

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Милл Разбойник (патч 10.4)

15.03.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд Милл Разбойник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)!

Мета Кобольдов и катакомб сейчас стабильна как никогда: лидеры определены, лучшие сборки выявлены. Игроки ждут Год Ворона, ротацию Стандартного формата и новое дополнение.

О чем стоит думать в данный момент? О том, как забраться повыше по ранговой лестнице, заработать первую легенду или даже попасть в сотню лучших игроков. Но есть люди, которые хотят расслабиться, поэкспериментировать или испытать что-то необычное. Как раз для последних и написан данный гайд, посвященный Милл Разбойнику, иначе называемому Разбойник с Погибелью королей.

Милл Разбойник ни в коем случае не является настоящей конкурентоспособной и серьезной колодой, с которой можно стабильно добиваться высочайших результатов и огромного процента побед. Безусловно, хороший игрок Милл Разбойником может взять данной колодой легендарный ранг и даже пробиться в топ-100 своего сервера, но не







сомневайтесь: игрок на условном Токен Паладине или Куболоке сделает то же самое, только намного быстрее и проще.

Но простые пути, определенно, не привлекают всех, кому-то хочется трудностей и вызова, тогда-то Милл Разбойник и оказывается очень кстати. Эта колода, несмотря на очевидные недостатки и труднейшие матч-апы, обладает несколькими неоспоримыми достоинствами. Милл Разбойник – грозный противник для всех видов Жрецов, Контроль Чернокнижника и Куболока, а это – одни из самых популярных колод в нынешней мете. Есть неплохие шансы у Валиры и в других контроль матч-апах, хотя в каждом из них от игрока требуется мастерство, абсолютное понимание механики карт, колоды в целом, взаимодействия с оппонентом и способа победы. И все это может прийти только с опытом и настойчивостью, а этим данный гайд, увы, не может вас обеспечить.

Цель этого материала – показать начинающим Милл Разбойникам правильный путь, указать на распространенные ошибки и помочь не допускать их сразу же. Автор также надеется вдохновить тех, кто и не думал обращаться к Милл Разбойнику, все-таки сделать это, ведь игровое разнообразие очень важно, а победы столь непростой, запутанной и сложнейшей колодой сладки, как никакие другие. Следует предупредить еще раз, однако, если ваша цель – результат, лучше воздержаться от игры данной сборкой и от создания недостающих для нее карт.

**Ни в коем случае не рекомендуется пылить половину коллекции, дабы создать Погибель королей и другие необходимые дорогостоящие карты Милл Разбойника.** Если они у вас есть, не попробовать поиграть данным архетипом хотя бы на «безопасных» 20-15-10-5 рангах или в «солнышке», возможно, было бы упущением, если же необходимые карты не выпали вам в бустерах, подумайте дважды, стоит ли создавать их ради единственного архетипа. Это важно еще и потому, что с наступлением Года Ворона важнейшая карта архетипа — **Вайш'ирский оракул** — будет отправлена в Зал Славы, в результате будущее Милл Разбойника остается под большим вопросом. Подробнее об этом читайте далее.

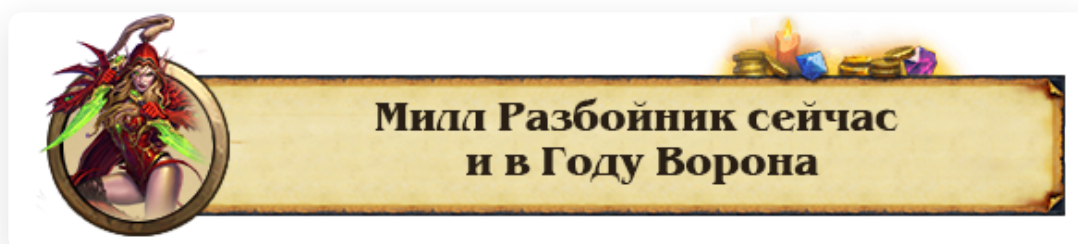
*Вы уже могли читать гайд по архетипу Милл Разбойник в мете Кобольдов и катакомб, это же обновленная его версия, актуальная для мартовского рейтингового сезона 2018 года. Далее вы найдете полный список изменений:*

-  Убраны все сборки Милл Разбойника, добавлены новые и описания к ним
-  Добавлен раздел "Милл Разбойник сейчас и в Году Ворона"
-  Переработаны вступление и заключение
-  Изменена максимально бюджетная колода Милл Разбойника с учетом нынешней меты
-  Небольшие изменения в тексте, исправление неактуальной информации и добавление актуальной
-  Добавлены описания к новым матч-апам, убраны некоторые непопулярные старые

Что же, сказано было, пожалуй, уже многое, и пора переходить непосредственно к содержанию гайда, вы найдете всю интересующую вас информацию о Милл Разбойнике

в следующих разделах:

- **Милл Разбойник сейчас и в Году Ворона**
- **Сборки архетипа**
- **Возможные замены карт**
- **Муллиган**
- **Стратегия игры**
- *Способы победы Милл Разбойником*
- *Выживание и истощение руки противника*
- *Истощение колоды оппонента, доведение его до стадии усталости и переигрывание по выгоде*
  - *- Нанесение летального урона оружием*
  - *- Уничтожение ключевых карт противника*
- *Правильное использование Валиры Иссохшей*
- *Правильное использование Подготовки*
- *Правильное использование Шага сквозь тень*
- *Правильное использование AoE заклинаний*
- *Синергии с похищением жизни*
- *Общие советы и рекомендации*
- **Карты со случайным эффектом**
- **Матч-апы**
- **Как играть против Милл Разбойника**
- **Заключение**



После выхода патча 10.2 Милл Разбойник, что важно, потерял удобного и популярного противника — [Казакус Жреца](#). Еще одна плохая новость относится, пожалуй, к классу в целом: Разбойник стал значительно непопулярнее и слабее, но преимущественно из-за нерфа карт Темпо Разбойника.

Милл Разбойник, с другой стороны, оказался самым популярным архетипом класса, пусть и не очень распространенного в ладдере в принципе. Сейчас какую-то конкуренцию герою статьи составляет только Миракл Разбойник, хотя и какие-то попытки возродить Темпо Разбойника наблюдаются. Но в целом любой архетип класса — нишевая колода с крайне полярными матч-апами.

В таких условиях игроки редко показывают достойные результаты, взяв Милл Разбойника или любого другого представителя класса, хотя исключения и встречаются.

Милл Разбойник хорошо борется с почти всеми архетипами Жреца, с Контроль Чернокнижником, Куболоком и некоторыми другими медленными архетипами, а вот быстрым часто проигрывает, так что популярность Секрет Мага, Мурлок и Токен Паладинов не радует героя статьи и всех игроков, взявших эту колоду для покорения ранговой лестницы.

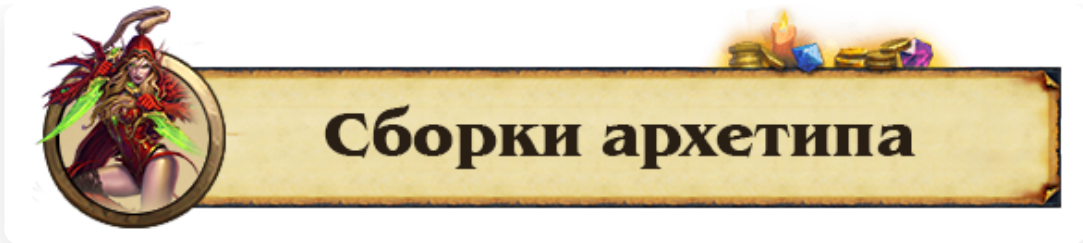
Всем, кто хочет создать какие-то карты Милл Разбойника, следует помнить, что в апреле вместе с ротацией Стандартного формата архетип многое потеряет, так что полноценно насладиться колодой вы сможете только в Вольном режиме.

### Потери Милл Разбойника с наступлением Года Ворона



Казалось бы, сильно много карт колода не лишается, тем более [Нага-корсар](#) и [Кальмарный пират](#) — не самые важные, пусть и хорошие карты. Все дело в мурлоке [Вайш'ирский оракул](#), которого без сомнений можно назвать ключевой картой Милл Разбойника наряду с [Погибелью королей](#) или [Исчезновением](#).

Сейчас трудно сказать, не зная всех карт будущего дополнения, что станет с Милл Разбойником в будущем, обратится ли класс к [Погибели королей](#) в том же формате, что и сейчас, или найдет этому легендарному оружию то же применение, или же навсегда от него откажется. Хотя разработчики, бесспорно, должны постараться как-то подтолкнуть интересную механику пробаффа оружия.

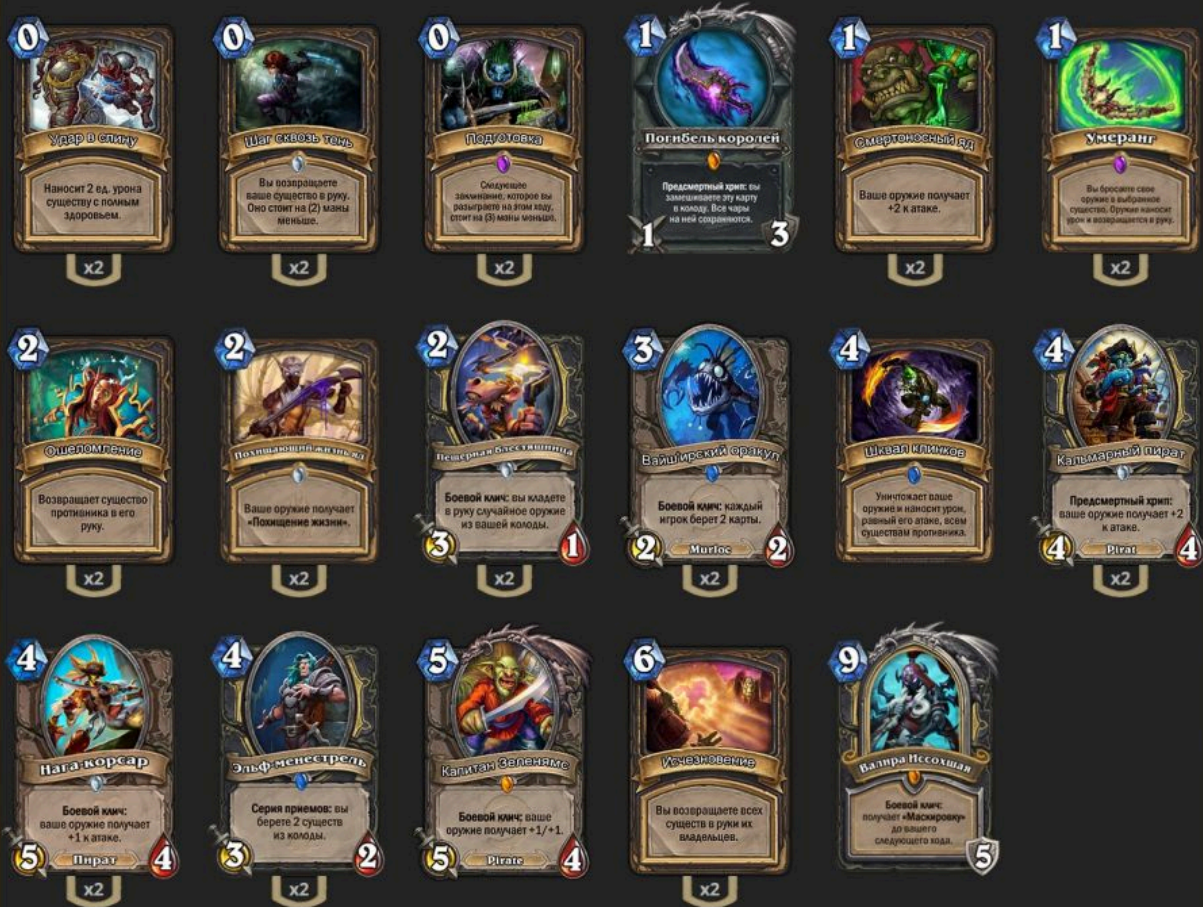


Сборок Милл Разбойника не очень много, этот архетип не располагает достаточным количеством опций и вариаций в силу своей специфики: это комбо колода с необычайным планом на игру, в который не вписываются многие и классовые, и нейтральные карты в нынешней коллекции.

Игроки уже давно пришли к тому, что вариации с максимальным пробаффом оружия через пиратов оптимальны, а секреты используются все реже и реже.

# Классический Милл Разбойник

## Милл Разбойник с Погибелью королей



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Устоявшаяся и традиционная версия Милл Разбойника, которую вы и ожидаете встретить в ладдере: баффы, ремувалы, пираты — никаких сюрпризов, все идеально сбалансировано и выверено.



# Милл Разбойник от Gallon

## Милл Разбойник с Погибелью королей (Gallon)





Кальмарный пират, по мнению Gallon, слаб в нынешней мете из-за огромного количества эффектов немоты, которые в принципе и не на что потратить в матч-апе с Милл Разбойником, кроме как на данное существо. Поэтому игрок берет заклинание **Фальшивая монетка**, помогающее играть неожиданно и темпово, что особенно важно в агро матч-апах.



# Милл Разбойник от Swarpe

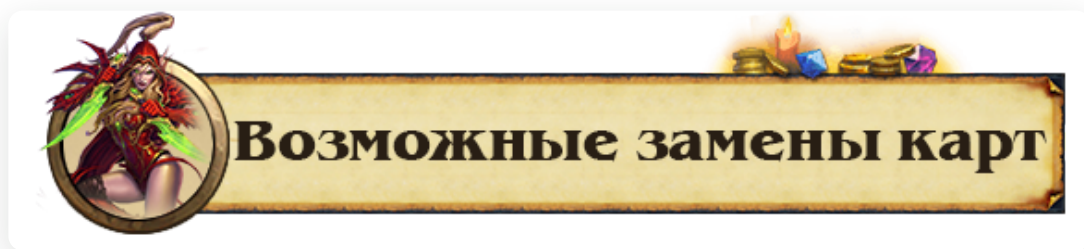
## Милл Разбойник от Swarpe



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сварте отказывается от одного анти-агро инструмента ([Удар в спину](#)) в пользу другого ([Вестник рока](#)). Не самая эффективная опция в силу популярности эффектов немоты, но зато с намного большим потенциалом, если получится его реализовать. [Вестник рока](#), плюс ко всему, хорош в любом матч-апе, если у Разбойника получится зачистить стол и поставить этот второй дроп после.



Нынешние актуальные сборки Милл Разбойника кому-то собрать непросто, данный раздел поможет вам разобраться в том, что взять вместо тех или иных карт.

Обычно вместо этой главы обсуждаются основные и опциональные карты, но Милл Разбойник не так развит и опционален, чтобы изощряться в декбилдинге. Лучше всего обратиться к сборкам, представленным выше, а недостающие дорогостоящие карты заменить альтернативными. И о тех, и о других далее.

**Умеранг** – одна копия данного заклинания необходима Милл Разбойнику, поскольку на позднем этапе игры [Умеранг](#) – отличный ремувал, источник дополнительного исцеления (за ход возможно дважды получить похищение жизни, сначала атаковав, а затем используя [Умеранг](#)). Пока что это заклинание не используется другими архетипами класса.

**Подготовка** – это заклинание, наоборот, популярно и обязательно не только для Милл Разбойника, но и почти для всех архетипов класса помимо, разве что, Темпо Разбойника. Не бойтесь создавать две копии Подготовка, они вам пригодятся в любом случае.

**Погибель королей** – без этого легендарного оружия, использующегося только Милл Разбойником, увы, представить себе архетип невозможно. Пожалуй, только одна копия [Умеранга](#) и [Погибель королей](#) – обязательные дорогостоящие карты для архетипа, без которых вы точно не сможете показывать хорошие результаты.

**Капитан Зелениямс** – несмотря на то, что это существо классического набора, которое не потеряет своей актуальности в Стандартном режиме никогда, у многих его нет, так как особо популярным [Капитан Зелениямс](#) не был никогда. Милл Разбойник может без него обойтись, так как альтернативных баффов оружия достаточно, но, если [Капитан Зелениямс](#) вам выпал, взять его в колоду, безусловно, стоит, а распылять эту карту не рекомендуется.

**Валира Иссохшая** – последняя легендарная карта архетипа. В настоящий момент рыцарь смерти Разбойника используется только Милл Разбойником, очень редко в свою сборку его включает Миракл Разбойник. [Валира Иссохшая](#) будет в Стандартном режиме еще более года и за это время почти наверняка найдет интереснейшие и мощнейшие синергии, так что вы едва ли останетесь у разбитого корыта, скрафтив эту карту. Можно, однако, представить себе Миракл Разбойника и без рыцаря смерти – вы все еще сможете избегать урона от усталости и выигрывать время для реализации ваших инструментов, однако значительную часть потенциала все-таки потеряете.

Поэкспериментировать с Милл Разбойником без Валиры Иссохшей вполне реально, но вот для полноценного архетипа эта карта вам точно понадобится.

**Ускользание** – этот секрет вам обязательно нужен, если в сборке нет Валиры Иссохшей. Может быть, в этом случае есть повод задуматься и о двух копиях данного заклинания. Многие сборки вовсе отказываются от Ускользания, хотя многие другие версии используют его. **Ускользание** помогает выиграть один ход, которого часто не хватает для победы в противостоянии ноздря в ноздю, а вот если все совсем плохо, как в большинстве агрессивных матч-апов, **Ускользание** не особенно продуктивно. Поэтому, если вы встречаете много быстрых колод, от секрета можно отказаться.

Ускользание стало менее популярным с приходом патча 10.2, так как этот секрет был крайне полезным в матч-апе с **Казакус Жрецом**, а сейчас встретить эту колоду у вас едва ли получится.



Что же взять вместо данных дорогостоящих карт, если замена их вообще реальна? Можно еще раз повторить, что вы точно не обойдетесь без карт **Погибель королей** и **Умеранг** (хотя бы 1 копии), также желательно, но не обязательно, обзавестись рыцарем смерти **Валира Иссохшая**. Все остальные карты из сборок в прошлом разделе стоят совсем немного чародейной пыли, так что их обсуждать нет никакого смысла.

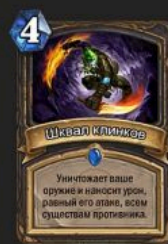
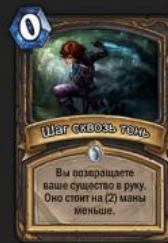
В первую очередь задумайтесь о каких-то мерах для улучшения агрессивных поединков, так как они самые непростые для вас. Делать это стоит, если вы столкнулись с агрессивной метой на вашем ранговом промежутке: очень помогут такие карты, как **Удар в спину** и **Вестник рока**. Также полезно порой добавить **Веер клинков** или **Шквал клинков**. В самых трудных ситуациях обращайтесь даже к еще более специфичным техническим выборам, как **Голодный краб**. Можно попробовать поиграть дополнительным секретом **Обман смерти**, чтобы не беспокоиться о выставлении Вайш'ирского оракула без синергии с Шагом сквозь тень, но, как показывает опыт многих профессиональных игроков, игра не стоит свеч. Хотя, если вам нужна замена дорогостоящих легендарных карт, других опций может попросту не быть.

**Вопрос:** хочу попробовать максимально бюджетного Милл Разбойника без особых затрат пыли, какую колоду собрать?

**Ответ:** попробуйте представленную ниже колоду, которая стоит всего лишь 4220 чародейной пыли. Конечно, она не столь эффективна, как классическая сборка, но общее представление о геймплее архетипа даст. **Погибель королей**, **Подготовку** и **Умеранг** все-таки придется скрафтить, если вы хотите попробовать Милл Разбойника, иначе никак. Разумеется, если у вас есть какие-то дорогостоящие карты из основных сборок, вроде Валиры Иссохшей или Капитана Зеленымса, взять их в вашу версию колоду стоит обязательно.

## Максимально бюджетный Милл Разбойник

### Максимально бюджетный Милл Разбойник

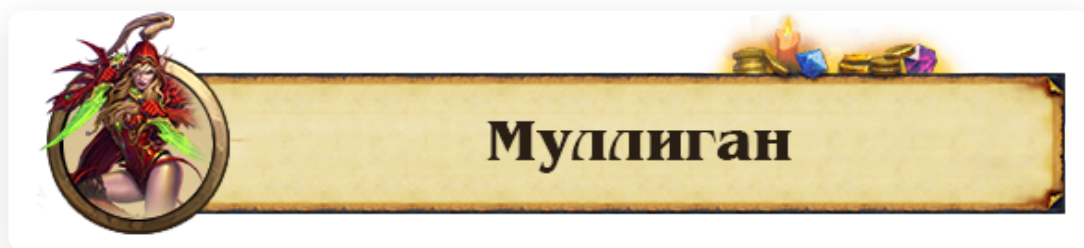


**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

**Вопрос:** почему в колоде используются две копии карты *Похищающий жизнь яд*, если они не работают вместе?

**Ответ:** действительно, разыграв второй по счету *Похищающий жизнь яд* на уже усиленное им оружие, вы ничего не добьетесь, кроме избавления от лишней карты в руке. Есть сборки Милл Разбойника с одной копией данного баффа, однако в этом случае ее очень трудно найти, а *Похищающий жизнь яд* – единственный доступный вам способ исцеления, которое важно почти в любом противостоянии. Именно для того, чтобы судорожно не искать одну-единственную копию этого заклинания, в актуальные сборки кладется вторая.



Выбор карт в стартовую руку – не самый трудный этап при игре Милл Разбойником, хотя свои нюансы есть и у него. Они связаны и со спецификой класса, с которым вы столкнулись, и с общим взаимодействием ваших карт.

Первое, чего вам обязательно нужно достичь на стадии муллигана – получение в руку легендарного оружия *Погибель королей* любой ценой. Приятно то, что сделать это достаточно просто, так как косвенно *Погибель королей* дают несколько карт. Итак, если у вас нет ничего из тройки *Погибель королей*, *Пещерная блестяшница* или *Эльф-менестрель*, вы агрессивно сбрасываете все карты из руки в их поиске. Если у вас есть только *Эльф-менестрель*, всё еще лучше поискать Пещерную блестяшницу или *Погибель королей*, так же, наоборот, и при их наличии оставлять Эльфа-менестреля не помешает. А вот если у вас есть и *Погибель королей*, и *Пещерная блестяшница*, вы можете сбросить какую-то из этих карт из руки, если на начальной стадии игры вы не собираетесь атаковать оружием слишком часто, сдерживая агрессию.

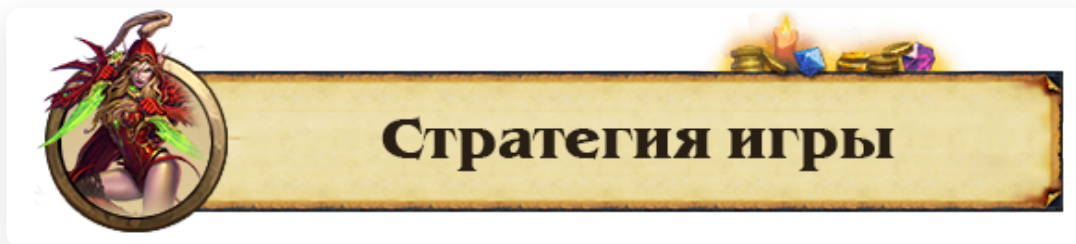
Плюс ко всему, заполучив *Погибель королей* тем или иным образом, вам следует позаботиться о новом элементе – баффах этого оружия. Подойдут такие карты, как *Смертоносный яд*, *Кальмарный пират* и *Нага-корсар* (последнего пирата лучше не оставлять без Монетки против классов, которые будут, вероятно, играть быстро: Паладин, Охотник, Маг). Также, как уже говорилось выше, хорош будет все тот же *Эльф-менестрель*, так как он поможет вам найти те же баффы.

*Вайш'ирский оракул* – хорошая карта при встрече с Друидом, Жрецом и Чернокнижником, ее можно оставлять всегда, даже если вы еще не нашли *Погибель королей*.

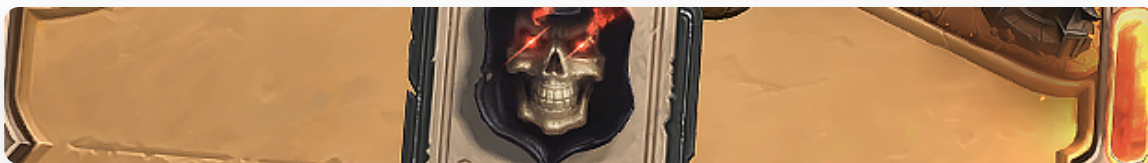
Остальные карты не так хороши на стадии муллигана, и чтобы оставлять их, нужны сильные остальные существа и заклинания в стартовой руке, как и удачный матч-ап для данных карт. Например, *Шаг сквозь тень* полезно оставить в руке с *Вайш'ирским оракулом*, если вам нужен этот мурлок на старте.

Подытожив все вышесказанное, можно отметить, что вам всегда на муллигане нужен *Эльф-менестрель*, а также, в первую очередь, способ быстро найти легендарное оружие.

Если эта задача выполнена, вы ищите дешевые баффы на атаку для оружия. В некоторых быстрых матч-апах всегда оставляется [Вайш'ирский оракул](#).



Если муллиган Милл Разбойника достаточно прост и незамысловат, то все, что происходит непосредственно в самой игре, – настоящий вызов всем, кто считает себя умелым игроком, понимающим Hearthstone. Милл Разбойником очень трудно управлять и пользоваться, о чем уже было сказано. Дабы достичь хорошего процента побед даже в благоприятных матч-апах со Жрецами и Контроль Чернокнижником, потребуется знание своей колоды, колоды противника и способов победы в конкретном матч-апе. Именно с последнего и следует начать данный раздел, но перед этим еще раз подчеркнуть: Милл Разбойник никогда не играется «на автопилоте», каждый ход, начиная с первого и до самого последнего, должен быть взвешен, выверен и последователен. Каждый ход должен приближать вас к победе, а не оттягивать поражение, а для этого нужно точно понимать, как именно вы можете выиграть в том или ином матч-апе.



### Способы победы Милл Разбойником:

#### 1. 1/ Выживание и истощение руки противника

Так вы будете выигрывать только в самых агрессивных и быстрых матч-апах, и то далеко не во всех. Смысл в том, что многие агро колоды не пользуются добором, следовательно, карты в их руке рано или поздно закончатся, им будет нечем на вас давить. Задача Милл Разбойника – не умереть до этого момента и не отдать стол врагу, для чего подходит, в первую очередь, легендарное оружие, которым вы и должны осуществлять размены.

Проблема в том, что такие карты, как [Ошеломление](#) и [Исчезновение](#), не особенно полезны, когда вы хотите истощить ресурсы оппонента. Они только оттягивают неизбежное, но не предотвращают тот факт, что с каждой угрозой нужно будет расправиться другим способом, то есть, уничтожить ее. Выбрав данную стратегию игры, вы не сможете переполнить руку оппонента, чтобы [Исчезновение](#) и [Ошеломление](#) уничтожали цель, поскольку полной руки у врага не будет никогда. Соответственно, [Вайш'ирский оракул](#) тоже не особенно поможет вам с данным планом на игру, потому что давать противнику две лишние карты – позднее получить на столе две лишние угрозы, с которыми не всегда получится справиться, или же, если вы играете против какого-то Секрет Мага, вы можете получить пару заклинаний взрывного урона в лицо.

Как вы видите, уже целых шесть карт ([Вайш'ирский оракул](#), [Исчезновение](#) и [Ошеломление](#) – все в двух копиях) не особенно помогают вам при выборе данного условия победы, что на самом деле является существенной проблемой, поскольку других ремувалов не всегда будет хватать. Борьба с существами противника вы сможете только оружием и вашими собственными угрозами (чем больше пиратов, тем лучше), а найти все это рано – не всегда реальная задача. Конечно, вы сможете выигрывать достаточное количество времени с помощью того же Исчезновения, так с каждой угрозой врага часто можно будет бороться отдельно, не допуская переполнения стола.

Вы не всегда сможете истощить руку агрессивного противника, тут многое зависит от матч-апа. Если Фейс Охотник, Пират Воин полностью зависимы от своей стартовой руки и восполнить свои ресурсы не могут, то другие агрессивные колоды (Токен Паладин, Мурлок Паладин, Секрет Маг, Зоолок) всегда или часто могут восполнять свои ресурсы тем или иным способом. Соответственно, реализовать ваш план на игру в матч-апе с последними намного труднее, часто придется надеяться на то, что [Божественная милость](#) или [Алунет](#) не зайдут в руку противника вовремя.

В целом, встреча с любой агрессивной колодой – самое плохое, что может случиться с Милл Разбойником, так что данным архетипом не следует пользоваться в быстрой локальной мете. Не отчаивайтесь из-за проигранных матчей против агрессивных оппонентов, часто ничего вы будете не в силах ничего с этим поделать, как бы ни играли, но сдаваться ни в коем случае нельзя, потому что одолеть даже быструю колоду реально, пусть для этого и потребуется изрядное количество удачи и мастерства.

Ваш главный друг в данном типе матч-апов — темп, чем раньше вы его наберете, тем лучше. Особенно помогают тут ваши пираты за 4-5 кристаллов маны, защищать которых можно оружием. Если у вас есть [Фальшивая монетка](#), пиратов можно выставить уже в первые ходы, что даст вам значительное количество времени.



Встретив агро колоду, важно играть манаэффективно и не давать противнику закрепиться на столе. В данной ситуации MгYagut использует Монетку + Веер клинков, после чего добывает 1/1 угрозу оружием. На следующий ход он сможет потратить всю свою ману вновь, атаковав и замешав **Погибель королей**, а далее выставить Пещерную блестяшницу и надеть легендарное оружие вновь.

## 2/ Истощение колоды оппонента, доведение его до стадии усталости и переигрывание по выгоде



Этот способ победы характерен для любой фатиг или милл колоды, то есть такой, которая ориентирована на стадию усталости. Суть в том, что карты у большинства архетипов в игре рано или поздно заканчиваются, противник начинает получать урон от усталости, который его неминуемо убьет. Милл Разбойник же благодаря карте **Погибель королей** и своей силе героя (стандартной или обновленной рыцарем смерти) может избежать урона от усталости полностью, то есть на этой стадии равных ему нет. На самом деле, есть такие колоды, которые на стадии усталости становятся не слабее, а сильнее: Джейд Друид и Фатиг Воин – с ними данный способ победы сработать не может ни в коем случае, со всеми остальными же – более-менее легко.

Противник, разумеется, не будет сидеть сложа руки и смотреть, как его карты в колоде кончаются. Он будет стараться убить вас, реализовать свои способы победы. Вам нужно знать о каждом из них, дабы грамотно их предотвращать. Играете с ОТК колодой? Вас защитят такие карты, как **Ускользание** и **Валира Иссохшая**. Играете с другим типом колод? Нужно попросту избавиться от каждой угрозы, которую они ставят на стол. Периодический урон от сил героя Кровопийцы Гул'дана и Темного жнеца Андуина не так страшен, потому что каждый ход вы можете восполнять очень много здоровья благодаря пробаффанному оружию, важно лишь, чтобы эти противники не смогли

другими путями нанести вам намного больше урона (Чернокнижник – Стражами ужаса, например).

С угрозами, выставленными на стол, бороться, с одной стороны, достаточно легко, с другой, не всегда все складывается так, как вам того захочется. **Исчезновение** может не прийти вовремя, как и легендарное оружие или нужные для него баффы. Дабы не допускать этого, у вас есть мощнейший способ добора – **Вайш'ирский оракул**, который, к тому же, приблизит ко стадии усталости и вашего оппонента, что даже хорошо, ведь чем быстрее закончатся его карты, тем быстрее вы выиграете. Не бойтесь добирать карты из вашей колоды, даже если в вашей колоде их меньше, чем у врага. Чем быстрее вы переберете колоду, тем быстрее усилите ваше оружие до высоких показателей, что значительно повысит ваши шансы.

Данный способ победы работает, что важно, далеко не в каждом контроле матч-апе. Уже упоминалось, что с Джейд Друидом и Фатиг Воином такие фокусы в принципе не пройдут, но и другие контроль колоды часто способны убить вас быстрее, чем вы доведете их до усталости и убьете, поэтому не расценивайте данный способ победы, как единственно возможный. Пользуйтесь им только тогда, когда обстоятельства позволяют.

Нужно рассказать о том, как именно не умирать на стадии усталости. Помогает этого достичь **Погибель королей**, постоянно замешиваемая в колоду после своего уничтожения. Уничтожать это оружие нужно каждый ход, что сделать невозможно простыми атаками, так как у Погибели королей при розыгрыше три заряда, а под баффом Капитана Зеленымса – четыре. Однако разрушается **Погибель королей** тогда, когда вы надеваете другое оружие: это или ваша сила героя, если вы еще не стали рыцарем смерти, или же вторая копия Погибели королей, полученная благодаря карте Темное отражение, ее в руку дает сила героя Валиры Иссохшей в начале вашего хода.

Подробнее о том, как это работает: вы получаете в начале вашего хода **Погибель королей**, разыгрываете его, атакуете по нужной цели, разыгрываете Темное отражение, то есть, вторую копию Погибели королей (важно, что вторая копия будет с оригинальными характеристиками 1/3 без каких-либо баффов), первая же уничтожается и уходит в вашу колоду. Далее вы разыгрываете другие карты на оставшиеся 8 кристаллов маны, заканчиваете ход. В начале следующего хода вы снова получите в руку и Темное отражение с силы героя рыцаря смерти, и пробаффанную копию Погибели королей, которую тут же разыграете. При этом надетое ранее оружие **Погибель королей** уничтожится и уйдет в вашу колоду, так что еще раз тратить Темное отражение на это не нужно. Имея в своем распоряжении две копии Погибели королей, вы сможете чередовать их каждый ход, уничтожая то одно, то другое, не забывайте только атаковать каждый ход сильной версией.

Если рыцаря смерти вы потеряли или играете без него в принципе, каждый ход придется начинать с надевания Погибели королей, атаки и использования базовой силы героя Разбойника, если вы не хотите получать урон от усталости вовсе. Это обойдется вам в 3 кристалла маны.



В данной ситуации Thijs попросту каждый ход сначала надевает **Погибель королей**, атакует и использует силу героя. Биг Жрец не может выставить более одной угрозы за ход, так что оружие с 9 единицами атаки расправляется почти со всеми угрозами. Ответ на **И'Шараджа - Удар в спину** + атака оружием, а Изеру можно убрать атакой и **Умерангом**. **Исчезновение** оставлено как ответ на возможный **Оберег: малый алмаз**.

### 3. 3/ Нанесение летального урона оружием

Однако часто вы будете выигрывать медленные матч-апы не потому, что на усталости оппонент будет получать бесконечное количество урона, а потому, что у вас есть очень большое оружие, которое каждый ход может наносить массу урона по герою противника. Атаковать его можно не только тогда, когда существ на столе нет, но и когда они незначительны и не наносят больше урона, чем то количество, на которое вас исцеляет **Погибель королей**. Проблема в том, что оружие может исцелять вас и на 15 единиц урона, и доводить до максимума здоровья, но существа противника с условными 15 единицами суммарной атаки могут быть усилены или дополнены взрывным уроном из руки, также не забывайте про Алекстразу, которую используют Контроль Маги, Биг Спелл Маги и некоторые Контроль Жрецы на драконах, также ее можно раскопать Историком гнева Пустоты.

В нынешних сборках Милл Разбойника очень много баффов оружия, максимально вы можете пробафать **Погибель королей**, играя классической сборкой, до 12 единиц атаки и 4 единиц прочности, но при этом не учитываются комбинации с такими картами, как **Шаг сквозь тень** и Темное отражение, полученное силой героя Валиры Иссохшей. С ними количество атаки Погибели королей может достичь буквально абсурдных значений.

Даже 12 единиц атаки за ход – это огромное количество, вспомните, как раньше был страшен Пират Воин с Арканитовым жнецом даже с 5-7 единицами атаки, у вас все даже лучше. Атакуя таким оружием каждый ход, вы доставите огромные проблемы противнику, а количество исцеления в Hearthstone сейчас, в любом случае, ограничено,



Перейти в наступление вы сможете тогда, когда у вас получится реализовать летальный урон в течение 2-3 ходов, в которые вас самих обезопасят **Ускользание** и **Валира Иссохшая**. Так играют многие архетипы Мага, которых защищает **Ледяная глыба**, пока они расстреливают врага взрывным уроном. У Милл Разбойника вместо взрывного урона – **Погибель королей**, от которой, однако, можно защититься провокаторами. Если это возможно, позаботьтесь о том, чтобы у вас в руке были **Ошеломление** и/или **Исчезновение**.

Данный способ победы, как уже было сказано выше, можно использовать в любом матч-апе, как только у вас соберутся все необходимые для этого компоненты. Выиграть так, и только так, вы сможете в матч-апе с Джейд Друидом и Фатиг Воином.

#### 4. 4/ Уничтожение ключевых карт противника

Последний способ победы реализуем далеко не всегда. Точнее, попытаться вы сможете почти в каждом поединке, но есть риск, что ничего дельного у вас не выйдет.

Собственно, сам архетип Милл Разбойника и получил свое название из-за способности сжигать карты противника (по-английски это называется «mill»). Возможно, это преимущественно благодаря Вайш'ирскому оракулу, который в комбинации с вашими заклинаниями **Шаг сквозь тень** и **Исчезновение** может быть разыгран огромное количество раз. При этом ваш враг будет получать в руку все больше и больше карт, когда их станет больше десяти, все остальные будут уничтожаться, а не добираться в руку.

Невероятно важно то, что сжигать карты противника – не самоцель Милл Разбойника в большинстве противостояний. Да, это очень весело и порой эффектно, лишить Контроль Чернокнижника Кровопийцы Гул'дана или Первоученицы Рин – великолепное чувство, но сделать это можно далеко не всегда, тут важна удача. Часто же в матч-апе с Контроль Чернокнижником можно выиграть наверняка, используя другие способы победы, и нет нужды идти на риски и тратить все ресурсы, дабы сжечь врагу несколько карт.

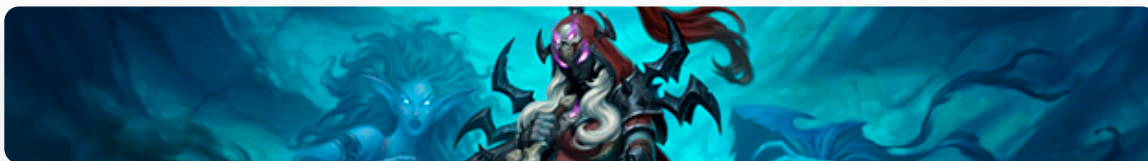
В случае с Контроль Чернокнижником, конечно, все относительно просто, у этого архетипа часто много карт в руке, так что сжечь несколько удастся почти каждую партию, но с другими колодами все может быть не так однозначно. Вам не нужно терпеть и держать в руке Вайш'ирского оракула, пока вы не наберете достаточное количество маны и не найдете **Шаг сквозь тень** или даже два, дабы использовать этого мурлока. Если у вас мало ресурсов в руке – ставьте его на стол и ищите их, пусть у противника и не сожгутся карты.

Впрочем, у комбинации с Вайш'ирским оракулом, которая приводит к переполнению руки противника, есть и другая сторона медали. Это помогает зачищать стол в комбинации с эффектами **Исчезновение** и **Ошеломление**. Дело в том, что, если вы примените данные заклинания тогда, когда у врага 10 карт в руке, все существа, которым положено было вернуться в руку, попросту умрут. Согласитесь, это чаще всего куда эффективнее и полезнее, особенно если угрозы обладают мощным боевым кличем, рывком или другой неприятной способностью.

Поэтому так хороша связка Вайш'ирского оракула и Исчезновения, ведь с ее помощью вы не только добываете много карт и возвращаете крайне важного мурлока в руку, дабы

использовать его позднее, но и потенциально уничтожаете стол противника, а не отправляете все его угрозы обратно ему в руку.

Очень часто будет возникать ситуация, при которой в руке у противника будет место для каких-то существ на столе, но не для всех (например, у врага 9 карт, а на столе 2 угрозы – какую **Исчезновение** вернет в руку, а какую - уничтожит?). В этом случае в руку вернуться те угрозы, что выставлены первыми, те же, что появились позднее, будут уничтожены. Это невероятно важная деталь, помнить и следить за которой вы обязаны всегда. Честно говоря, постоянно держать в памяти порядок розыгрыша вражеских угроз достаточно трудно, клиент Hearthstone никак не отмечает это, а привычка замечать подобное не вырабатывается при игре другими архетипами – это важно в основном для Милл Разбойника. Что ж, еще в самом начале вы были уведолены, что легких побед и элементарного геймплея вы не дождетесь, выбрав героя данного гайда.



Определение грамотного способа победы и его реализация – дело непростое, но не единственно важное. Нужно разобраться также в механиках некоторых карт и их взаимодействии друг с другом. Есть, конечно, достаточно простые карты вроде Нагикорсара или Пещерной блестяшницы, но есть и такие, которые постоянно используются неправильно.

**Валира Иссохшая** – первый кандидат на роль неправильно используемой карты, ведь механика этого рыцаря смерти достаточно замысловата. Во-первых, сам боевой клич данного рыцаря смерти может породить ошибки. Самая распространенная – атака оружием после применения Валиры Иссохшей. В этом случае ваш герой потеряет маскировку, чего допускать совсем не хочется. Во-вторых, помните о том, что эффект маскировки защищает вашего героя от большинства источников урона, но не от всех. Вас все еще можно будет убить некоторыми эффектами, например, парой заклинаний **Адское пламя** (парой потому, что рыцарь смерти при розыгрыше дает и 5 единиц брони, так что ваш герой выйдет из зоны поражения многих незначительных заклинаний) или силой героя Воина после надевания оружия Сульфурас.

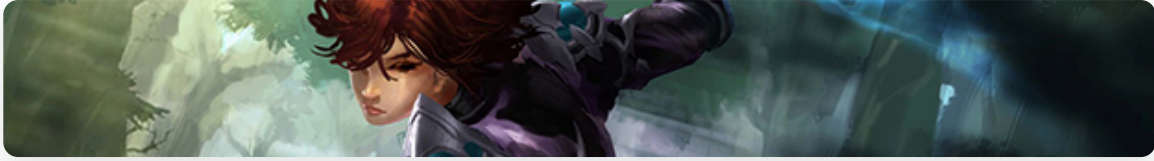
В-третьих, сила героя Валиры Иссохшей, которая называется Смертная тьма, не так проста, как многие другие силы героев рыцарей смерти. В вашей руке в начале хода будет появляться карта Темное отражение. Случаться это будет до того, как вы доберете карту в начале хода. Исходя из этого, легко заключить, что, закончив ход с 9 картами в руке, вы сожжете ваш «топдек», так как до него получите в руку Темное отражение. Допускать этого, конечно же, часто не стоит.



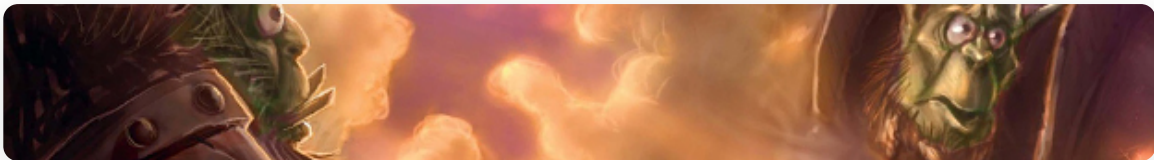
Использовать полученное Темное отражение можно по-разному. О том, как с его помощью не получать урон от усталости, речь уже шла выше в данном разделе, но, конечно же, и другие комбинации хороши. Что у вас не получится скомбинировать с Темным отражением (или получится, но вы обретете минимум пользы от этого или вовсе ее не получите), так это карты [Подготовка](#), [Ускользание](#), [Пещерная блестяшница](#), [Шквал клинков](#), [Похищающий жизнь яд](#), [Исчезновение](#) (можно применить за ход это заклинание дважды, предварительно использовав [Подготовку](#), однако прока в этом никакого нет). И пусть механика карты об этом говорит, но данная ошибка так распространена, что не упомянуть ее нельзя: Темное отражение становится копией последней карты, которую вы разыграли, а не той карты, которой вы хотите, чтобы оно стало.



Еще одна карта, которую не всегда легко грамотно реализовать, это [Подготовка](#). Часто она используется для комбинации с [Исчезновением](#), так как в этом случае вы можете очень дешево убрать все угрозы со стола, а на оставшиеся кристаллы маны или разыграть Вайш'ирского оракула (обычно он играет до комбинации [Подготовка](#) + [Исчезновение](#)), или поставить какие-то угрозы на стол (пираты, [Эльф-менестрель](#)). Но порой [Подготовка](#) тратится и на другие заклинания, дабы выиграть в темпе: можно применять с ней [Веер клинков](#) или [Шквал клинков](#), можно даже что-то подешевле, если в этом есть необходимость. Грамотно распорядиться [Подготовкой](#) трудно, а еще труднее дать четкие советы, как ею верно пользоваться и в каких ситуациях, так как этих ситуаций – огромное количество, и все они разные.



Еще одно бесплатное заклинание, еще один повод допустить массу ошибок при его розыгрыше. **Шаг сквозь тень** применяется, опять же, очень часто с Вайш'ирским оракулом, потому что этого мурлока хочется разыграть за партию не дважды, а большее количество раз. Но порой вернуть в руку можно и другое существо с полезным боевым кличем. Обычно это **Эльф-менестрель**, который, по сути, делает то же, что и **Вайш'ирский оракул**, но только для вас. Он же очень помогает этого мурлока найти. Реже **Шаг сквозь тень** применяется на других существ, их боевые кличи не так мощны, как у названных выше карт. Помните о том, что **Исчезновение** обладает схожим эффектом с Шагом сквозь тень, вот только не делает ваше существо дешевле, а это – отличное подспорье для сильнейших комбинаций. Вайш'ирский оракул за 1 кристалл маны – грозное оружие.



У Милл Разбойника обычно есть 3-4 **источника массовой зачистки стола**: две копии заклинание **Исчезновение**, **Шквал клинков** и, опционально, **Веер клинков**. Последнее заклинание, разумеется, достаточно посредственная AoE зачистка, а вот первая тройка – мощна. Такой сильный и неповторимый ресурс, как AoE ремувал, важно грамотно реализовать, не потратить его раньше времени и не передержать в руке. Опять же, точные советы дать трудно, ведь очень многое зависит и от матч-апа, и от игровой ситуации. Против Чернокнижника, например, вам наверняка захочется оставить одно **Исчезновение** для ответа на боевой клич карты **Кровопийца Гул'дан**.

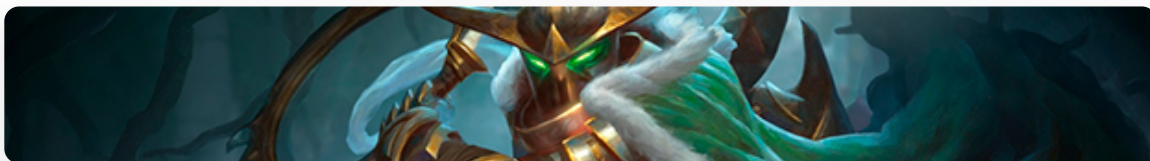
Пользуйтесь вашим знанием метовых колод и их ключевых ходов, в которые те могут заполнить стол большим количеством угроз. Не скупитесь убирать со стола угрозы, если противник может усилить их для нанесения летального урона. Но, с другой стороны, в трудных ситуациях вам, возможно, захочется допустить факт отсутствия в руке оппонента нужного баффа, дабы заполучить хоть какие-то шансы на победу. Помните о том, что играть нужно так, чтобы выиграть, а не так, чтобы не проиграть. Применение AoE зачисток – как раз тот случай, когда подумать о том, как именно вы выиграете данный поединок, нужно наиболее тщательно.




Наконец, нужно немного поговорить и о такой карте, как **Похищающий жизнь яд**, а точнее о том, как **синергирует похищение жизни** с другими вашими картами. Во-первых, похищение жизни не «стакается», то есть повторное усиление Похищающим жизнь ядом вашего оружия ни к чему не приведет. Поэтому вторую копию данного заклинания вы можете использовать или для того, чтобы активировать серию приемов,

или для того, чтобы убрать из руки лишнюю карту, если она вам мешается. Не используйте вторую копию Похищающего жизнь яда просто так от нечего делать, все-таки ситуации бывают разные: **Йогг-Сарон** может применить секрет **Антимагия**, вы захотите обмануть противника и заставить догадываться, что держите в руке и не разыгрываете так долго.








Во-вторых, усиленное данным заклинанием оружие, разумеется, будет восполнять вам здоровье, когда вы им атакуете, а также тогда, когда вы применяете **Умеранг**. Это важно, потому что так вы можете восстановить очень много здоровья за ход. Обратите внимание на то, что **Шквал клинков** не будет восстанавливать вам здоровье, если уничтоженное оружие усилено Похищающим жизнь ядом. Хотя данное взаимодействие, по мнению многих игроков, и некорректное, но поделаться с этим ничего, к сожалению, нельзя.



В разделе «Стратегия игры» было сказано уже очень многое, но едва ли были описаны все возможности Милл Разбойника, все-таки их огромное количество, архетип чрезвычайно многогранен и сложен не только тогда, когда вы играете им, но и когда вы про него пишете. Далее вы прочтете еще несколько небольших, но важных **советов и рекомендаций, которые помогут вам освоить Милл Разбойника**, а также в следующих разделах вы узнаете об архетипе еще больше, но уже в другом ключе.

-  Невероятно важный элемент геймплея Милл Разбойника, о котором еще не было сказано, это последовательность действий. Вам доступны для розыгрыша карты, атака вашим оружием, порой и атака существами. И все это очень и очень часто нужно делать только в одной последовательности. Особенно важно следить за очередностью действий, когда вы добываете карты, когда в колоду замешивается **Погибель королей**, когда вы атакуете чем-либо. Продумывайте ваш ход заранее, решайте, что нужно сделать сначала, что – позже, какие взаимодействия могут помешать осуществить вашу задумку, какие, наоборот, помогут и увеличат вероятности. Старайтесь сначала добывать карты, а потом совершать другие действия, так как в этом случае у вас появится больше опций.



- 
 этого рыцаря смерти открывает вам множество новых мощнейших ходов, которые к тому же существенно сэкономят ваши ресурсы.
- 
 Внимательно следите за количеством карт в вашей руке, не допускайте их сжигания при переполнении, которое может случиться и в результате боевого клича Вайш'ирского оракула, и в результате получения карт другими путями (в том числе, из-за силы героя Валиры Иссохшей).
- 
 Играя Милл Разбойником, не стесняйтесь «сжигать веревку» каждый ход, то есть реализовывать все отведенное вам время для принятия решений и реализации всех действий. Вы играете очень трудной колодой, и подумать чуть больше обычного – дело естественное. Не играйте на «автопилоте».
- 
 Не бойтесь тратить некоторые баффы оружия не на **Погибель королей**, а на базовую силу героя, если легендарное оружие в руку еще не пришло. Порой жизненно важно зачистить стол от какой-то угрозы, а другого достойного способа сделать это у вас не будет. Какие-то баффы можно без проблем потерять, **Погибель королей** мощна даже с половиной имеющихся в вашей колоде усилителей.
- 
 Очень часто **Кальмарный пират** будет подставляться под эффект немоты, будьте к этому готовы. Если бафф от этого существа вам так важен, попробуйте позднее вернуть Кальмарного пирата в руку при использовании Исчезновения.
- 
 Следите за тем, какие именно карты оппонента вы сжигаете и, разумеется, не обыгрывайте их.
- 
 Не тратьте заряды Погибели королей просто так, если можно достичь того же эффекта с помощью вашей силы героя.



В данной ситуации, например, сначала можно использовать силу героя, атаковать ею по Жрецу и только после надеть свежую **Погибель королей**, не расходуя один заряд.



Удивительно, но у Милл Разбойника вовсе нет карт со случайным эффектом в колоде. Конечно, есть архетипы и колоды с небольшим количеством рандома, где все ограничивается, например, Кобальтовым губителем или [Петроглифом](#). В случае с Милл Разбойником на «не повезло» сослаться уже труднее, так как единственная возможность случайности как-то повлиять на вашу игру – добор карт из колоды.

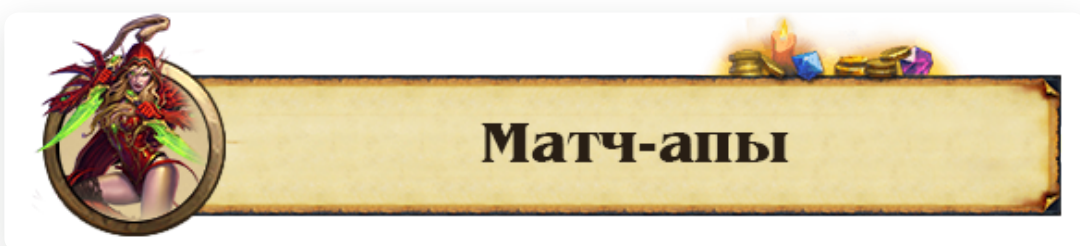
Этот элемент, разумеется, актуален для любого архетипа в Hearthstone, да и почти в каждой карточной игре вы обнаружите его, таков смысл карт.

Как и с любой другой колодой, нужные и ненужные «топдеки» часто будут оказывать значительное влияние на игру. Порой вы будете рисковать и надеяться, что добор двух карт с Вайш'ирского оракула даст вам нужную карту, например, [Исчезновение](#) или [Шаг сквозь тень](#). Шансы на это достаточно высоки почти всегда, даже если необходимая карта осталась в одном экземпляре.

Помните о том, что [Эльф-менестрель](#) обеспечивает вас немного другим способом добора: вы не можете взять из колоды заклинания, оружие или рыцаря смерти. Зато добор становится куда более предсказуемым. Вы почти наверняка сможете рассчитывать на получение в руку Вайш'ирского оракула или Пещерной блестяшницы, хотя порой вместо них могут прийти многочисленные пираты или вторая копия Эльфа-менестреля.

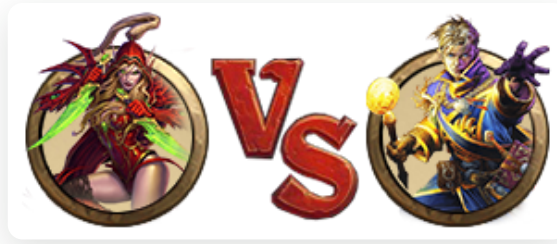
Как бы то ни было, следить за тем, какие именно карты остались в вашей колоде, крайне важно. И это, конечно, актуальное правило для любого архетипа, но для Милл Разбойника – особенно, поскольку ваши планы на игру и на текущий ход будут меняться в зависимости от оставшихся в колоде карт, ведь ко всем из них вы имеете почти прямой доступ, если в вашей руке есть [Вайш'ирский оракул](#) или [Эльф-менестрель](#) в комбинации с Шагом сквозь тень. Такие комбинации позволяют перебирать колоду очень и очень быстро.

Поможет следить за вашей колодой, например, программа DeckTracker, узнать о которой можно из [этой статьи](#). Не стоит недооценивать значение отслеживания карт в руках у вас и противника, а также в его колоде, особенно когда вы играете таким трудным архетипом, как Милл Разбойник.



В данном разделе больше внимания будет уделяться медленным матч-апам, поскольку все быстрые неблагоприятны и неудобны по своей природе, и едва ли Милл Разбойник

способен как-то исправить данное положение дел. Что-то, однако, будет сказано о каждом популярном в нынешней мете матч-апе.



В матч-апе с **Биг Жрецом** важно хотя бы до 9-10 хода не уничтожать угрозы врага, а возвращать их в руку, дабы не позволять реализовать **Вечное служение**. Впрочем, тратить две копии Исчезновения для этих целей не следует, поскольку данные заклинания пригодятся вам для ответа на **Оберег: малый алмаз**. С одиночными угрозами Биг Жреца вы без проблем сможете расправиться с помощью пробаффанного оружия, а вот несколько крупных существ могут доставить неприятности, будьте готовы как-то ответить на них, можно не только **Исчезновением**, но и **Ошеломлением** с **Умерангом**.

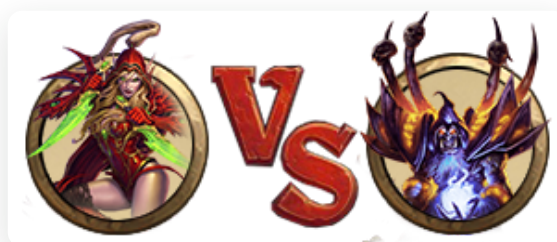
Данный матч-ап достаточно прост и благоприятен для вас, если действовать с умом и понимать возможности оппонента.

**Биг Спелл Жрец** способен сгенерировать куда больше угроз, чем другие архетипы данного класса, но на каждую из них способно ответить ваше легендарное оружие, благо, Жрец не очень хорош в выставлении большого количества существ за один ход. В этом ему поможет только **Злая призывательница**, вам придется отвечать на серьезный 8 или 10 дроп, что далеко не всегда реально без Ошеломления. Саму Злую призывательницу лучше не возвращать в руку, хотя и на столе она достаточно опасна.

Пользуйтесь тем, что Биг Спелл Жрец очень предсказуем и по своей кривой маны, и по количеству урона, который способен нанести. У него нет взрывного урона из руки, каких-то воздействий без стола, как и баффов своих угроз.

**Комбо Жрец на драконах** куда опаснее в плане нанесения огромного количества непредсказуемого урона, а все благодаря связке **Божественный дух + Внутренний огонь**. По сути, любое существо с большим количеством здоровья (даже 4-6 единиц) становится для вас смертельной угрозой. Если у вас не получается вернуть его в руку или уничтожить, по крайней мере, нанесите ему урон, дабы **Божественный дух** стал менее эффективным.

**Контроль Жрец** совсем не должен вызвать у вас проблем, это один из самых простых матч-апов для Милл Разбойника, в котором совсем несложно победить, если грамотно реализовывать свои ресурсы.



Матч-ап с **Контроль Черно книжником** благоприятен для вас, хотя способы победы у оппонента все-таки имеются, и вам важно не позволить ему их реализовать. Для начала вам следует правильно дифференцировать обычного Контроль Черно книжника и Куболока, поскольку вам нужно играть с ними по-разному.

Контроль Черно книжник менее опасен, потому что достаточно пассивен. **Кровопийца Гул'дан** призвет только Повелителей Бездны, которых очень просто вернуть в руку противника **Исчезновением**. Зато у Контроль Черно книжника часто есть такие карты, как **Крадущийся упырь** и **Первоученица Рин**. С легендарной картой за 6 кристаллов маны можно бороться одним действенным способом – уничтожать ее тогда, когда рука Черно книжника переполнена, тогда тот не получит Первую печать и не сможет призвать Азари. Можно, конечно, попросту вернуть Первоученицу Рин в руку Черно книжника, но есть риск, что оппонент призвет ее второй раз и уничтожит самостоятельно, когда в его руке будет место для Первой печати. В этом случае заканчивать игру или перебирать всю вашу колоду нужно будет быстро, пока Гул'дан не завершил ритуал и не уничтожил вашу колоду.

В матч-апе с **Куболоком** совсем другие опасности. Ключевая – **Страж ужаса**, наносящий урон сразу же, как только тот был призван. Если у Черно книжника не надет Череп Ман'ари, Стража ужаса лучше всего возвращать в его руку, а вот если легендарное оружие в руках врага есть, это совершенно бесполезно, и вам придется убивать Стража ужаса как можно быстрее, пока **Плотоядный куб** не сделал это за вас. Естественно, если на половине противника есть **Плотоядный куб** с чем-то «съеденным», его лучше всего именно возвращать в руку, дабы не допустить активации предсмертного хрипа.

Любой Куболок опасен Кровопийцей Гул'даном, способным воскресить огромное количество Стражей ужаса. Вы можете ослабить вражеского рыцаря смерти, убивая всех других демонов на столе без рывка. Так вы уменьшите вероятность появления на столе Стража ужаса.

Помните о комбинации Куболока на 25 единиц урона через Волхвицу Умбру и Череп Ман'ари, предотвратить ее можно с помощью таких карт, как **Ускользание** или **Валира Иссохшая**, хотя можно безопасно себя чувствовать и с запасом здоровья, превышающим 25 единиц.

Любой медленный Черно книжник невероятно уязвим для Милл Разбойника, потому что вынужден держать в руке много карт. Вы можете пользоваться этим, сжигая огромное количество его ресурсов Вайш'ирским оракулом через **Шаг сквозь тень**. Также не забывайте, что Контроль Черно книжников легко выиграть и с помощью давления как существами, так и вашим легендарным оружием. Вынуждайте его защищаться, а не пытаться реализовать свои способы победы.

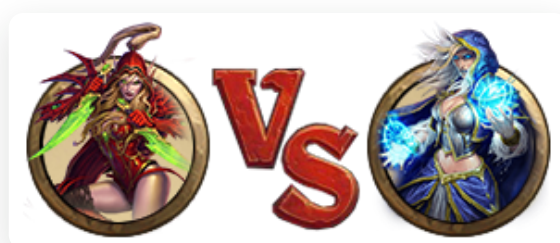
Матч-ап с **Зоолоком** для вас непрост, ведь это классическая агрессивная колода. Помните о том, что многие используют синергию демонов и могут усилить их, начиная со второго хода, то есть нанести неожиданно много урона. Таких пробаффанных демонов приятно возвращать в руку.

Взрывной урон без стола у Зоолока ограничивается двумя картами: **Страж ужаса** и **Ожог души**, но и та, и другая, могут сбросить другие источники взрывного урона.



С **Мурлок Паладином** достаточно непросто совладать, потому что их руку вы едва ли истощите: **Божественная милость** поможет им снова и снова заполучать новые ресурсы, а **К оружию!** – восполнять стол. Хорошо хотя бы то, что всех набафанных существ очень приятно возвращать в руку **Исчезновением**, вот только перед этим они успеют нанести вам изрядное количество урона, что крайне неприятно.

В поединке с **Токен Паладином** может быть крайне полезным **Веер клинков**, а вот против Мурлок Паладина действенным АоЕ эффектом будет только **Шквал клинков**, и то – только с пробафанным оружием в руках.



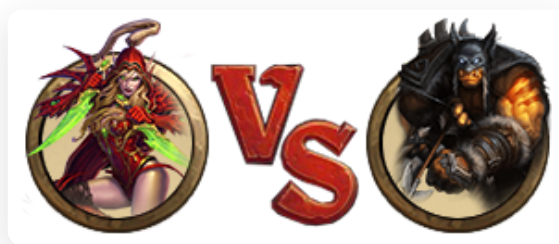
Встретив **Секрет Мага**, нужно беспокоиться не только о его опаснейших существах, которых, впрочем, достаточно удобно уничтожать по отдельности, но и о массе взрывного урона из руки, доступного Джайне. Пережить все это поможет только вовремя пробафванное легендарное оружие с Похищающим жизнь ядом. Помните о том, что не особенно эффективно возвращать в руку Мага угрозу **Разносчица кристаллов**, потому что тот попросту выставит ее вновь бесплатно.

Антимагию лучше всего деактивировать второй копией Похищающего жизнь яда или бесплатными заклинаниями, а **Взрывающиеся руны** – Кальмарным пиратом.

Матч-ап с **Биг Спелл Магом** очень любопытен, вам важно помнить о нескольких ключевых угрозах противника, которые можно постараться сжечь Вайш'ирским оракулом: **Ледяной лич Джайна** и **Дракономант Аланна**. Впрочем, если они и будут разыграны, какие-то пути победить у вас все равно будут. Против Дракономанта Аланы превосходно работает **Исчезновение** или **Шквал клинков**, а вот с Ледяным личом Джайной будет труднее – каждого Элементалю воды нужно устранять, причем делать это необходимо не оружием, а другими путями (**Умеранг**, **Ошеломление**, если рука противника полна, **Шквал клинков**). Вам придется туго, если Валира будет заморожена: поможет или ваш рыцарь смерти, или уничтожение всех Элементалей воды еще и так, чтобы Маг не смог выставить новых на следующий ход. С последним очень поможет ваша пассивная тактика: не оставляйте на вашего половине никаких существ, когда **Ледяной лич Джайна** разыграна, дабы Магу пришлось создавать Элементалей воды из своих собственных существ.

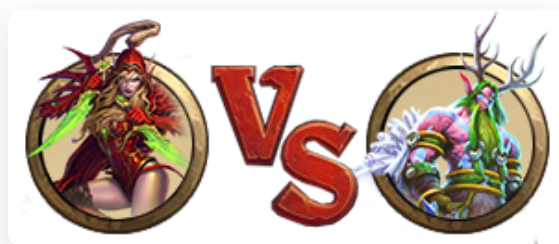
Когда со всеми Элементалюми воды и Дракономантом Аланой вы разберетесь, значительных проблем в данном матч-апе не останется: доводите врага до усталости и

смотрите, как тот медленно погибает, не найдя применения более чем половине карт в своей колоде. Помните про карту [Крадущийся упырь](#), которая уничтожит ваши заклинания [Смертоносный яд](#) и [Умеранг](#), старайтесь реализовать их как можно быстрее.



Еще один агрессивный поединок, хотя Охотники бывают разные. **Фейс Охотник** намного быстрее своих визави, так что для вас ситуация будет схожа со всеми другими агро матч-апами. В начале может помочь [Веер клинков](#), а пробаффанные или слишком крупные сами по себе угрозы лучше возвращать в руку, при этом стараясь атаковать по герою противника, дабы скорее завершить партию. Встретив Секрет **Охотника или Охотника на заклинаниях**, воспользуйтесь их ранней слабостью. Проблемы могут доставить такие секреты, как [Фокус-котус](#) и [Блуждающий монстр](#). Второй можно обыграть, не атакуя без причины героя противника, а вот первый – труднее, у вас не так много способов устранить 4/2 угрозу в маскировке.

**Оберег:** [малый изумруд](#) и [Барнс](#) легко обыгрываются [Исчезновением](#), правда часто для этого придется потратить и [Подготовку](#).



Интересен матч-ап с **Джейд Друидом**. Выше уже говорилось о том, что в данной поединке вы не можете переиграть Малфуриона в долгосрочной перспективе из-за карты [Нефритовый идол](#), конечно, все ее копии можно сжечь, но это не столь надежная перспектива, дабы всерьез на нее рассчитывать. Вместо этого вашим способом победы в данном матч-апе станет давление, реализуемое преимущественно через [Погибель королей](#), хотя и некоторые пираты могут помочь.

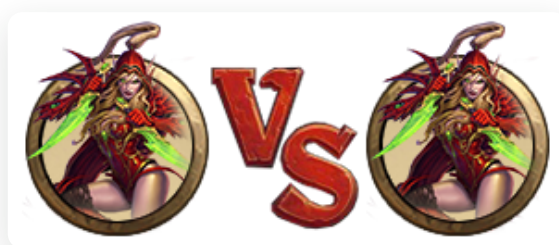
Джейд Друид уязвим ко многим вашим картам. Часто он сидит с полной рукой, так что даже один [Вайш'ирский оракул](#) накажет его. Что уж говорить о его многократном использовании, которое может лишить Малфуриона огромного количества ресурсов. Невероятно эффективны и ваши действующие по области эффекты, правда их лучше всего приберечь для поздних этапов игры, когда Нефритовые големы станут действительно большими. Возвращать их в руку – сплошное удовольствие, потому что оппонент едва ли захочет разыгрывать «ванильное» существо 7/7 за 7 маны – не очень-то много темпа. Чаще же, когда Друид будет сидеть с полной рукой, вы сможете вовсе уничтожать весь его стол [Исчезновением](#) или только крупные угрозы [Ошеломлением](#).

Постарайтесь постоянно атаковать Малфуриона вашим пробаффанным оружием, чтобы оказывать на него давление. Остановить вас могут провокаторы, ликвидировать их

можно вашими ремувалами, коих, благо, предостаточно. Не забывайте, что Джейд Друиды очень хороши в накоплении брони, так что вам нужно будет нанести им изрядное количество атак оружием, но не отчаивайтесь, рано или поздно броня Друида закончится, а новых способов накопить ее у него не останется. Ваши же ремувалы станут только мощнее со временем, важно лишь не отдать их слишком рано.

Когда же наступает то самое время, в которое не страшно отдать **Исчезновение** и **Шквал клинков**? Можно игнорировать стол Друида или зачищать его другими способами до тех пор, пока угрозы невелики, а +2 атаки с заклинания **Развилка** не нанесут вам летальный урон. Вы можете даже не стесняться отдавать рано **Ускользание** или Валиру Иссохшую, дабы не позволить мелким угрозам на столе нанести вам летальный урон с помощью баффа атаки.

Старайтесь совершать темповые ходы, например, после полной зачистки стола ставить собственную угрозу 3/2, 4/4 или 5/4, Друиду часто придется с ней считаться, он будет тратить ману не на выставление новых угроз, а на избавление от ваших. Пусть хватит только Оберега: малая яшма или **Размаха**, это уже что-то.



Зеркальный матч-ап двух **Милл Разбойников** – великолепное противостояние, в котором, конечно же, важно усилить свое оружие быстрее, чем это сделает оппонент, а также постараться сжечь его карты Вайш'ирским оракулом. **Исчезновение** в данном матч-апе не особо важно, можно убрать им со стола вражеского Кальмарного пирата или же попросту свою ключевую цель, которую вы хотите снова разыграть. Старайтесь не держать в руке слишком много ситуативных и не особенно полезных карт, дабы не допустить переполнения руки.

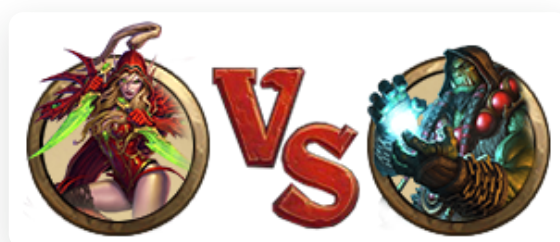
Ключевую роль в этом противостоянии играет **Валира Иссохшая**, разыграв которую, вы не дадите оппоненту цели для атаки легендарным оружием, то есть, исцеления. Очень важно, чтобы на вашей половине стола в таком случае не было существ. Таким образом, вы сможете за два хода нанести 2 атаки мощным оружием, не дав оппоненту возможности исцелиться, зачастую этого будет достаточно.

Если вы хотите создать давление со стола в данном противостоянии, разыгрывайте более одной угрозы одновременно, так как с парой справиться куда труднее, особенно если одно из ваших существ не **Кальмарный пират**, которого Милл Разбойник совсем не прочь вернуть в руку.

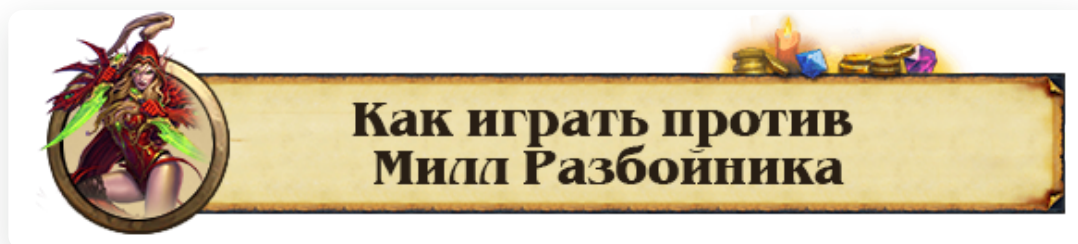
**Миракл Разбойник** — не самое выгодное противостояние для вас, хотя вы и можете воспользоваться ограниченностью в ресурсах оппонента, они кончатся достаточно быстро, однако Валира может нанести вам очень много взрывного урона из руки (**Потрошение**, **Лирой Дженкинс**, **Хладнокровие**), так что ваш не самый быстрый источник исцеления полезным окажется далеко не всегда.



**Пират Воин** – он уже не так агрессивен, силен и быстр, как прежде, проблем у вас будет предостаточно. Главная трудность данного противостояния в том, что очень многие угрозы противника вам не захочется возвращать в руку: **Кор'кронский воин**, **Пират-сектантка**, **Злая призывательница**, **Капитан Зелениямс**, **Принц Келесет**, **Лирой Дженкинс** невероятно мощны уже при появлении на столе, вам нужно постараться именно уничтожить их, а в руку возвращать все остальные угрозы. Матч-ап трудный, но вы можете понадеяться истощить руку врага, добора у него нет.



В мете очень мало Шаманов, так что особенно переживать о данном матч-апе вам не следует. Если вам посчастливилось встретить Тралла, помните о нескольких его опасных картах. Во-первых, все не базовые тотемы (**Тотем языка пламени**, **Тотем прилива маны**, **Тотем палеомурлоков**) должны быть моментально уничтожены вашим оружием, если на его пути есть провокатор, лучше возвращать в руку врага именно его. Во-вторых, начиная с пятого хода, помните о Жажде крови, с помощью которой Шаман способен нанести вам очень много урона. В-третьих, ожидайте, что ваш **Кальмарный пират** будет подвержен действию заклинания **Инволюция**.









Милл Разбойник встречается в ладдере не очень часто, так что досконально о слабых сторонах и особенностях данного архетипа знают немногие. Если вы хотите вырвать победу из рук встретившегося вам Милл Разбойника, важно сразу же понимать, хорошо ли ваша колода справляется с противником или нет. Два особенно уязвимых архетипа – **Контроль Жрец** и **Контроль Чернокнижник** (в том числе и **Куболок**), зато все остальные так или иначе способны выигрывать Милл Разбойника, хотя проиграть ему может каждый.

Достаточно легко справиться с героем статьи могут агрессивные колоды, особенно действующие не только от стола: **Секрет Маг**, **Охотники**, **Мурлок Паладин**, **Токен Паладин**.

Если вам не посчастливилось встретить Милл Разбойника, играя Контроль Жрецом, Биг Жрецом, Контроль Чернокнижником, Куболоком или Биг Спелл Магом, необходимо идти на риски, потому что иначе одержать победу будет крайне непросто. Не забывайте о возможности Милл Разбойника сжечь ваши карты в огромном количестве, не допускайте переполнения руки.

Не так много карт помогает бороться с Милл Разбойником, хотя некоторые вполне обычные технические выборы в нынешней мете могут найти свою цель и в данном противостоянии. **Разрушитель чар** и все подобные ему эффекты немоты должны держаться вами для обезвреживания существа **Кальмарный пират**. Если вдруг вы используете карту **Нерубский мастер сетей**, она также будет полезна и против Милл Разбойника, дабы обыграть **Исчезновение**, Подготовку и другие заклинания оппонента.

### **Общие советы, которые помогут вам улучшить матч-ап с Милл Разбойником:**

-  Если Разбойник разыграл секрет, ожидайте в первую очередь **Ускользание**. Хотя, если ваш противник в этот же ход выставил Вайш'ирского оракула, а других угроз на столе нет, вы можете задуматься и о секрете **Обман смерти**. Не убивайте Вайш'ирского оракула в случае, если вы уже проверили **Ускользание**. Дабы проверить этот секрет, делайте первую атаку по Разбойнику максимально болезненной для него.
-  У Милл Разбойника много AoE эффектов, начиная от незначительных (**Веер клинков**), заканчивая разрушительными (**Шквал клинков** с забафанным оружием). Также у него есть **Исчезновение**, которое может просто вернуть ваши угрозы в руку, а может и уничтожить, если места в вашей руке не будет.
- Постарайтесь в первую очередь разыгрывать таких существ, которых Разбойнику не захочется возвращать в вашу руку из-за сильного боевого клича. Эти угрозы лучше ставить не только на ход раньше других не столь опасных при повторном розыгрыше, но и раньше в этот же ход, если маны хватает и на одно существо, и на другое.
-  Порой ходы очень трудно рассчитать из-за наличия у Разбойника Подготовки. Если у вас все плохо, не обыгрывайте возможные безумные комбинации с данной картой, также не задумывайтесь об Исчезновении до шестого хода (или пятого, если Валира сохранила в руке Монетку).
-  Ремувал оружия не столь опасен для Милл Разбойника, поскольку **Погибель королей** просто вернется во вражескую колоду. Это, однако, может сбить его с темпа. Лучше разрушать **Погибель королей** раньше, пока Разбойник не нашел Пещерную блестяшницу.
-  Не сдавайтесь в данном противостоянии и играйте до последнего. Милл Разбойник – очень непростая колода, ошибиться при игре за которую может каждый. Особенно высока вероятность «мисплея», если вы встретили Милл Разбойника на низких рангах. Хотя даже игроки на 5-1 рангах и в Легенде могут проиграть партию самостоятельно.
-  Вы можете попробовать сжечь карты Милл Разбойника, если у вас есть подходящие для этого ресурсы. Порой ваш оппонент будет уязвим к своему собственному плану на игру.



## Заклучение



Милл Разбойник – очень старый архетип, который старожилы могут помнить еще с далекой меты Черной горы. Эта колода и тогда была скорее фановой и веселой, чем соревновательной, зачастую на горизонте ее и попросту не было видно. Приятно, что архетип преобразился с новыми механиками и вновь засиял в ладдере. Это и сейчас не доминанта меты и даже не нишевая колода, но отличный пример невероятно трудного в исполнении контроль архетипа, грамотно управляться с которым могут буквально единицы. Для любого игрока Милл Разбойник – это вызов его мастерству, пониманию колоды и Hearthstone в целом. Принять ли его – дело сугубо личное для каждого игрока. Кому-то вовсе неинтересно возиться с «тир-3» архетипом, дабы пытаться выжать из него приемлемый процент побед. Но для кого-то – это самое интересное, что только есть в Hearthstone, и такими людьми нельзя не восхищаться.

В Стандартном формате Милл Разбойником, вероятно, можно будет поиграть уже меньше месяца. Успевайте сделать это, пока не поздно.

Спасибо за ознакомление с гайдом, впереди вас ждет еще много интересных материалов о мете Кобольдов и катакомб!