В колоде не так много заклинаний, так что вы часто сможете предугадать, что именно доберете. Здесь опять же важно понимать, что осталось в колоде, а что вы уже достали оттуда ранее.

 **Черноводная абордажная сабля** — как и всегда, используется преимущественно для обмена и удешевления заклинания в руке. Играйте карту как оружие только в агро матч-апах (если необходимо убрать ранний дроп противника) или для того, чтобы нанести критически важные единицы урона герою противника.

Всегда играйте **Рыбалку** только с активной серией приемов, чтобы тут же добрать карту. Следите за тем, что находится на дне колоды: эти карты вы получите в

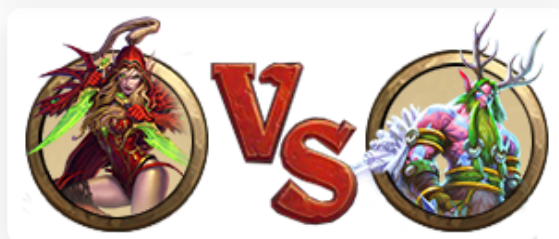


последнюю очередь.



Следите за местом на столе, особенно если уже использовали **Заразного вурдалака**. Во многих матч-апах важно закрыться провокациями от атак героя противника, и **Заразные вурдалаки** могут в этом помешать, особенно если активно **Кладбище Снегопада**.

[к оглавлению](#)



Рамп Дрийд

Простой противник, на которого нужно оказывать активное давление со стола как можно раньше и всеми способами. Тут хороши любые существа, особенно **Заразный вурдалак**, потому что массовых ремувалов у Друида нет, так что одновременно убить двух существ Друид не сможет. Отлично работает и **Непобедимый** — часто его баффов будет достаточно для того, чтобы закончить партию. Поединок может затянуться и глубоко в лейтгейм — это нормально, пока вы действуете первым номером и давите на Друида своими существами. Чаще всего главным источником давления станут размноженные **Заразные вурдалаки**.

Старайтесь отыгрывать от **Ненасытного пожирателя** на 9+ мане противника. Проще всего сделать это с помощью **Офицера Отрекшихся**, поставленного между двумя крупными существами.



Рыцарь смерти **Крови**

Рыцаря смерти можно продавить или до 8 маны с помощью огромных характеристик, воспользовавшись недоступностью **Душекрада**, или затянуть его до лейтгейма, выманив все массовые зачистки из руки Рыцаря смерти.

Идти ва-банк со старта опасно из-за наличия **Асфиксии** в колоде противника, но часто ее одной будет недостаточно. Другое дело **Душекрад**, которого обыграть будет достаточно

сложно. В этом помогут только размноженные **Заразные вурдалаки** — чтобы обыграть **Душекрада**, нужно баффнуть **Заразным вурдалакам** свой же предсмертный хрип, что проще всего сделать с помощью **Кладбища Снегопада**. Если сделать это не получается, просто не играйте все ресурсы из руки к 8 ходу противника и будьте готовы выставить новую волну предсмертных хрипов после массовой зачистки Рыцаря смерти.

Следите за количеством трупов противника, потому что ДК может использовать **Взрыв трупа** для зачистки стола. Но обычно у Разбойника так много характеристик на столе, что трупов Рыцарю смерти не хватает.

-



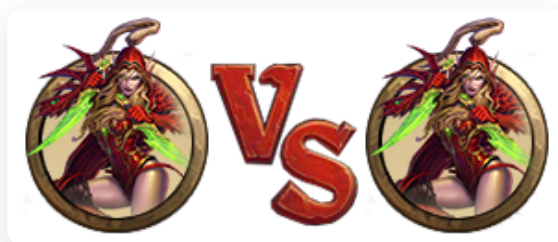
-

Спелл Релик Охотник на демонов

Играет агрессивно и постарается подавить Разбойника как взрывным уроном, так и рано сгенерированными существами с **Реликвии фантазмов** и других источников. В этом поединке чаще всего нужно закрываться провокациями, чтобы как-то обыграть темповые ходы противника. Другой вариант — найти взрывной старт и очень рано заспамить свою половину стола любыми угрозами. В этом случае ДХ будет сложно ответить на ваши угрозы, хотя это все еще возможно с помощью **Реликвии истребления** и других карт.

Обращайте особое внимание на **Офицера Отрекшихся**. Это единственный матч-ап, где этот второй дроп не стоит играть в темп. Вместо этого ждите, когда вы сможете сыграть **Офицера Отрекшихся** + предсмертный хрип, чтобы тут же дать второму дропу полезный эффект. У Охотника на демонов очень много способов убить 2/2 существо в маскировке.

-



-

Разбойник на хрипах (зеркальный матч-ап)

В зеркальном матч-апе важным фактором станет заход карт. Как и всегда, преимущество будет у того Разбойника, который раньше сгенерирует большие характеристики, потому что ответить на них оппоненту будет особо нечем — кроме генерации своих характеристик. Но тут важна инициатива и право разменов, а точнее право их не делать и готовить летальный урон.

Главным источником давления станут **Заразные вурдалаки**, с которыми противник мало что сможет поделаться. Но ключевым фактором станут и **Послушники Плающего Клинка**

из-за провокаций — они существенно задержат Разбойника, даже если у него полный стол [Заразных вурдалаков](#).

Если партия идет равная и оба противника попросту размениваются всем, что поставили, победную разницу часто создаст бафф [Непобедимого](#). Сыграв его, вы сможете перейти в наступление, а из-за баффа провокаций не придется переживать за то, что противник сделает то же самое. Лучше всего комбинировать [Непобедимого](#) с [Шаркуном-разрушителем](#) или [Офицером Отрекшихся](#).

•

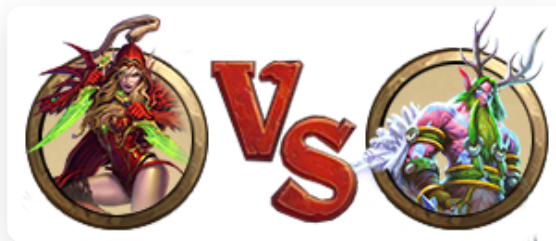


•

Миракл Разбойник

В этом матч-апе многое зависит от захода карт Миракл Разбойнику, но даже оппонента с идеальной рукой можно остановить, если и вам зашли хорошие карты. Тут важную роль сыграют провокации с [Послушника Пылающего Клинка](#), которые задержат атаки и огромными существами, и оружием Миракл Роги. Часто вы будете играть от обороны и просто ждать, пока у оппонента закончатся карты для наступления. Это вполне возможно в этом матч-апе. Без провокаций защититься от атак Миракл Роги будет очень сложно: можно попытаться залеталлить оппонента раньше, но получается далеко не всегда.

•



•

Агро Друид

Классическое агрессивное противостояние, где единственным источником урона станут существа на половине противника, которые пережили ваш ход. Играйте в темп [Черноводную абордажную саблю](#), [Зазубренный костяной шип](#) и другие ранние ремувалы для того, чтобы избавиться от мелких существ Друида до того, как тот баффнул им большие характеристики. Если противник уже уверенно захватил стол, рассчитывайте на комбинации предсмертных хрипов. Можно успеть заспамить стол и [Заразными вурдалаками](#), которые разменяются с угрозами оппонента. Но если Друид уже далеко впереди, помогут только [Послушники Пылающего Клинка](#) или баффы провокации [Непобедимого](#).



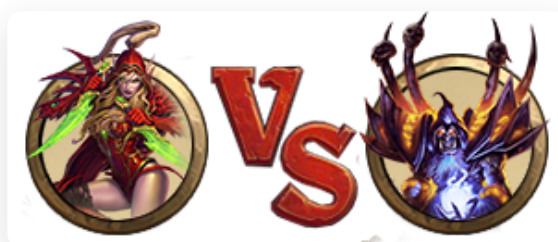
Контроль Жрец с предсмертными хрипами

Сложный противник, который набирает популярность из-за распространения Разбойника на предсмертных хрипах по ладдеру. В распоряжении Жреца будут и **Осколок наару**, и **Слово Тьмы: Гибель**, и **Очистка сцены**, и **Световая бомба**, и **Водоворот**. Отыгрывать ото всех этих карт Разбойник попросту не в состоянии. Поэтому играйте в обычном стиле и старайтесь как можно активнее спамить стол характеристиками в начале и мидгейме. Рассчитывайте на то, что у Жреца не будет идеальных ответов на ваш стол. Только к 8 маны противника начинайте действовать аккуратно и готовьте новые волны атаки, но учитывайте, что **Водоворот** уберет и карты из вашей руки, если их копии есть на столе.

Не играйте ото всех зачисток Жреца и надейтесь на то, что они ему не придут.

Старайтесь переиграть оппонента по ресурсам в руке. Иначе в этом матч-апе нет шансов на победу.

•



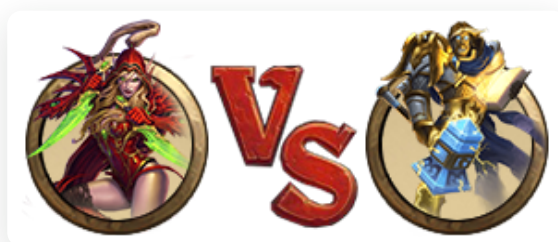
•

Бесолок

Из всех агрессивных противников Бесолок — самый трудный поединок. **Нечестивая библиотека** генерирует очень большие характеристики со старта, так что Чернокнижник может выгодно разменяться с вашими предсмертными хрипами. Тут, как и в матч-апе с другими агро колодами, важно вовремя размениваться и убирать как можно больше существ с половины противника, чтобы Лок не реализовал **Нечестивую библиотеку** максимально выгодно.

С хорошим заходом Разбойник без проблем справляется с Бесолоком, но если зашла плохая или средняя по силе рука, могут возникнуть проблемы. Но тут часто бывает так, что с определенными раскладами переиграть Бесолока в принципе невозможно, так что расстраиваться из-за поражений не стоит.

•



•

Чистый Токен Паладин

Ожидайте от этого архетипа раннюю реализацию **Печати крови**, благодаря которой Паладин нанесет весомый урон вашему герою. Обыграть бафф можно, убирая со стола ранние угрозы противника. Другой вариант — реализовывать синергии хрипов и впитывать ранний урон в надежде перевернуть игровую ситуацию позднее. Захватив стол, не бойтесь размениваться с существами противника и играть медленно, истощая ресурсы Паладина в руке. Это самый простой способ победы в матч-апе. Если играть слишком агрессивно, Паладин может воспользоваться баффами, провокациями и темповыми картами, с которыми он перевернет игровую ситуацию в свою пользу. Допускать этого не стоит.

•

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!